Fédération Internationale de Basketball

FIBA

We Are Basketball

International Basketball Federation

Interprétations Officielles

Règles Officielles du Basketball 2018

Valide à compter de la saison 2018-2019

FFBB

Lien vers sommaire

AVERTISSEMENT

Cette version en langue française des Interprétations Officielles du Règlement du Basketball de la FIBA est une traduction réalisée par la Fédération Française de Basketball.
Elle ne saurait se substituer à la version anglaise officielle de la FIBA qui seule fait foi en cas de litige.
Le texte original en anglais est disponible sur le site internet de la FFBB, dans l'onglet FFBB / Officiels / Arbitres / Règlement de jeu.

Les textes surlignés en jaune sont les modifications apportées par la FIBA dans sa version applicable à compter de la saison 2018-2019.
Les titres surlignés en gris ont été rajoutés à chaque article par la FFBB. Ils ne constituent que des repères pour faciliter la recherche et la navigation dans l'ouvrage, ne sont pas présent dans la version anglaise et ne constituent aucunement une interprétation officielle.

INTRODUCTION

Tout au long des Interprétation des Règles Officielles du Basketball, toute référence au genre masculin concernant un joueur, un entraîneur, un officiel, etc., doit être comprise également au genre féminin. Il faut comprendre que cela n'est fait que pour des raisons pratiques.

Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles des Règles Officielles du Basketball 2014 et sont effectives à compter de la saison 2018-2019. Ce document annule et remplace toute Interprétations Officielles de la FIBA précédemment publiées.

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 FIBA 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, les arbitres doivent avoir les pleins pouvoirs et l'autorité de prendre des décisions sur tout point non spécifiquement couvert par les Règles Officielles du Basketball ou par ces interprétations officielles de la FIBA.
Dans un souci de cohérence de ces interprétations, "l'équipe A" est l'équipe attaquante (initialement), et "l'équipe B" l'équipe en défense. A1 à A5, et B1 à B5 sont des joueurs tandis que A6 à A10, et B6 à B10 sont des remplaçants.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2
TABLE DES MATIÈRES 3
TABLE DES ILLUSTRATIONS 3
ART. 5 JOUEURS - BLESSURE 4
ART. 7 ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS 6
ART. 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION 7
ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE QUART-TEMPS, DE PROLONGATION OU DE RENCONTRE 8
ART. 10 STATUT DU BALLON 10
ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE 11
ART. 13 COMMENT JOUER LE BALLON 15
ART. 14 CONTROLE DU BALLON 16
ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR 17
ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR 18
ART. 17 REMISE EN JEU 21
ART. 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT 30
ART. 23 JOUEUR ET BALLON SORTANT DU TERRAIN 35
ART. 24 LE DRIBBLE 36
ART. 25 LE MARCHER 37
ART. 28 8 SECONDES 38
ART. 29/50 24 SECONDES 41
ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE 51
ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE 54
ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX 58
ART. 35 DOUBLE FAUTE 60
ART. 36 FAUTE TECHNIQUE 61
ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE 71
ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE 74
ART. 39 BAGARRE 76
ART. 42 SITUATIONS SPECIALES 78
ART. 44 ERREUR RECTIFIABLE 82
ART. 46 LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS 85

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Un panier est marqué 19
Figure 2 : Ballon en contact avec l'anneau 56
Figure 3 : Ballon dans le panier 57
Figure 4 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge 59

ART. 5 JOUEURS - BLESSURE

5-1 Principe Joueur blessé et membre accompagnateur d'équipe pénétrant sur le terrain

Si un joueur se blesse ou paraît être blessé et qu'en conséquence l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant, joueur éliminé ou tout membre accompagnateur de la délégation de la même équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins, que des soins aient été ou non prodigués.

5-2 Exemple : Entrée sur le terrain lors d'une blessure

A1 semble s'être blessé à la cheville et le jeu est arrêté.
(a) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et soigne la cheville blessée d'A1,
(b) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais A1 a déjà récupéré,
(c) L'entraîneur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et s'occupe de son joueur blessé,
(d) L'entraîneur adjoint, un remplaçant ou tout membre accompagnateur de la délégation de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais ne s'occupe pas de A1.
Interprétation : Dans tous ces cas, A1 est considéré comme ayant reçu un traitement et doit être remplacé.

5.3 Principe Limite pour évacuer un joueur blessé

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

5-4 Exemple

A1 est sérieusement blessé et le jeu est interrompu pendant environ 15 minutes parce que le médecin estime que l'évacuation du terrain de jeu pourrait être dangereuse pour le joueur.
Interprétation : L'opinion du médecin doit déterminer le moment approprié pour l'évacuation du joueur blessé du terrain de jeu. Après le remplacement, le jeu doit reprendre sans qu'aucune sanction ne soit infligée.

5-5 Principe Joueur blessé et temps-mort

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

5-6 Exemple

A1 est blessé et le jeu est arrêté. Etant donné qu'A1 est incapable de continuer à jouer immédiatement, l'arbitre siffle en faisant le signe conventionnel pour le remplacement. L'entraîneur A (ou l'entraîneur B) demande un temps-mort :
(a) avant que le remplaçant d'A1 soit entré en jeu,
(b) après que le remplaçant d'A1 est entré en jeu.
A la fin du temps-mort, A1 semble avoir récupéré et demande à rester en jeu.

Interprétation :
(a) si A1 a récupéré pendant le temps-mort il peut continuer à jouer
(b) le remplaçant d'A1 est déjà entré en jeu. Par conséquent, A1 ne peut pas revenir en jeu avant que la prochaine période de marche du chronomètre de jeu ne soit terminée.

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

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

5-8 Exemple

A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les arbitres découvrent qu'A1 saigne. A1 est remplacé par A6 qui doit tirer le second lancer-franc. L'équipe B demande à remplacer 2 joueurs.

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

5-9 Exemple

A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les arbitres découvrent que B3 saigne. B3 est remplacé par B6. L'équipe A demande alors à remplacer 1 joueur.

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

ART. 7 ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS

7-1 Principe Erreur ou oubli sur la liste des joueurs
Au moins 40 minutes 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, de même que les noms du capitaine, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint.
L'entraîneur est personnellement responsable de faire en sorte que les numéros de la liste correspondent bien à ceux qui sont inscrits sur le maillot des joueurs. 10 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre, l'entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que sur les noms de l'entraîneur, de l'entraîneur adjoint et du capitaine en signant la feuille de marque.

7-2 Exemple
L'équipe A présente la liste d'équipe au moment opportun. Les numéros de 2 joueurs ne sont pas les mêmes que ceux inscrits sur leur maillot ou le nom d'un joueur est oublié sur la feuille de marque. Ceci est découvert :
(a) avant le commencement de la rencontre,
(b) après le commencement de la rencontre.
Interprétation :
(a) Les numéros incorrects doivent être corrigés ou le nom du joueur doit être ajouté sur la feuille de marque sans aucune sanction.
(b) L'arbitre arrête le jeu au moment opportun afin de ne désavantager aucune équipe. Les numéros incorrects sont corrigés sans aucune sanction. Cependant, le nom du joueur ne peut pas être ajouté sur la feuille de marque.

7-3 Principe Erreur sur le 5 de départ
Au moins 10 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, chaque entraineur doit indiquer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. Avant que la rencontre ne débute, le marqueur doit vérifier s'il n'y a pas d'erreur concernant les 5 joueurs commençant la rencontre et, si cela est le cas, il doit en avertir dès que possible l'arbitre le plus proche. Si cela est découvert avant le début de la rencontre, les joueurs du cinq de départ doivent être modifiés. Si cela est découvert après le début de la rencontre, cela doit être ignoré.

7-4 Exemple : on découvre qu'un des joueurs sur le terrain n'est pas un du cinq de départ confirmé. Cela se produit :
(a) Avant le début du match
(b) Après le début du match
Interprétation :
(a) Le joueur doit être remplacé sans aucune sanction par le joueur du 5 de départ qui devait commencer la rencontre.
(b) L'erreur est ignorée et le jeu continue sans aucune sanction

7-5 Exemple : **L'entraineur doit cocher lui-même les entrées en jeu**
L'entraineur demande au marqueur de cocher d'un petit « x » sur la feuille de marque les 5 joueurs de son équipe qui doivent débuter la rencontre.
Interprétation :
L'entraîneur doit personnellement indiquer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit « x » à côté du numéro du joueur dans la colonne « joueur en jeu » de la feuille de marque.

ART. 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION

8.1 Principe Début de l'intervalle de jeu

Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue du début de rencontre.
- Dès que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation retentit.
- En cas de visionnage vidéo à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation : après que le crew chief a communiqué la décision finale

8-2 Exemple Début de l'intervalle après une faute au buzzer

A1 en action de tir est victime d'une faute, simultanément avec le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps. A1 bénéficie de 2 lancers-francs.

Interprétation : Les lancers francs doivent être administrés immédiatement. Le chronométreur doit démarrer son chronomètre pour mesurer la durée de l'intervalle après que les lancers-francs ont été terminés.

8-3 Exemple Début de l'intervalle après visionnage vidéo

A1 en action de tir est victime d'une faute, simultanément avec le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps. Les arbitres ne sont pas sûr de si A1 doit bénéficier de 2 ou 3 lancers-francs. Les arbitres décident d'utiliser le visionnage vidéo.

Interprétation :

Le chronométreur doit démarrer son chronomètre des temps-morts pour mesurer la durée de l'intervalle une fois le visionnage vidéo et les lancers-francs terminés.

ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE QUART-TEMPS, DE PROLONGATION OU DE RENCONTRE

9-1 Principe Retard des joueurs et forfait

Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe n'a pas au moins 5 joueurs qualifiés sur le terrain prêt à jouer. Si moins de 5 joueurs sont sur le terrain au moment où la rencontre doit commencer, les arbitres doivent être sensibles au fait que des circonstances imprévisibles peuvent expliquer le retard. Si une explication raisonnable du retard est donnée, une faute technique ne doit pas être infligée. Cependant, si une telle explication n'est pas fournie, une faute technique enregistrée 'B1' à l'entraineur et/ou le forfait de la rencontre peuvent en résulter au moment de l'arrivée d'autres joueurs qualifiés.

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

Alors que la rencontre doit commencer, l'équipe B a moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu prêts à jouer.
(a) Le représentant de l'équipe B 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 B est incapable de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.

Interprétation :

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 :
(a) La rencontre doit commencer sans aucune sanction
(b) Une faute technique de type « B » peut être infligée à l'entraîneur de l'équipe B. N'importe quel joueur de l'équipe A devra tirer 1 lancer-franc sans alignement de joueurs. La rencontre commencera par un entre deux.
Dans les deux cas, si les joueurs absents n'arrivent pas sur le terrain de jeu, prêts à jouer, avant l'expiration des 15 minutes, la rencontre peut être déclarée forfait au bénéfice de l'équipe A et le score de 20 à 0 sera enregistré. Le crew chief doit rapporter cela au verso de la feuille de marque à destination de l'organisme en charge de la compétition.

9-3 Exemple Moins de 5 joueurs à la mi-temps

Au début de la 2ème mi-temps, l'équipe A ne peut pas présenter 5 joueurs sur le terrain du fait de blessure, disqualification, etc…

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

9-4 Exemple Choisir de jouer avec moins de 5 joueurs

A l'approche de la fin de la rencontre, A1 commet sa 5ème faute et quitte le terrain. L'équipe A devra continuer à jouer avec moins de 5 joueurs si elle n'a plus de remplaçant disponible. Comme l'équipe B mène de 15 points, l'entraineur B montrant du fair-play veut retirer du jeu un de ses joueurs dans le but de jouer aussi avec 4 joueurs.

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

9-5 Principe Erreur de panier

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

9-6 Exemple Erreur de panier des 2 équipes

Après le commencement de la rencontre, les arbitres découvrent que les 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 depuis le point le plus proche de l'endroit diamétralement opposé au point où le jeu a été arrêté.

9-7 Principe La rencontre doit débuter par un entre-deux

La rencontre doit débuter par un entre-deux dans le cercle central.

9-8 Exemple Le tireur du LF d'une faute technique avant la rencontre doit débuter la rencontre

Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, une faute technique est sifflée à A1. Avant le début de la rencontre l'entraineur B désigne B1 pour tenter 1 lancer-franc, cependant B1 n'est pas un des cinq joueurs de l'équipe B débutant la rencontre.

Interprétation : un des joueurs de l'équipe B désigné pour commencer la rencontre doit tenter le lancer-franc. Un remplacement ne peut pas être autorisé avant que le temps de jeu ait débuté.

La rencontre devra commencer en suite par un entre deux.

9-9 Exemple Tireur de LF remplacé, si pas dans le 5 en cas de faute antisportive avant la rencontre.

Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, un membre de l'équipe A commet une faute antisportive contre un membre de l'équipe B.

Interprétation : ce membre de l'équipe B doit tenter les 2 lancers-francs avant le début de la rencontre. Si ce membre de l'équipe B fait partie du 5 de départ, il doit rester sur le terrain de jeu.

S'il ne fait pas partie des 5 joueurs devant commencer la rencontre, il ne doit pas rester sur le terrain et doit être remplacé par 1 des 5 joueurs désignés pour commencer la rencontre.

La rencontre devra commencer par un entre deux.

ART. 10 STATUT DU BALLON

10-1 Principe **Faute sur un autre joueur pendant une action de tir**
Lors d'une action de tir, le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il a été marqué, quand un joueur défenseur commet une faute sur n'importe quel adversaire après que le mouvement continu du tireur a déjà commencé et que le tireur termine son tir d'un mouvement continu commencé avant que la faute se produise. Cette disposition s'applique également quand n'importe quel joueur, entraineur, entraineur adjoint, joueur éliminé ou membre accompagnateur de la délégation de l'équipe en défense commet une faute technique.

10-2 Exemple : **Faute d'un défenseur sur un autre attaquant pendant une action de tir (5ème faute d'équipe)**
A1 a commencé son action de tir au panier quand B2 commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu.
Interprétation :
Le panier, s'il est réussi, doit compter.
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la faute a été sifflée.

10-3 Exemple : **Faute d'un défenseur sur un attaquant pendant une action de tir (5ème faute d'équipe)**
A1 a commencé son action de tir au panier quand B1 commet une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que B1 commette la faute.

Interprétation :

Le panier, s'il est réussi, doit compter. A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

10-4 Exemple : **Faute d'un attaquant sur un défenseur pendant une action de tir**
A1 a commencé son action de tir au panier quand A2 commet une faute sur B2. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que A2 commette la faute.

Interprétation :

Le ballon devient mort quand A2 commet une faute. Le panier, s'il est réussi, ne doit pas compter.
Quel que soit le nombre de fautes d'équipe commises par l'équipe A dans le quart-temps, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la faute a été sifflée.

ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

12-1 Principe Premier contrôle de ballon vivant sur le terrain
L'équipe qui ne gagne pas le contrôle du ballon vivant **sur le terrain** après l'entre-deux de début de rencontre doit obtenir le ballon pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la prochaine situation d'entre-deux se produira.

12-2 Exemple : Entre deux - ballon tenu / double faute
Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après que le ballon a été légalement frappé par le sauteur A1 :
(a) Un ballon tenu entre A2 et B2 est sifflé :
(b) Une double faute entre A2 et B2 est sifflée.
Interprétation : Etant donné que le contrôle du ballon vivant sur le terrain n'a pas encore été établi, l'arbitre ne peut pas utiliser la procédure de possession alternée. Le crew chief doit effectuer un autre entre-deux dans le cercle central entre A2 et B2. Quel que soit le temps qui s'est écoulé sur le chronomètre de jeu entre le moment où le ballon a été légalement frappé et celui où la situation de ballon tenu/double faute a été sifflé, ce temps demeure consommé.

12-3 Exemple : Entre deux et violation
Le crew chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A1 puis :
(a) Le ballon sort directement des limites du terrain
(b) Le ballon est attrapé par A1 avant qu'il ait touché un joueur non sauteur ou le sol.
Interprétation : Dans les deux cas, l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation de A1. L'équipe B doit bénéficier de 24 nouvelles secondes sur le chronomètre des tirs si la remise en jeu est attribuée en zone arrière et de 14 secondes sur le chronomètre des tirs si celle-ci est administrée en zone avant. Après la remise en jeu, l'équipe qui ne prendra pas le contrôle du ballon vivant **sur le terrain** devra bénéficier de la première possession alternée depuis le point le plus proche de l'endroit où se produira la prochaine situation d'entre deux.

12-4 Exemple : Erreur de possession alternée
L'équipe B a le droit à la remise en jeu selon la procédure de possession alternée. Un arbitre et/ou le marqueur commet une erreur et le ballon est attribué par erreur à l'équipe A pour la remise en jeu.

Interprétation : Dès que le ballon touche ou a été légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'équipe B ne doit pas perdre le bénéfice de la prochaine possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux du fait de cette erreur.

12-5 Exemple : Faute antisportive en fin de quart-temps
En même temps que le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin au premier quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A bénéficie de la possession alternée pour débuter le 2ème quart-temps.

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

12-6 Exemple Reprise de jeu après faute antisportive juste après le signal de fin de quart-temps.
Après que le chronomètre de jeu a retenti pour annoncer la fin du 3ème quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A dispose du droit à la possession alternée pour le 4ème quart-temps.
Interprétation : A1 doit tenter 2 lancers-francs avant le début du 4ème quart-temps, sans alignement. Le 4ème quart-temps doit commencer par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux.

12-7 Exemple Joueur contré et deux joueurs retombant au sol avec les mains sur le ballon
A1 saute avec le ballon et il est contré par B1. Les deux joueurs reviennent au sol en ayant l'un et l'autre une ou les deux mains fermement posées sur le ballon.
Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-8 Exemple Joueur contré et joueurs retombant en touche avec les mains sur le ballon
A1 et B1 sont en l'air et ont les deux mains fermement posées sur le ballon. En retombant sol dans le terrain de jeu, A1 atterrit avec un pied sur la ligne de touche
Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-9 Exemple Joueur contré et retombant en zone arrière
A1 saute avec le ballon de sa zone avant et il est légalement contré par B1. Les deux joueurs reviennent alors au sol en ayant l'un et l'autre une ou les deux mains fermement posées sur le ballon. A1 atterrit avec un pied en zone arrière.
Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12–10 Exemple Violation du sauteur sur entre deux
Exemple : Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait été légalement touché, le sauteur A1 touche le ballon.
Interprétation : A1 a commis une violation d'entre-deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone avant à proximité de la ligne médiane à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–11 Exemple Violation en zone arrière d'un non sauteur sur entre deux
Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait été légalement touché, le non sauteur A2 entre dans le cercle depuis sa zone arrière.
Interprétation : A2 a commis une violation d'entre deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone avant, proche de la ligne médiane, à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–12 Exemple Violation en zone avant d'un non sauteur sur entre deux
Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait été légalement touché, le non sauteur A2 entre dans le cercle depuis sa zone avant.
Interprétation : A2 a commis une violation sur entre deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, proche de la ligne médiane à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-13 Principe Ballon coincé en cours de jeu
A moins que ce ne soit entre des lancers-francs ou qu'une possession du ballon faisant partie de la sanction de faute fasse suite au dernier lancer-franc, si le ballon se coince entre l'anneau et la planche, cela constitue une situation d'entre-deux donnant lieu à une remise en jeu de possession alternée. En vertu de la procédure de possession alternée, le chronomètre de tir doit être remis à 14 secondes si l'équipe en attaque bénéficie de la remise en jeu, ou de 24 nouvelles secondes si l'équipe adverse bénéficie de cette remise en jeu.

12-14 Exemple 24" et Ballon coincé sur tir

Lors d'un tir au panier d'A1, le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu selon la procédure de possession alternée.
Interprétation : Après la remise en jeu depuis la ligne de fond, l'équipe A devra bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-15 Exemple Ballon coincé sur tir de A1
Lors d'un tir au panier d'A1, le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau.

a) L'équipe A
b) L'équipe B

bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.
Interprétation : Après la remise en jeu depuis la ligne de fond :

a) L'équipe A devra bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) L'équipe B devra bénéficier de 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-16 Exemple Ballon coincé après signal des 24"
Le ballon est en l'air sur un tir au panier d'A1, quand le signal du chronomètre des tirs retentit, puis le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau. L'équipe A bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.
Interprétation : Après la remise en jeu depuis la ligne de fond, l'équipe A devra bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-17 Exemple Ballon coincé ou violation sur le dernier lancer-franc d'une faute antisportive
A1 est victime d'une faute de B2 pendant son action de tir à 2 points. L'arbitre siffle une faute antisportive à B2. Au cours du dernier lancer-franc :

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

Interprétation : Dans tous les cas, le lancer-franc doit être considéré comme manqué. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–18 Exemple Ballon coincé sur remise en jeu de début de quart-temps.
Après la remise en jeu depuis la ligne médiane par A1 pour commencer le second quart-temps, le ballon se coince entre l'anneau et la planche en zone avant de l'équipe A. Les arbitres sifflent une situation d'entre-deux.
Interprétation : La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement en faveur de l'équipe B. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–19 Exemple Ballon coincé sur remise en jeu de début de quart-temps.
La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A. Pendant l'intervalle de jeu qui suit le 1er quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. A1 tente 2 lancers-francs sans alignement suivi d'une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. La flèche de possession alternée en faveur de l'équipe A doit rester inchangée. Après la remise en jeu, le ballon se coince entre le panneau et l'anneau en zone avant de l'équipe A. Les arbitres sifflent une situation d'entre-deux.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée pour l'équipe A depuis la ligne de fond, mais pas derrière le panneau, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs. La

direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement dès que l'équipe A a effectué la remise en jeu.

12-20 Principe Ballon tenu et rudesse excessive

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

12-21 Exemple Ballon tenu sur marcher quand deux joueurs tiennent le ballon

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

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-22 Principe Violation au cours d'une possession alternée

Lorsqu'une équipe commet une violation pendant sa possession alternée, cette équipe perd la remise en jeu liée à cette possession alternée.

12-23 Exemple

Avec 4'17'' restant au chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps pendant une possession alternée :

(a) A1 qui effectue la remise en jeu met le pied dans le terrain
(b) A2 touche le ballon au-dessus de la ligne de touche alors que le ballon remis en jeu n'a pas encore franchi la ligne de touche
(c) A1 qui effectue la remise en jeu met plus de 5 secondes pour relâcher le ballon

Interprétation : Dans tous les cas, l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le lieu de la remise en jeu initiale. La direction de la flèche de possession alternée doit être immédiatement inversée.

ART. 13 COMMENT JOUER LE BALLON

13-1 Principe **Placer le ballon entre ses jambes**

Placer le ballon entre ses jambes pour feinter une passe est une violation.

14-2 Exemple **Retarder la prise de possession du ballon**

A1 a terminé son dribble. Avant de passer le ballon, il place le ballon entre ses jambes et fait une feinte de passe.
Interprétation : C'est une violation.

ART. 14 CONTROLE DU BALLON

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

Le contrôle du ballon par l'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon vivant en le tenant ou en le dribblant, ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc.

14-2 Exemple **Retarder la prise de possession du ballon**

Selon le jugement de l'arbitre et indépendamment du fait que le chronomètre de jeu soit arrêté ou pas, un joueur retarde délibérément la prise de possession du ballon.
Interprétation : le ballon devient vivant lorsque l'arbitre place le ballon sur le sol près du lieu de la remise en jeu ou près de la ligne de lancer-franc.

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

L'équipe A a eu le contrôle du ballon pendant 15 secondes. A1 tente de passer le ballon à A2 et le ballon passe au-delà de la ligne de touche. B1 est encore en l'air quand :
(a) Il tape le ballon avec une ou deux main(s),
(b) Il attrape le ballon à deux mains ou que le ballon vient reposer dans une de ses mains
et le ballon revient dans le terrain de jeu attrapé par A2.
Interprétation :
(a) L'équipe A reste en contrôle du ballon et le chronomètre des tirs continue.
(b) L'équipe B a gagné le contrôle du ballon et le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 24 secondes.

ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR

15-1 Principe **Joueur en action de tir victime d'une faute et passant le ballon**
Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'il passe ensuite le ballon, il n'est plus considéré comme étant en action de tir.

15-2 Exemple
Pendant une action de tir, A1 a le ballon dans les mains quand il est victime d'une faute de B1. Après la faute, A1 passe le ballon à A2.
Interprétation : A1 n'est plus considéré comme étant en action de tir.

ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

16-1 Principe Valeur d'un tir contré
La valeur d'un panier est définie par l'endroit au sol d'où a été lâché le ballon lors du tir. Un tir lâché depuis la zone à 2 points compte 2 points, un tir lâché depuis la zone de tir à 3 points compte 3 points. Un panier est crédité au profit de l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon est rentré.

16-2 Exemple Valeur d'un tir à 3 point contré dans la zone à 2 points
A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 3 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par n'importe quel joueur qui se trouve dans la zone de tir à 2 points. Le ballon continue sa trajectoire et pénètre dans le panier.
Interprétation : Un panier à 3 points doit être accordé à l'équipe A puisque A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 3 points

16-3 Exemple Valeur d'un tir à 2 point contré depuis la zone à 3 points
A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 2 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par B1 qui a sauté depuis la zone de tir à 3 points d'A1. Le ballon continue sa trajectoire et pénètre dans le panier.
Interprétation : L'équipe A doit être créditée d'un panier à 2 points car A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 2 points.

16-4 Principe Cas particuliers de la valeur d'un panier

Si le ballon entre dans le panier, la valeur du panier est définie selon :
(a) Que le ballon est entré directement ou non dans le panier, ou
(b) Que, sur une passe, le ballon a été touché par n'importe quel joueur ou qu'il a rebondi au sol avant de pénétrer dans le panier.

16-5 Exemple Valeur du panier si le ballon entre directement dans le panier lors d'une passe
A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3points et le ballon pénètre directement dans le panier
Interprétation : 3 points sont accordés car A1 a lâché le ballon depuis la zone de tir à 3 points.

16-6 Exemple Valeur du panier si le ballon entre dans le panier lors d'une passe déviée
A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3points et le ballon est touché par n'importe quel joueur ou le ballon touche le sol :
(a) Dans la zone de tir à 2 points de l'équipe A, ou
(b) Dans la zone de tir à 3 points de l'équipe A
avant de pénétrer dans le panier.
Interprétation : Dans les deux cas, 2 points doivent être accordés à l'équipe A car le ballon n'est pas rentré directement dans le panier

16-7 Principe Tir alors qu'il reste 0,3 secondes ou plus à jouer dans le quart-temps

Lors d'une situation de remise en jeu ou de rebond après le dernier ou unique tir de lancer-franc, il y a toujours une période de temps qui s'écoule 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 quart-temps ou de prolongation. 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 des arbitres de juger si le tireur a lâché ou non le ballon avant que le signal sonore de fin de quart-temps ou de prolongation ait retenti.
Cependant, si 0,2 seconde (2/10 de seconde) ou 0,1 seconde (1/10 de seconde) est affiché au chronomètre de jeu, le seul type de panier qui puisse être validé doit être marqué d'une claquette ou d'un smash direct.

16-8 Exemple Remise en jeu et 0,2"à jouer

L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu avec :
(a) 0.3 seconde,
(b) 0.2 ou 0.1 seconde,
au chronomètre de jeu.

Interprétation :

(a) Si un tir au panier est tenté et que le signal de fin de temps de quart-temps ou de prolongation 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 quart-temps ou de prolongation ait retenti.
(b) Le panier peut être accordé uniquement si le ballon, en l'air sur la passe de remise en jeu, est tapé (claquette) ou smashé directement dans le panier.

16-9 Principe Arrêt du chrono après panier marqué (2 dernières minutes ou sur temps mort):

Un panier est marqué quand le ballon entre dans le panier par le dessus et reste dedans ou le traverse complètement.
Quand :

a) Une équipe en défense demande un temps-mort à n'importe quel moment du match après qu'un panier a été marqué, ou
b) Le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4ème quart-temps ou une prolongation,

le chronomètre de jeu doit être arrêté quand le ballon a entièrement traversé le panier comme l'indique la figure 1 ci-dessous

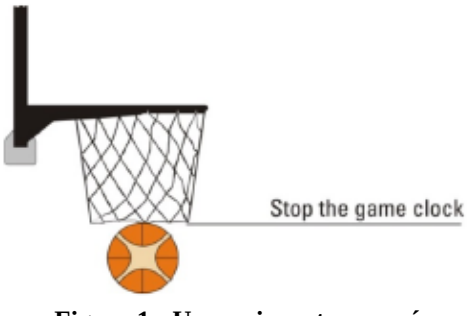

Figure 1 : Un panier est marqué

16-10 Exemple B1 marque dans son propre panier

Au début d'un quart-temps, l'équipe A défend son propre panier quand B1 dribble par erreur vers son propre panier et réussit un tir du terrain.
Interprétation :
2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A

16-11 Exemple Violation si un défenseur touche le ballon partiellement dans le panier

A1 tire au panier et B1 touche le ballon qui est dans la panier mais n'a pas encore complètement traversé le panier.
Interprétation :
C'est une violation d'intervention illégale sur le ballon. Le panier doit compter 2 ou 3 points.

ART. 17 REMISE EN JEU

17-1 Principe Franchissement de la ligne par le défenseur sur remise en jeu
Avant que le joueur effectuant la remise en jeu ait relâché le ballon lors de la remise en jeu, il est possible que le mouvement de lancer fasse que les mains du joueur coupent le plan vertical de la ligne de touche séparant les zones intérieures et extérieures du terrain de jeu. Dans de telles situations, il est toujours de la responsabilité du joueur défenseur d'éviter d'intervenir sur la remise en jeu en touchant le ballon lorsqu'il est encore entre les mains du joueur effectuant la remise en jeu.

17-2 Exemple : Avec 4:37 restant au chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu. Alors qu'il détient le ballon :

a) Les mains d'A1 coupent le plan vertical de la ligne de touche et le ballon se trouve donc au-dessus de la zone intérieure du terrain de jeu. B1 attrape le ballon qui se trouve dans les mains d'A1 ou le frappe hors des mains d'A1 sans provoquer de contact physique avec A1.
b) B1 déplace sa main vers A1 au-delà de la ligne de touche pour stopper sa passe vers A2 situé sur le terrain de jeu.

Interprétation : Dans les 2 cas, B1 est intervenu sur la remise en jeu et de ce fait, il a retardé la reprise du jeu. L'arbitre doit siffler une violation. De plus, un avertissement verbal doit être donné à B1 et communiqué à l'entraîneur B. Cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe B pour le restant de la rencontre. Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe B peut entraîner une faute technique.

17-3 Principe Franchissement de la ligne de touche dans les 2 dernières minutes après signal d'avertissement
Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation sur une remise en jeu, le joueur de l'équipe en défense ne doit pas franchir la ligne de touche avec une partie de son corps dans le but de gêner la remise en jeu.

17-4 Exemple :
Avec 0:54 restants sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu. Avant de donner le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre montre le geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne de touche. Après cela, B1 déplace sa main vers A1 au-delà de la ligne de touche avant que le ballon ait franchi la ligne de touche.

Interprétation : B1 doit être sanctionné d'une faute technique.

17-5 Principe Remise en jeu effectuée de main à main
Lors d'une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu doit passer le ballon (mais pas le donner de main à main) à un coéquipier sur le terrain de jeu.

17-6 Exemple : Le joueur A1 qui effectue la remise en jeu remet le ballon de main à main à A2 qui est sur le terrain de jeu.
Interprétation : Une violation de remise en jeu a été commise par A1. Le ballon doit quitter les mains du joueur afin que la remise en jeu soit considérée comme valide. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu initiale.

17-7 Principe
Sur une remise en jeu, le(s) autre(s) joueur(s) ne doivent avoir aucune partie de leur corps au-dessus de la ligne de touche avant que le ballon ait été passé, au travers de la ligne de touche.

17-8 Exemple Permutation de joueur interdite pour effectuer la remise en jeu
Le joueur A1 qui effectue la remise en jeu a reçu le ballon de la part de l'arbitre et :
(a) A1 place le ballon au sol après quoi A2 reprend le ballon.
(b) A1 remet le ballon de main à main à A2 à l'extérieur du terrain
Interprétation :

Dans les deux cas, une violation de A2 doit être sifflée dans la mesure où il franchit la ligne de touche avant qu'A1 ait passé le ballon, au travers la ligne de touche.

17-9 Exemple Permutation autorisée pour remise en jeu sur panier marqué
Après un panier réussi par l'équipe A ou un dernier ou unique lancer-franc réussi, un temps-mort est accordé à l'équipe B. A la suite du temps-mort, B1 reçoit le ballon de l'arbitre pour la remise en jeu en ligne de fond
(a) B1 place le ballon au sol après quoi B2 s'empare du ballon.
(b) B1 remet le ballon de main à main à B2 qui se trouve également derrière la ligne de fond.
Interprétation : Action légale. La seule restriction pour l'équipe B quant à se passer le ballon sur la remise en jeu est qu'ils doivent passer le ballon vers le terrain dans le délai de 5 secondes.

17-10 Principe
Si un temps-mort est accordé à une équipe qui bénéficie de la possession du ballon dans sa zone arrière quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans chaque prolongation, l'entraineur, après le temps-mort, a le droit de décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de son équipe, ou depuis la ligne de touche dans la zone arrière de son équipe.

Après que l'entraineur A a pris sa décision, celle-ci est définitive et irrévocable. Toute requête ultérieure de l'un ou l'autre entraineur après des temps-morts supplémentaires accordés au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu ne doit pas conduire à un changement de la décision initiale.

Après un temps-mort faisant suite à une faute antisportive ou disqualifiante, ou à une bagarre, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe l'effectuant.

17-11 Exemple Choix de lieu de remise en jeu si temps-mort dans les deux dernières minutes
Dans la dernière minute de la rencontre, A1 dribble dans sa zone arrière quand un joueur de l'équipe B tape le ballon en dehors des limites du terrain au niveau de la ligne des lancers francs prolongé. Un temps mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation : Au plus tard après le temps mort le Crew Chief doit demander à l'entraineur A sa décision sur l'endroit d'où doit être administrée la remise en jeu. L'entraineur doit annoncer à voix haute « zone avant » ou « zone arrière » et au même moment il doit montrer de la main l'endroit d'où la remise en jeu doit être administrée (en zone avant ou en zone arrière). La décision de l'entraîneur est finale et irrévocable. Le crew chief doit alors informer l'entraineur B de la décision de l'entraîneur A.

Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A, seulement si la position des joueurs des 2 équipes indique clairement qu'ils ont compris d'où reprendra le jeu.

17-12 Exemple Ballon hors limite et temps-mort dans les deux dernières minutes
Lors de la dernière minute de jeu, avec 17 secondes au chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe B tape le ballon hors des limites du terrain de jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc. A la suite de cela :
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 :

a) le jeu doit reprendre par la remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne de lancer-franc de sa zone arrière, avec 17 secondes au chronomètre des tirs.
b) et c) :
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de son équipe, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, le jeu reprendra par une remise en jeu en zone arrière, l'équipe A devant avoir 17 secondes au chronomètre des tirs.

17-13 Exemple Violation sur LF puis temps-mort dans les deux dernières minutes

Avec 0'57" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente 2 lancers-francs. Pendant le 2ème lancer-franc, A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc et une violation est sifflée. Un temps-mort est accordé à l'équipe B.

Interprétation : Après le temps-mort de l'équipe B, si l'entraineur B décide de reprendre le jeu par :
a) Une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe B doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.
b) Une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe B doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

17-14 Exemple 24" en cas de faute ou ballon hors limite suivi d'un temps-mort dans les 2 dernières minutes et 24"

Avec 0'26" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a dribblé pendant 6 secondes dans sa zone arrière, lorsque :
(a) B1 frappe le ballon hors des limites du terrain,
(b) B1 commet la 3ème faute de l'équipe B dans ce quart-temps.
et un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : Après le temps-mort :
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir14 secondes au chronomètre des tirs dans les 2 cas.
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir :
  a) 18 secondes
  b) 24 secondes
  au chronomètre des tirs.

17-15 Exemple Ballon hors limite suivi d'un temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"

Avec 1'24" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 tape alors le ballon et l'envoie hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe A avec :
(a) 6 secondes
(b) 17 secondes
sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :
Après le temps-mort,
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir :
  a) 6 secondes
  b) 14 secondes
  au chronomètre des tirs
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir :

a) 6 secondes
b) 17 secondes
au chronomètre des tirs.

17-16 Exemple Faute et temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"
Avec 0'48" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 commet alors la 3ème faute de l'équipe B dans ce quart-temps dans la zone arrière de l'équipe A alors qu'il reste :
a) 6 secondes
b) 17 secondes
sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation :
Après le temps-mort :
a) Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-17 Exemple Lieu de remise en jeu et réglage des 24" en cas temps-mort après bagarre de joueurs dans les 2 dernières minutes,
Avec 1'32" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A est en contrôle du ballon depuis 5 secondes en zone arrière quand A1 et B1 sont disqualifiés pour s'être battus. Les sanctions des fautes disqualifiantes de A1 et B1 s'annulent l'une l'autre. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur A obtient un temps-mort.
Interprétation : A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A, et :
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-18 Exemple Lieu de remise en jeu et réglage des 24'' en cas temps-mort après bagarre de remplaçants dans les 2 dernières minutes
Avec 1'29" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A est en contrôle du ballon depuis 5 secondes en zone arrière quand A6 et B6 sont disqualifiés pour être entrés sur le terrain de jeu lors d'une situation de bagarre. Les sanctions de faute disqualifiantes de A6 et B6 s'annulent l'une l'autre. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où a éclaté la bagarre. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur A obtient un temps-mort.
Interprétation : A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de l'équipe A *avec 14* secondes sur le chronomètre des tirs.

17-19* Exemple *Temps morts successifs et lieu de remise en jeu dans les 2 dernières minutes
Avec 1'18" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur A obtient un temps-mort.
A la fin du temps-mort, l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur B demande à son tour un temps-mort.
Interprétation : la décision initiale.de l'entraineur A de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe ne peut être changée au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu. Ceci est également valable si l'entraineur A demande un second temps-mort.

17-20 Principe **Violation sur remise en jeu de début de quart-temps et de prolongation**
Au commencement de tous les quart-temps et de toute prolongation (autre qu'au commencement du premier quart-temps), une remise en jeu doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.
Le joueur effectuant la remise en jeu doit placer un pied de chaque côté de la ligne médiane. Si le joueur effectuant la remise en jeu commet une violation, la remise en jeu qui suivra devra être administrée également dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.
Cependant, si une infraction est commise sur le terrain de jeu, directement sur la ligne médiane, la remise en jeu devra être administrée depuis la zone avant au point le plus proche de la ligne médiane.

17-21 Exemple **Violation de remise en jeu de début de quart-temps**
Au commencement du 4ème quart-temps, le joueur A1 effectuant la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque commet une violation.
Interprétation : Le ballon doit être attribué à l'équipe B pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu initiale, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs. Le joueur effectuant la remise en jeu est autorisé à passer le ballon à un partenaire situé à n'importe quel endroit sur le terrain de jeu.

17-22 Exemple **Violation de sortie du ballon, touché après remise en jeu de début de quart-temps**
Au commencement du 3ème quart-temps, le joueur A1 qui effectue la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque passe le ballon à A2 qui touche le ballon avant qu'il sorte des limites du terrain :

a) En zone avant de l'équipe A
b) En zone arrière de l'équipe A.

Interprétation : Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B au point le plus proche de l'endroit où le ballon est sorti :

a) En zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) En zone arrière avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs

17-23 Exemple **Violation de remise en jeu sur la REJ de début de quart-temps**
Au commencement du 2ème quart-temps, le joueur A1 qui effectue la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque met le pied à l'intérieur du terrain de jeu.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B au point de la remise en jeu initiale, dans le prolongement de la ligne médiane, avec 10 :00 sur le chronomètre de jeu. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée.

17-24 Exemple **Lieu de remise en jeu en cas de violation ou faute sur le terrain au niveau de la ligne médiane**
Les infractions suivantes peuvent se produire sur la ligne médiane :

a) A1 fait sortir le ballon au niveau de la ligne médiane.
b) A1 commet une faute sur B1 sur la ligne médiane.
c) A1 commet une violation de marcher sur la ligne médiane.

Interprétation : *Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B dans sa zone avant depuis le point le plus proche de la ligne médiane avec 14 secondes au chronomètre des tirs.*

17-25 Principe Remise en jeu en zone avant après toute faute antisportive ou disqualifiante
A la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe qui l'effectue.

17-26 Exemple Remise en jeu en zone avant après une faute antisportive pendant un intervalle
A1 commet une faute antisportive sur B1 pendant l'intervalle de jeu entre le 1er et le 2ème quart-temps.
Interprétation : B1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement avant le début du 2ème quart-temps. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe B. L'équipe B doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession alternée ne doit pas être changée.

17-27 Principe Evénements particuliers sur remise en jeu
Sur une remise en jeu, les situations suivantes peuvent se produire :
(a) Une passe est faite par au-dessus du panier et un joueur de l'une ou de l'autre équipe touche le ballon en passant la main à travers le panier
(b) Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau
(c) Le ballon est lancé intentionnellement sur l'anneau pour réinitialiser le chronomètre des tirs.

17-28 Exemple Intervenir sur la remise en jeu en passant la main dans le panier
Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon par-dessus le panier lorsque le ballon est touché par un des joueurs de l'une ou de l'autre des deux équipes qui passe sa main à travers le panier.
Interprétation : C'est une violation. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par les adversaires depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc. Si la violation est commise par un défenseur, aucun point ne peut être accordé à l'équipe attaquante puisque le ballon ne vient pas de l'intérieur du terrain.

17-29 Exemple Remise en jeu, ballon coincé et 14/24 "
Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon en direction du panier de l'équipe B. Le ballon 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, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de fond à proximité du panier. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si l'équipe B bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond à proximité du panier. Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

17-30 Exemple Lancer le ballon sur l'anneau lors d'une remise en jeu et 24"
Alors qu'il reste 5 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur A1 effectuant la remise en jeu lance le ballon vers le panier et touche l'anneau du panier de l'équipe B.
Interprétation : L'opérateur du chronomètre des tirs ne doit pas réinitialiser son chronomètre des tirs puisque que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré. Le chronomètre des tirs doit être redémarré en même temps que le chronomètre de jeu.

- Si l'équipe A gagne le contrôle du ballon, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si l'équipe B gagne le contrôle du ballon, le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

17-31 Principe Faire rebondir le ballon sur une remise en jeu
Après que le ballon a été mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, ce joueur ne peut pas

faire rebondir le ballon de sorte que le ballon touche l'intérieur des limites du terrain et que le joueur le retouche avant qu'il ne touche ou n'ait été touché par un autre joueur sur le terrain de jeu.

17-32 Exemple Faire rebondir le ballon lors d'une remise en jeu

Une remise en jeu est accordée à A1. A1 fait rebondir le ballon qui touche :

(a) L'intérieur du terrain,

(b) L'extérieur du terrain,

puis attrape à nouveau le ballon.

Interprétation :

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

(b) Si le joueur ne se déplace pas sur un total de plus d'un mètre entre le moment où il fait rebondir le ballon et celui où il l'attrape à nouveau, l'action est légale et la période de 5 secondes doit continuer.

17-33 Principe Le ballon ne doit pas toucher l'extérieur du terrain après une remise en jeu

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

17-34 Exemple Ballon touchant l'extérieur du terrain après la remise en jeu

Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon à A2 :

a) Depuis sa zone avant

b) Depuis sa zone arrière,

mais le ballon touche l'extérieur du terrain sans avoir été touché par un joueur quelconque sur le terrain.

Interprétation : Violation d'A1. Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe B à l'endroit initial de la remise en jeu :

a) Depuis la zone arrière de l'équipe B avec 24 secondes au chronomètre des tirs,

b) Depuis la zone avant de l'équipe B avec *14 secondes* au chronomètre des tirs.

17-35 Exemple Ballon touchant un joueur à l'extérieur du terrain après la remise en jeu

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

Interprétation : Violation d'A2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où A2 a touché la ligne de touche.

17-36 Exemple Se déplacer depuis le point de remise en jeu près de la ligne médiane

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

a) Dans sa zone arrière à proximité de la ligne médiane, A1 est autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain

b) Dans sa zone avant à proximité de la ligne médiane, A1 n'est autorisé à passer le ballon qu'en zone avant

c) Au commencement du deuxième quart-temps, depuis le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque, A1 est autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain

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

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

17-37 Principe Déplacements et passes autorisés sur remise en jeu suite à panier marqué
A la suite d'un panier ou d'un dernier lancer-franc marqué, le joueur effectuant la remise en jeu derrière la ligne de fond peut se déplacer latéralement et/ou en arrière, et le ballon peut être passé entre n'importe quels partenaires derrière la ligne de fond, mais en n'excédant pas 5 secondes. Cela reste également valable quand une violation de l'équipe en défense est sifflée et que la remise en jeu doit être répétée.

17-38 Exemple En cas de violation défensive sur une remise en jeu suite à panier marqué
Au cours du deuxième quart-temps, après qu'A1 a réussi son dernier lancer-franc, B1 a le ballon pour faire la remise en jeu derrière la ligne de fond. A2 étend ses bras au-delà de la ligne de fond avant que le ballon ait franchi celle-ci. L'arbitre siffle une violation.
Interprétation : La remise en jeu doit être répétée. B1 conserve son droit à se déplacer le long de la ligne de fond avant de lâcher le ballon ou de passer le ballon à un partenaire.

17-39 Principe 24''/14'' sur remise en jeu après faute technique
A la suite d'un dernier lancer-franc résultant d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où était le ballon quand la faute technique a été sifflée, à moins qu'il y ait une situation d'entre-deux ou que ce soit avant le début du premier quart-temps.

a) Si une faute technique est sifflée à l'équipe en défense :
   - Si la remise en jeu est administrée pour l'équipe en attaque depuis sa zone arrière :
     - L'équipe attaquante doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
   - Si la remise en jeu est administrée pour l'équipe en attaque depuis sa zone avant :
     - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs continuer depuis là où il a été stoppé.
     - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

b) Si une faute technique est sifflée à l'équipe en attaque :
   - Si la remise en jeu est administrée depuis sa zone arrière :
     - L'équipe attaquante doit conserver le temps affiché, quel qu'il soit, sur le chronomètre des tirs.
   - Si la remise en jeu est administrée depuis sa zone avant :
     - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs, le temps affiché sur le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
     - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit continuer depuis le point où il a été stoppé.

Si un temps mort et une faute technique se produisent pendant la même période d'arrêt du chronomètre de jeu, le temps-mort doit être administré en premier, suivi de l'administration du lancer-franc de la sanction de la faute technique.

A la suite de lancer(s)-franc(s) résultant d'une faute antisportive ou disqualifiante, la remise en jeu doit avoir lieu au point de remise en jeu de la zone avant de l'équipe avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-40 Exemple Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière avec TM avant les LF
Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et commet une faute technique. L'équipe A obtient alors un temps mort.
Interprétation : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Après la fin du temps-mort, n'importe quel joueur de

l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de son entraineur.

- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit conserver le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.

17-41 Exemple Réglage 14/24 en cas faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière avec TM après les LF

Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et commet une faute technique. Un joueur de l'équipe B tente un lancer-franc puis l'équipe A obtient alors un temps mort.

Interprétation : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de son entraineur.

- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit conserver le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.

17-42 Exemple Réglage 14/24 en cas faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière

Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 chasse le ballon en touche. L'équipe A obtient alors un temps mort. Immédiatement après A1 commet une faute technique.

Interprétation : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Après la fin du temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de son entraineur.

- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit conserver le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.

ART. 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT

18/19-1 Principe
Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation ait commencé ou après que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin.
Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu pour le 1er quart-temps 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 entre les quart-temps et prolongations.

18/19-2 Exemple Temps-mort ou remplacement en début de quart-temps
Après que le ballon a quitté les mains du crew chief lors de l'entre-deux mais avant que le ballon soit légalement frappé, le sauteur A2 commet une violation. Le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu. A cet instant, une des deux équipes demande un temps-mort ou un remplacement.
Interprétation : Malgré le fait que le match a déjà commencé, le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé parce que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré.

18/19-3 Exemple Temps-mort ou remplacement en fin de quart-temps
Approximativement au même moment où le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, B1 commet une faute sur A1 qui bénéficie de 2 lancers-francs. L'une ou l'autre des équipes demande :

a) Un temps-mort,
b) Un remplacement.

Interprétation :

a) Un temps-mort ne peut pas être accordé parce que le temps de jeu du quart-temps ou de la prolongation est terminé.
b) Un remplacement peut être seulement accordé après que les tentatives des 2 lancers-francs sont terminées et avant que l'intervalle de jeu précédent le quart-temps ou de la prolongation suivante a commencé.

18/19-4 Principe Occasions de remplacement si les 24" retentissent ou si le tir est réussi
Si le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air pendant un tir au panier, ce n'est pas une violation et le chronomètre de jeu ne s'arrête pas.
Si le tir au panier est réussi, c'est – sous certaines conditions – une occasion de remplacement et de temps-mort pour les deux équipes.

18/19-5 Exemple Temps-mort et remplacement sur panier marqué
Lors d'un tir au panier, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon pénètre ensuite dans le panier. A ce moment, l'une ou l'autre ou les deux équipes demande(nt) :

a) Un temps-mort.
b) 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 bénéficient aussi d'un remplacement si elles le demandent.
b) C'est une opportunité de remplacement uniquement pour l'équipe ne marquant pas le panier et seulement quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans 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 aussi d'un temps-mort si elles le demandent.

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

Si la demande de temps-mort ou de remplacement (pour tout joueur y compris le tireur de lancer-franc) est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le 1er lancer-franc, le temps-mort ou le remplacement est accordé aux deux équipes si :

a) Le dernier lancer-franc est réussi, ou
b) Le dernier lancer-franc est suivi par une remise en jeu, ou
c) Pour toute raison valable, le ballon doit rester mort après le dernier lancer-franc.

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

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Chaque équipe demande un temps-mort ou un remplacement:

a) Avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1,
b) Après la 1ère tentative de lancer-franc,
c) Après la réussite du 2ème lancer-franc mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu,
d) Après la réussite du 2ème 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 doit être immédiatement accordé avant la 1ère tentative de lancer-franc.
b) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé après le 1er lancer-franc, même s'il est réussi.
c) Le temps-mort ou le remplacement doit être immédiatement accordé, avant la remise en jeu.
d) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé.

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

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

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

Interprétation :

a) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé.
b) c) et d) Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé immédiatement.
e) Un lancer-franc de remplacement doit être accordé à A1 et, s'il est réussi, le temps-mort ou le remplacement doit être accordé immédiatement.

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

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

18/19-10 Exemple Moment du début de temps-mort après 5ème faute
Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort après quoi B1 commet sa cinquième faute.
Interprétation :
L'occasion de temps-mort commence seulement après que toute la communication avec la table de marque relative à la faute a été terminée et que le remplaçant de B1 est devenu joueur.

18/19-11 Exemple Moment du début de temps-mort après faute
Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort à la suite de quoi une faute est sifflée à un joueur quelconque.
Interprétation : Les équipes doivent être autorisées à rejoindre leur banc d'équipe si elles sont conscientes qu'un temps-mort a été demandé même si la période de temps-mort n'a pas formellement commencé.

18/19-12 Principe Début et fin des temps-morts
Les Art. 18 et 19 clarifient le moment où une occasion de remplacement ou de temps-mort commence et prend fin. Les équipes demandant un temps-mort ou un remplacement doivent être conscientes de ces limitations, au-delà desquelles le temps-mort ou le remplacement ne devra pas être accordé immédiatement.

18/19-13 Exemple Demande de temps-mort signalée tardivement par erreur
Une occasion de remplacement ou de temps-mort vient juste de se terminer lorsque le remplaçant A6 se précipite vers la table de marque en demandant à voix haute un remplacement. 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 remplacement. Cependant, parce que la demande a été faite trop tard, le remplacement ne devra pas être accordé. Le jeu doit reprendre immédiatement.

18/19-14 Exemple Temps-mort/ remplacement sur intervention illégale ou goaltending
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, un temps-mort ou un remplacement est demandé par une des équipes.
Interprétation : La violation fait que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon devient mort. Les temps-morts ou remplacements doivent être autorisés.

18/19-15 Exemple Temps-mort/remplacement en cas de faute technique entre 2 lancers-francs
B1 commet une faute sur A1 dans son action de tir à 2 points. Après que A1 a tenté le premier de ses deux lancers-francs, une faute technique est sifflée à A2. Chaque équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.
Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter ensuite son second lancer-franc, et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé aux deux équipes quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

18/19-16 Exemple Temps-mort/remplacement en cas de faute technique entre 2 lancers-francs
B1 commet une faute sur A1 dans son action de tir à 2 points. Après que A1 a tenté le premier de ses deux lancers-francs, une faute technique est sifflée à A2. N'importe quel joueur de l'équipe B tente 1 lancer-franc, sans alignement. Chaque équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : A1 doit tenter un lancer-franc, sans alignement. Et le jeu doit reprendre comme après

tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé aux deux équipes quand le ballon est mort est le chronomètre de jeu arrêté.

18/19-17 Exemple Remplacement pour tirer le LF d'une faute technique
Une faute technique est sifflée à A1. B6 demande alors un remplacement pour tenter le lancer-franc.
Interprétation : C'est une opportunité de remplacement pour les deux équipes. Après être devenu joueur, B6 peut tirer le lancer-franc, mais ne peut pas être remplacé tant que la prochaine période de déroulement du chronomètre de jeu n'est pas terminée.

18/19-18 Principe Sanction pour retour tardif sur le terrain après temps-mort
Chaque temps-mort doit durer une minute. Les équipes doivent rapidement retourner sur le terrain dès que l'arbitre siffle et invite les équipes à revenir sur le terrain. Si une équipe étend son temps-mort au-delà de la minute qui lui est allouée, elle obtient un avantage en prolongeant le temps-mort et provoquant également un retard de la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à l'entraineur de cette équipe par l'un des arbitres. Si cet entraineur ne répond pas à l'avertissement, un temps-mort supplémentaire doit lui être imputé. Si cette équipe ne dispose plus de temps-mort, l'entraineur peut être pénalisée d'une faute technique inscrite "B1" pour avoir retardé la reprise du jeu. Si cette équipe ne revient pas promptement sur le terrain de jeu après l'intervalle de jeu, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Un temps-mort imputé de la sorte ne doit pas durer 1 minute et le jeu doit reprendre immédiatement.

18/19-19 Exemple Ignorer la demande de retour sur le terrain de l'arbitre
La période de temps-mort expire et l'arbitre invite l'équipe A à revenir sur le terrain. L'entraineur 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 donne un avertissement à l'entraîneur, le prévenant que si une telle conduite se reproduit, un temps-mort supplémentaire devra être imputé à l'équipe A
(b) Un temps-mort, sans avertissement, devra être imputé à l'équipe A. Si l'équipe A ne dispose plus de temps-mort, l'entraîneur de l'équipe A devra être pénalisé d'une faute technique inscrite "B1" pour avoir retardé la reprise du jeu

18/19-20 Exemple Retour tardif du vestiaire d'une équipe au début du 3ème quart-temps
Après l'intervalle de jeu de la mi-temps, l'équipe A est toujours dans son vestiaire et le début du 3ème quart-temps est retardé en conséquence.
Interprétation : Après que l'équipe A est finalement revenue sur le terrain, un temps-mort sans avertissement doit être imputé à l'équipe A.

18/19-21 Principe Premier temps-mort non pris à l'entame des 2 dernières minutes
Si une équipe n'a pas bénéficié de temps-mort dans la deuxième mi-temps avant que le chronomètre de jeu affiche 2'00" dans le 4ème quart-temps, le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de cette équipe dans le 2ème quart-temps. Le tableau d'affichage doit afficher le 1er temps-mort comme s'il avait été pris.

18/19-22 Exemple Double barre dans la case du 1er temps-mort à 2'00" dans le 4ème quart-temps
Avec 2'00" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, les deux équipes n'ont pas encore pris de temps-mort dans la 2ème mi-temps.

Interprétation : le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de chaque équipe. Le tableau d'affichage doit indiquer que le 1er temps-mort a été pris.

18/19-23 Exemple Temps-mort demandé à 2'09" et accordé à 1'58"
Avec 2'09" restant " au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'entraineur A demande son 1er temps-mort de la 2ème mi-temps. Il reste 1'58" au chronomètre de jeu quand le ballon sort en dehors du terrain et le jeu est arrêté. Le temps-mort de l'équipe A est maintenant accordé.
Interprétation : Le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de l'équipe du fait que le temps-morts n'a pas été accordé avant que le chronomètre des tirs affiche 2'00'' dans le 4ème quart-temps. Le temps-mort accordé à 1'58'' doit être inscrit dans la 2ème case des temps-morts de l'équipe A et il ne reste plus qu'un temps-mort disponible pour cette équipe. Après le temps-mort, le tableau d'affichage doit indiquer que les 2 temps-morts ont été pris.

18/19-24 Principe Moment du temps-mort en cas de faute Technique, Antisportive ou Disqualifiante
Chaque fois qu'un temps mort est demandé, que ce soit avant ou après une faute technique, antisportive ou disqualifiante, le temps-mort doit être accordé avant le début de l'administration du(des) lancer(s)-franc(s) lancers-francs.
Si pendant un temps-mort, une faute technique, antisportive ou disqualifiante est sifflée, le(s) lancer(s)-franc(s) doit(doivent) être tiré(s) une fois que le temps-mort est terminé.

18/19-25 Exemple Demande de temps-mort puis fautes antisportive, puis technique
L'équipe B a demandé un temps-mort. A1 commet une faute antisportive sur B1, suivie d'une faute technique à A2.
Interprétation :
Le temps-mort doit être accordé à l'équipe B à ce moment-là.
Après le temps-mort, l'équipe B doit alors bénéficier d'1 lancer-franc pour la faute technique de A2, sans alignement. B1 doit ensuite tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

18/19-26 Exemple Temps-mort accordé après une faute antisportive, puis technique pendant le temps-mort
L'équipe B a demandé un temps-mort. A1 commet une faute antisportive sur B1. Le temps-mort est alors accordé à l'équipe B. Pendant le temps-mort, une faute technique est sifflée à A2.
Interprétation :
Après le temps-mort, un joueur de l'équipe B devra tenter 1 lancer-franc pour la faute technique de A2, sans alignement. B1 doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

ART. 23 JOUEUR ET BALLON SORTANT DU TERRAIN

23-1 Principe Joueur sortant du terrain pour éviter une violation de 3 secondes
C'est une violation quand un joueur quitte le terrain de jeu en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes, et qu'il entre alors à nouveau dans la zone restrictive.

23-2 Exemple :
Dans la zone restrictive depuis moins de 3 secondes, A1 sort du terrain en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes et rentre à nouveau dans la zone restrictive.
Interprétation : A1 a commis une violation de 3 secondes

ART. 24 LE DRIBBLE

24-1 Principe
Si un joueur lance délibérément le ballon contre le panneau (sans tenter un tir au panier légitime), ceci ne doit pas être considéré comme un dribble.

24-2 Exemple Lancer le ballon contre le panneau avant un dribble
A1 n'a pas encore dribblé et se tient toujours arrêté quand il lance le ballon contre le panneau de l'adversaire ou de son propre panier, et le reprend à nouveau avant qu'un autre joueur ait touché le ballon
Interprétation :
Action légale. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer ou commencer un dribble.

24-3 Exemple Lancer le ballon contre le panneau après un dribble
Après avoir terminé un dribble, soit dans un mouvement continu soit en restant arrêté, A1 lance le ballon contre le panneau de l'adversaire ou de son propre panier et rattrape ou touche à nouveau le ballon avant qu'il soit touché par un autre joueur.
Interprétation :
Action légale. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer mais ne peut pas commencer un nouveau dribble.

24-4 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un dribble
Le tir au panier de A1 manque l'anneau. A1 récupère le ballon et le lance contre le panneau, après quoi A1 rattrape ou touche à nouveau le ballon avant qu'il soit touché par un autre joueur.
Interprétation : Action légale. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer ou commencer un dribble.

24-5 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un arrêt à la fin d'un dribble

A1 dribble puis fait un arrêt. Après quoi :
a) A1perd l'équilibre et, sans déplacer son pied de pivot, A1 touche le sol une ou deux fois avec le ballon tout en tenant le ballon dans la ou les main(s).
b) A1 tapote le ballon en l'air d'une main vers l'autre sans déplacer son pied de pivot.
Interprétation : action légale dans les deux cas car A1 ne déplace pas son pied de pivot.

24-6 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un dribble
A1 démarre en dribble en :
a) Lançant son ballon au-dessus de son adversaire.
b) Lançant le ballon plusieurs mètres devant lui.
Le ballon touche le sol sur le terrain après quoi A1 continue son dribble.
Interprétation : Action légale dans les deux cas. Le ballon a touché le sol avant qu'A1 retouche le ballon sur son dribble.

ART. 25 LE MARCHER

25-1 Principe Joueur allongé au sol
Il est légal qu'un joueur allongé au sol prenne le contrôle du ballon. De même, il est légal qu'un joueur détenant le ballon tombe au sol. Il est également légal qu'un joueur, après être tombé au sol avec le ballon glisse brièvement au sol. Toutefois, si ce joueur roule alors au sol dans le but d'échapper à la défense, ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon, c'est une violation.

25-2 Exemple Un joueur tombe au sol avec le ballon
Alors qu'il tient le ballon, A1 perd l'équilibre et tombe au sol.
Interprétation : L'action d'A1 d'être involontairement tombé au sol est légale.

25-3 Exemple Un joueur allongé au sol passe, dribble ou se relève
Alors qu'il est allongé au sol, A1 prend le contrôle du ballon. Ensuite A1 :
a) Passe le ballon à A2,
b) Commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol,
c) Tente de se relever tout en dribblant
d) Essaie de se relever alors qu'il tient toujours le ballon.
Interprétation :
a), b) et c) Action légale
d) Violation de marcher.

25-4 Exemple Un joueur glisse involontairement au sol
Alors qu'il tient le ballon, A1 tombe au sol et, poussé par son élan, glisse au sol.
Interprétation : La glissade involontaire d'A1 ne constitue pas une violation. Cependant, si A1 roule au sol dans le but d'échapper à la défense ou essaie de se relever tout en tenant encore le ballon, une violation de marcher se produit.

25-5 Principe Faute sur l'action de tir suivie d'un marcher
Si un joueur est victime d'une faute en action de tir et qu'ensuite il tire en commettant une violation de marcher, le panier ne doit pas compter et des lancers-francs doivent être attribués.

25-6 Exemple
A1 a commencé son action de tir à 2 points en s'engageant vers le panier en ayant le ballon dans les mains. Dans son mouvement continu, il est victime d'une faute par B1 après quoi A1 commet un marcher avant que le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation : Le panier ne doit pas compter. 2 lancers-francs doivent être accordés à A1.

25-7 Principe Soulever un partenaire est une violation
C'est une violation de soulever un partenaire dans le but de lui permettre de jouer le ballon.

25-8 Exemple
A1 attrape son partenaire A2 et et le soulève sous le panier de l'adversaire. A3 passe le ballon à A2 qui smashe alors le ballon dans le panier.
Interprétation : C'est une violation. Le panier ne doit pas compter. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de touche dans le prolongement de la ligne des lancers-francs.

ART. 28 8 SECONDES

28-1 Principe Temps restant sur les 8 secondes en cas de possession alternée
Le chronomètre des tirs est arrêté à cause d'une situation d'entre-deux en zone arrière. Si la remise en jeu de possession alternée en résultant est attribuée à l'équipe qui contrôlait le ballon dans sa zone arrière, cette équipe ne bénéficiera que du temps qui lui restait sur la période des 8 secondes.

28-2 Exemple :
L'équipe A contrôlait le ballon depuis 5 secondes dans sa zone arrière lorsqu'un ballon tenu se produit. L'équipe A bénéficie du droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.
Interprétation : L'équipe A ne bénéficie que des 3 secondes restantes pour amener le ballon dans sa zone avant.

28-3 Principe 8" et franchissement de la ligne médiane
Pendant un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le ballon passe dans la zone avant quand les deux pieds du dribbleur et le ballon sont complètement en contact avec la zone avant.

28-4 Exemple 8" et franchissement incomplet de la ligne médiane
A1 se tient à cheval sur la ligne médiane et reçoit le ballon d'A2 qui se trouve dans la zone arrière de l'équipe A. A1 renvoie ensuite le ballon à A2 qui est toujours dans sa zone arrière.
Interprétation : Action légale. A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant de l'équipe A, et de ce fait est autorisé à passer le ballon vers la zone arrière. La période de 8 secondes doit se poursuivre.

28-5 Exemple 8" et ballon passé entre joueurs à cheval sur ligne médiane
A1dribble depuis sa zone arrière puis s'arrête à cheval sur la ligne médiane en tenant le ballon. A1 passe ensuite le ballon à A2 qui est aussi à cheval sur la ligne médiane.
Interprétation :
Action légale. A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant, et de ce fait est autorisé à passer le ballon à A2 qui n'est pas non plus en zone avant. La période de 8 secondes doit se poursuivre.

28-6 Exemple 8" et joueur à cheval sur ligne médiane dribblant en zone arrière
A1 dribble depuis sa zone arrière et a un pied (mais pas les deux) déjà en contact avec sa zone avant. Après qu'A1 a passé le ballon à A2 qui est à cheval sur la ligne médiane, A2 commence à dribbler dans sa zone arrière.
Interprétation :
Action légale. A1 n'a pas les deux pieds au contact de la zone avant, et de ce fait il est autorisé à passer le ballon à A2 qui n'est pas non plus en zone avant. A2 est donc autorisé à dribbler en zone arrière. La période de 8 secondes doit se poursuivre.

28-7 Exemple 8" et dribble à cheval sur la ligne médiane

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

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

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

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

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

28-9 Exemple 8" et remise en jeu après double faute

A1 dribble depuis 6 secondes en zone arrière lorsqu'une double faute est sifflée :

a) En zone arrière.
b) En zone avant.

Interprétation :

a) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière depuis le point le plus proche du lieu de la double faute avec 2 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.
b) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A en zone avant depuis le point le plus proche du lieu de la double faute.

28-10 Exemple 8" et remise en jeu après

A1 dribble en zone arrière depuis 4 secondes quand le ballon est poussé hors du terrain par B1 dans la zone arrière de l'équipe A.

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

28-11 Principe 8" et jeu stoppé désavantageant une équipe

Si le jeu est interrompu par un arbitre pour n'importe quelle raison valable qui n'est pas en lien avec l'une ou l'autre des équipes et que du jugement de l'arbitre les adversaires seraient placés en situation de désavantage, la période de 8 secondes doit se poursuivre à partir du moment où elle a été arrêtée.

28-12 Exemple 8" et jeu stoppé dans les dernières secondes

Avec 25 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps et alors que le score est de A72-B72, l'équipe A prend le contrôle du ballon et A1 dribble pendant 4 secondes dans sa zone arrière quand le jeu est interrompu parce que :

a) Le chronomètre de jeu ou le chronomètre des tirs a mal fonctionné, n'a pas démarré ou n'a pas été stoppé
b) Une bouteille a été jetée sur le terrain de jeu
c) Le chronomètre des tirs a été réinitialisé par erreur

Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone

arrière avec 4 secondes restant au titre de la période des 8 secondes. L'équipe B aurait été placée en situation de désavantage si le jeu avait repris avec une nouvelle période de 8 secondes.

28-13 Principe 8" et lieu de remise en jeu
A la suite d'une violation des 8 secondes, le lieu de la remise en jeu est déterminé par l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la violation s'est produite.

28-14 Exemple
La période de 8 secondes pour l'équipe A expire et une violation doit être sifflée au moment où :
a) L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone arrière
b) Le ballon est en l'air lors d'une passe de A1 depuis sa zone arrière vers la zone avant
Interprétation : La remise en jeu pour l'équipe B doit être effectuée depuis sa zone avant, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs :
a) Depuis le point le plus proche de l'endroit où était le ballon quand la violation des 8 secondes s'est produite, excepté directement derrière le panneau
b) Depuis le point le plus proche de la ligne médiane

ART. 29/50 24 SECONDES

29/50-1 Principe Ballon ne touchant pas l'anneau après un tir suivi du signal des 24"
Un tir au panier est tenté près de la fin de la période du chronomètre des tirs et le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air. Si le ballon ne touche pas l'anneau, une violation a été commise à moins que les adversaires ne prennent immédiatement et clairement le contrôle du ballon. Le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

29/50-2 Exemple Tir, 24" et non contrôle clair et immédiat du ballon par l'adversaire
Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon touche le panneau et roule ensuite au sol où il est touché par B1 puis par A2 avant d'être finalement contrôlé par B2.
Interprétation :
Violation du chronomètre des tirs. Le ballon n'a pas touché l'anneau et il n'y a pas eu alors un contrôle immédiat et clair du ballon par les adversaires.

29/50-3 Exemple Air-ball et non contrôle immédiat
Lors d'un tir d'A1, le ballon touche le panneau mais ne touche pas l'anneau. Lors du rebond, le ballon est alors touché mais pas contrôlé par B1 après quoi A2 prend le contrôle du ballon. A cet instant, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit.
Interprétation :
Violation du chronomètre des tirs. Le chronomètre des tirs continue de tourner même lorsque le ballon a manqué l'anneau et que le ballon est à nouveau contrôlé par un joueur de l'équipe A.

29/50-4 Exemple Faute normale, FU, FT ou FD après tir contré et après le signal de 24"
A1 tire au panier à la fin d'une période de vingt-quatre secondes. Le tir est légalement contré par B1 et ensuite le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Après le signal, B1 commet une faute sur A1.
Interprétation :
Violation du chronomètre des tirs. La faute de B1 sur A1 doit être ignorée sauf si c'est une faute antisportive ou disqualifiante.

29/50-5 Exemple 24", air ball et ballon tenu
Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et ensuite un ballon tenu entre A2 et B2 est immédiatement sifflé.
Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris le contrôle immédiat et clair du ballon.

29/50-6 Exemple 24", puis ballon sorti
Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et il est ensuite touché par B1 qui provoque la sortie du ballon des limites du terrain.
Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris clairement le contrôle ballon.

29/50-7 **Principe** **24" et futur contrôle clair et immédiat du ballon**
Si le signal du chronomètre des tirs retentit dans une situation où, selon le jugement des arbitres, les adversaires gagnent le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit se poursuivre.

29/50-8 **Exemple** **24" et interception**
A l'approche de la fin de la période du chronomètre des tirs, A1 manque sa passe à A2 (tous deux sont en zone avant) et le ballon roule dans la zone arrière de l'équipe A. Avant que B1 s'empare du contrôle du ballon, le chemin du panier étant libre pour lui, le signal du chronomètre des tirs retentit.
Interprétation : Si B1 prend le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.

29/50-9 **Principe** **Possession alternée et 24"**
Si l'équipe qui était en contrôle du ballon se voit attribuer une remise en jeu de possession alternée, cette équipe ne doit bénéficier que du temps qui était sur le chronomètre des tirs au moment où la situation d'entre-deux s'est produite.

29/50-10 **Exemple** **24" et ballon tenu**
L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs lorsqu'un ballon tenu se produit. Une remise en jeu de possession alternée est attribuée à :
(a) l'équipe A,
(b) l'équipe B.
Interprétation :
(a) L'équipe A doit seulement bénéficier de 10 secondes sur le chronomètre des tirs
(b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-11 **Exemple** **24" et sortie - arbitres pas d'accord**
L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant avec 10 secondes au chronomètre des tirs lorsque le ballon sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont pas d'accord sur le fait que A1 ou B1 a touché le ballon en dernier avant que le ballon sorte du terrain. Une situation d'entre deux est sifflée et la remise en jeu de possession alternée est attribué à :
(a) l'équipe A
(b) l'équipe B
Interprétation :
(a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restant au chronomètre des tirs
(b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-12 **Principe** **24" et violation ou faute en zone avant**
Si le jeu est arrêté par un officiel pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui n'est pas en contrôle du ballon (pas pour un ballon sorti des limites du terrain), et que la possession du ballon est accordée à la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon en zone avant, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :

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

29/50-13 Exemple 24" et ballon sorti en zone avant
B1 commet une violation en faisant sortir le ballon des limites du terrain dans la zone avant de l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.
Interprétation : L'équipe A doit seulement bénéficier de 8 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-14 Exemple 24" et faute personnelle en zone avant
A1 dribble dans sa zone avant et subit une faute de B1. C'est la 2ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Le chronomètre des tirs indique 3 secondes.
Interprétation : L'équipe A doit bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-15 Exemple 24"et blessure en zone avant
Alors qu'il reste 4 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon en zone avant lorsque :
a) A1, ou
b) B1
se blesse. Les arbitres interrompent le jeu.
Interprétation :
L'équipe A doit bénéficier de :
a) 4 secondes
b) 14 secondes
sur le chronomètre des tirs.

29/50-16 Exemple 24" et double faute
Le ballon quitte les mains d'A1 lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, une double faute avec sanctions identiques est sifflée contre A2 et B2 avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs. Le ballon manque l'anneau. La flèche de possession alternée indique que l'équipe A bénéficie de la prochaine possession alternée.
Interprétation : L'équipe A doit bénéficier de 6 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-17 Exemple 24" et double faute technique
Avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble quand une faute technique est sifflée contre B1, suivie d'une faute technique sifflée contre l'entraineur de l'équipe A.
Interprétation : Après annulation des réparations égales, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-18 Exemple 24" et pied
Alors qu'il reste:
(a) 16 secondes
(b) 12 secondes
sur le chronomètre des tirs, A1 passe le ballon A2 tous deux dans leur zone avant de l'équipe A quand B1 dans sa zone arrière frappe délibérément de ballon du pied ou du poing.
Interprétation : Dans les 2 cas, violation de B1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec :
(a) 16 secondes
(b) 14 secondes
sur le chronomètre des tirs.

29/50-19 Exemple 24" et interférence sur remise en jeu
Pendant une remise en jeu d'A1 au cours du 3ème quart-temps, B1 dans sa propre zone arrière place son bras au-dessus de la ligne de touche et bloque la passe d'A1 avec :
a) 19 secondes
b) 11 secondes
au chronomètre des tirs.
Interprétation : Dans les 2 cas, violation de B1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec :
a) 19 secondes
b) 14 secondes
sur chronomètre des tirs.

29/50-20 Exemple 24" et faute antisportive en zone avant
A1 dribble le ballon en zone avant quand B1 commet une faute antisportive alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs.
Interprétation :
Dans tous les cas, que les lancers-francs soient réussis ou non, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
Cette même interprétation s'applique également aux fautes disqualifiantes.

29/50-21 Principe
Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable qui n'est en rapport avec aucune des deux équipes et si, selon le jugement des arbitres, les adversaires seraient placés en situation de désavantage, le décompte des vingt-quatre secondes doit reprendre à partir du moment où il a été arrêté.

29/50-22 Exemple 24" et jeu stoppé dans les dernières secondes
Avec 25'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, alors que le score est de : A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon dans sa zone avant. A1 a dribblé depuis 20 secondes quand le jeu est arrêté par les arbitres du fait que :
(a) Le chronomètre de jeu ou celui des tirs ne s'est pas déclenché ou s'est arrêté par erreur
(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 avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait avec une nouvelle période de 14 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-23 Exemple 24" retentit par erreur après que le ballon a touché l'anneau
Après un tir au panier d'A1, le ballon rebondit sur l'anneau et A2 en prends le contrôle. 9 secondes plus tard, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit par erreur.
Interprétation :
L'équipe A serait désavantagée si une violation du chronomètre des tirs était sifflée. Après consultation du commissaire, si présent, et du chronométreur des tirs, les arbitres feront reprendre le jeu par une remise en jeu pour l'équipe A avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-24 Exemple 24" remis à 24" par erreur, puis panier marqué
Avec 4 secondes restant sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir du terrain. Le ballon ne touche pas l'anneau. L'opérateur du chronomètre des tirs réinitialise le chronomètre des tirs par erreur. A2 s'empare du rebond et après un certain temps A3 tire et marque un panier. A ce moment-là, les arbitres sont avertis de la situation.
Interprétation :
Les arbitres, après consultation du commissaire s'il est présent, doivent confirmer que le ballon n'a touché l'anneau lors du tir au panier d'A1. Si tel est le cas, ils doivent décider alors si le ballon a quitté ou non les mains d'A3 avant le moment où le signal aurait dû sonner si le chronomètre des tirs n'avait pas été

réinitialisé. Si c'est le cas, le panier doit compter; sinon, une violation du chronomètre des tirs se sera produite et le panier d'A3 ne devra pas compter.

29/50-25 Principe 24" si faute antisportive ou disqualifiante
Une remise en jeu résultant de la sanction d'une faute antisportive ou disqualifiante doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-26 Exemple 24"si temps-mort après faute antisportive lors des 2 dernières minutes
Avec 1'12" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs lorsque B1 commet une faute antisportive sur A1.
Après le premier lancer-franc de A1 un temps-mort est maintenant demandé par l'entraineur A ou l'entraineur B.
Interprétation : A1 doit tenter son second lancer-franc sans alignement. Après le temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-27 Principe Réglage des 24 secondes lors d'une faute défensive après tir
Quand le ballon est lâché lors d'un tir au panier et qu'une faute est ensuite sifflée à un défenseur dans sa zone arrière, le chronomètre des tirs doit être réglé à 14 secondes.

29/50-28 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) avec 17" restant aux 24"
Avec 17 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau
Interprétation
a) Le panier de A1 compte.
Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-29 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) avec 10" restant aux 24"
Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau
Interprétation
a) Le panier de A1 compte.
Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-30 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) après signal des 24"
A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal du chronomètre des tirs retentit et B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier

b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

Interprétation

a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-31 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5ème faute d'équipe) avec 10 secondes aux 24"

Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

Interprétation :

a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, A2 doit tenter 2 lancers-francs.

29/50-32 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5ème faute d'équipe) après le signal des 24"

A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air le signal du chronomètre des tirs retentit. B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

(a) Pénètre dans le panier
(b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
(c) Manque l'anneau

Interprétation

a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, il n'y a pas eu de violation du chronomètre des tirs. A2 doit tenter 2 lancers-francs.

29/50-33 Principe 14" si le ballon touche l'anneau de l'adversaire

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

29/50-34 Exemple 14" si le ballon touche B2 puis l'anneau avant rebond par A3

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

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

29/50-35 Exemple 14" si ballon gagné par A2 en zone avant ou arrière après tir à 20"

A1 tente un tir au panier avec :

(a) 4 secondes,
(b) 20 secondes

sur le chronomètre des tirs. Le ballon rebondit sur l'anneau, et A2 gagne ensuite le contrôle du ballon.

Interprétation : Dans tous les cas, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-36 Exemple 14" si ballon touché au rebond par B1 mais gagné par A2
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis A2 gagne le contrôle du ballon.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-37 Exemple 14" si le ballon sort en faveur de A après avoir touché l'anneau
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où est sorti le ballon. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes quel que soit l'endroit où la remise en jeu doit être administrée.

29/50-38 Exemple 14"si le ballon revient à A en zone arrière après avoir touché l'anneau
Avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 lance le ballon sur l'anneau pour bénéficier d'une nouvelle période de tir. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où est sorti le ballon. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes quel que soit l'endroit où la remise en jeu doit être administrée.

29/50-39 Exemple 14" si ballon tapé puis contrôlé sur rebond après anneau touché

A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. A2 tape le ballon puis A3 gagne le contrôle du ballon.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain.

29/50-40 Exemple 14" si 3ème faute d'équipe après rebond et anneau touché
A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. B2 commet alors une faute sur A2. C'est la 3ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où la faute a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-41 Exemple 14" si 3ème faute d'équipe après panier marqué
A1 tire au panier. Le ballon pénètre dans le panier puis B1commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps.
Interprétation : : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où la faute a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-42 Exemple 14" si un ballon tenu est sifflé en faveur de l'attaque après rebond
A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau puis un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2. La flèche de possession est en faveur de l'équipe A.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où le ballon tenu a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-43 Exemple Maintien du temps restant si le ballon se coince entre l'anneau et le panier de l'adversaire
A1 tire au panier. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession indique l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de fond à proximité du panneau. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-44 Exemple 14" si le ballon touche le panier de l'adversaire sur une passe
A1 dans sa zone avant passe le ballon à A2 pour un alley-hoop. A2 manque le ballon et celui-ci touche l'anneau après quoi A3 gagne le contrôle du ballon.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon. Au cas où A3 touche le ballon en zone arrière, c'est une violation de retour en zone arrière.

29/50-45 Exemple 24" si le ballon n'est pas contrôlé par la même équipe avant et après avoir touché l'anneau
Après un rebond défensif de A1, B1 tape le ballon hors des mains d'A1. Le ballon est alors attrapé par B2.
Interprétation : Comme l'équipe qui a gagné le contrôle du ballon n'est pas la même que celle qui en avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau, l'équipe B devra bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-46 Exemple Reprise de contrôle du ballon puis faute en zone arrière après un tir
A1 tente un tir avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs. Le ballon touche l'anneau et A2 reprend le contrôle du ballon dans sa zone arrière. A2 est alors victime d'une faute de B1. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-47 Principe Toujours 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain
Quand le chronomètre de jeu tourne, quelle que soit l'équipe qui gagne une nouvelle possession d'un ballon vivant sur le terrain, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, cette équipe doit bénéficier de 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-48 Exemple 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain en zone avant
Alors que le chronomètre de jeu tourne, A1 gagne la possession du ballon sur le terrain de jeu :
a) Dans sa zone avant.
b) Dans sa zone arrière.
Interprétation : Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-49 Principe Quand éteindre le chronomètre des tirs
Quel que soit le moment où une équipe prend possession d'un ballon vivant, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, et que 14 secondes ou moins restent à jouer sur le chronomètre de jeu, le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-50 Exemple Eteindre le chronomètre des tirs quand il reste 12 secondes à jouer
L'équipe A se voit attribuer une nouvelle possession alors qu'il reste 12 secondes de jeu sur le chronomètre de jeu.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-51 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" à 24" à jouer, violation en zone avant
Avec 18 secondes restant sur le chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa propre zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-52 Exemple Réglage 24" s'il reste moins de 14" à jouer, violation en zone avant
Avec 7 secondes restant sur le chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-53 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" à 24" à jouer, un tir touche l'anneau

Avec 23 secondes restant sur le chronomètre de jeu, l'équipe A gagne un nouveau contrôle du ballon. Avec 19 secondes restant sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir. Le ballon touche l'anneau et A2 prend le rebond.
Interprétation : Le chronomètre des tirs ne doit pas redémarrer initialement quand l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon. Cependant, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 prend le contrôle du ballon au rebond puisqu'il reste plus de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

29/50-54 Exemple 14'' ou 24" sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes
Avec 58 secondes au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, B1, situé dans la zone arrière de l'équipe A, frappe délibérément le ballon du pied ou est sanctionné d'une faute sur A1 (3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps). L'équipe A dispose de 19 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation : L'entraineur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-55 Exemple 14" ou 24'' sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes
Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon dans la zone arrière de l'équipe A. A2 y prend alors le contrôle du ballon. B2 frappe alors délibérément le ballon du pied ou est sanctionné d'une faute sur A2 (3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps). L'équipe A dispose de 8 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation : L'entraineur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 nouvelles secondes au chronomètre des tirs.

29/50-56 Exemple Nouvelles 24" sur REJ après TM-B lors des 2 dernières minutes
Avec 58 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière. B1 est alors sanctionné d'une faute sur A1 alors qu'il reste 19 secondes au chronomètre des tirs. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Un temps-mort est accordé à l'équipe B.
Interprétation :
A la suite du temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la zone arrière de l'équipe A avec 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-57 Exemple 14" ou 24'' sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes
Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière quand B1 tape le ballon hors du terrain avec 19 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation : L'entraineur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A aura 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-58 Exemple Cas de temps restant au CT sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes

Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon dans la zone arrière de l'équipe A. A2 y prend le contrôle du ballon. B2 tape alors le ballon hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe A avec 8 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : L'entraineur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière. Dans tous les cas, l'équipe A aura 8 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-59 Exemple Fin de quart-temps après signal sonore des 24 secondes sur air ball

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Avec 1 seconde sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier.

Le signal sonore retentit lors du tir alors que le ballon est en l'air. Le ballon ne touche pas l'anneau et après 1,2 sec supplémentaire, le signal sonore de fin de quart-temps retentit.

Interprétation : Il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs. L'arbitre ne siffle pas en attendant de voir si l'équipe B prend clairement le contrôle du ballon. Le quart-temps est terminé.

29/50-60 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes après le lâcher du ballon sur air ball

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Avec 1 seconde sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Le signal sonore retentit lors du tir alors que le ballon est en l'air. Le ballon ne touche pas l'anneau et l'arbitre siffle la violation alors qu'il reste 0,8 secondes au chronomètre de jeu.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. Le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu en ligne de fond de l'équipe B avec 0,8 secondes au chronomètre de jeu.

29/50-61 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes ballon en main

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu et A1 a le ballon dans les mains quand le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. L'arbitre siffle une violation alors que le chronomètre de jeu indique 0,8 secondes.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. Le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu avec 1,2 secondes au chronomètre de jeu.

29/50-62 Exemple Violation sur REJ en zone arrière : 24'' sur la nouvelle remise en jeu

Dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière. Alors qu'A1 a toujours le ballon dans les mains, B1 franchit la verticale de la ligne de touche avec la main.

Interprétation : Violation de B1. A1 bénéficie d'une nouvelle remise en jeu avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-63 Exemple Violation sur REJ en zone avant : réglage des 24'' sur la nouvelle remise en jeu

Dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant. Alors qu'A1 a toujours le ballon dans les mains, B1 franchit la verticale de la ligne de touche avec la main avec :

a) 7 secondes sur le chronomètre des tirs
b) 17 secondes sur le chronomètre des tirs

Interprétation : Violation de B1. A1 bénéficie d'une nouvelle remise en jeu. A1 doit avoir :

a) 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) 17 secondes sur le chronomètre des tirs.

ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE

30-1 Principe Joueur en l'air et retour en zone arrière
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 1er joueur de son équipe à établir un nouveau 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 en l'air établit un nouveau contrôle du ballon pour son équipe, la position du joueur relative à la zone avant ou arrière ne doit pas être déterminée tant que le joueur ne sera pas revenu au sol avec les deux pieds.

30-2 Exemple Pas de retour en zone en cas d'interception en sautant de zone avant vers zone arrière
A1 dans sa zone arrière tente une passe de contre-attaque à A2 situé en zone avant. B1 saute depuis la zone avant de l'équipe B, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe au sol :
a) Avec les deux pieds dans sa zone arrière
b) À cheval sur la ligne médiane
c) À cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon vers sa zone arrière.
Interprétation : Pas de violation. B1 a établi le 1er contrôle d'équipe du ballon alors qu'il était en l'air et sa position relative à la zone avant ou arrière n'a pas été établie tant que B1 n'est pas revenu au sol avec les deux pieds. Dans tous les cas, B1 se trouve légalement en zone arrière.

30-3 Exemple Cas de non-retour en zone sur entre deux
Lors de l'entre-deux entre A1 et B1 qui commence le 1er quart-temps, le ballon est légalement frappé lorsqu'A2 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe :
a) Les deux pieds dans sa zone arrière.
b) À cheval sur la ligne médiane.
c) À cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.
Interprétation : Pas de violation. A2 établit le 1er contrôle du ballon pour l'équipe A alors qu'il est en l'air. Dans tous les cas A2 se trouve légalement en zone arrière.

30-4 Exemple Retour en zone en cas de passe à partenaire sautant depuis la zone avant
Le joueur A1 effectuant une remise en jeu dans sa zone avant tente une passe à A2. A2 saute en l'air depuis sa zone avant, attrape le ballon et retombe au sol :
a) Les deux pieds dans sa zone arrière.
b) À cheval sur la ligne médiane.
c) À cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.
Interprétation : Violation de l'équipe A. Lors de la remise en jeu de A1, l'équipe A a établi le contrôle du ballon dans sa zone avant, avant qu'A2 attrape le ballon en l'air et retourne ensuite au sol en zone arrière. Dans tous les cas, A2 a provoqué un retour illégal du ballon en zone arrière.

30-5 Exemple Retour en zone sur remise en jeu sur la ligne médiane en cas de passe à partenaire sautant depuis la zone avant
Le joueur A1 effectuant une remise en jeu se tient à cheval sur la ligne médiane pour commencer le deuxième quart-temps. A1 passe à A2. A2, en sautant en l'air depuis sa zone avant, attrape le ballon et retombe au sol :
a) Les deux pieds dans sa zone arrière.
b) À cheval sur la ligne médiane.

c) À cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.

Interprétation : C'est une violation de l'équipe A. A1 a établi le contrôle du ballon pour l'équipe A. Du fait qu'A2 a sauté depuis sa zone avant et attrapé le ballon en l'air, l'équipe A a établi le contrôle du ballon dans sa zone avant. Dans tous les cas, en atterrissant dans sa zone arrière, A2 a fait revenir illégalement le ballon en zone arrière.

30-6 Exemple Retour en zone arrière en cas d'interception en sautant depuis sa zone avant
Le joueur A1 effectuant une remise en jeu dans sa zone arrière tente une passe à A2 situé dans sa zone avant. B1 saute depuis sa propre zone avant, attrape le ballon en l'air et, avant de retomber au sol dans sa zone arrière, passe le ballon à B2 dans sa zone arrière.
Interprétation : C'est une violation de l'équipe B qui a retourné illégalement le ballon en zone arrière.

30-7 Principe Toucher le ballon contrôlé en zone avant après qu'il ait rebondi en zone arrière
Un ballon vivant est retourné illégalement en zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe A situé complètement en zone avant amène le ballon à toucher la zone arrière et qu'un joueur de l'équipe A soit ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.
Cependant, il est légal qu'un joueur de l'équipe A situé complètement en zone arrière amène le ballon à toucher la zone avant et qu'un joueur de l'équipe A soit ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.

30-8 Exemple Passe illégale de zone avant à zone avant avec rebond en zone arrière
A1 est situé proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone avant et tente de passer à A2 également proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone avant. Le ballon rebondit en zone arrière avant de toucher A2.
Interprétation : Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière

30-9 Exemple Passe illégale de zone avant à zone avant avec rebond en zone arrière puis rebond en zone avant
A1 et A2 se tiennent tous les deux en zone avant, les deux pieds proches de la ligne médiane, quand A1 tente une passe à rebond à A2. Au cours de la passe, le ballon rebondit d'abord en zone arrière puis en zone avant, avant d'être finalement touché par A2.
Interprétation : Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière

30-10 Exemple Passe légale de zone arrière à zone arrière avec rebond en zone avant
A1 est situé proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone arrière et tente de passer à A2 également proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone arrière. Le ballon rebondit en zone avant, avant de toucher A2.
Interprétation : L'action est légale. Il n'y a pas de violation de retour en zone arrière puisqu'aucun joueur avec le ballon de l'équipe A n'était en zone avant. Cependant, comme le ballon a été amené en zone avant, la période de 8 secondes s'est arrêtée au moment où le ballon a touché la zone avant. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon dans sa zone arrière.

30-11 Exemple Retour en zone et 8" sur ballon dévié par un officiel situé en zone avant
A1 est situé en zone arrière passe le ballon en zone avant. Le ballon est dévié par un arbitre situé dans le terrain, les pieds à cheval sur la ligne médiane, puis le ballon est touché par A2 encore situé dans sa zone arrière.
Interprétation : L'action est légale. Pas de violation de retour en zone arrière car aucun joueur de l'équipe A n'a eu le ballon en zone avant. Cependant, comme le ballon a été amené en zone avant, la période des 8 secondes s'est arrêtée au moment où le ballon a touché l'arbitre. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon dans sa zone arrière.

30-12 Exemple Retour en zone si 2 adversaires ont touché ensemble le ballon
L'équipe A est en contrôle du ballon dans sa zone avant quand le ballon est touché simultanément par A1 et B1 avant de retourner vers la zone arrière de l'équipe A où le ballon est ensuite touché par A2.
Interprétation : L'équipe A a commis une violation pour avoir retourné illégalement le ballon dans sa zone arrière.

30-13 Exemple Cas du joueur dribblant sur son pied en venant de franchir la ligne médiane
A1 dribble depuis sa zone arrière vers sa zone avant. Ayant les deux pieds en zone avant il continue à dribbler en zone arrière et le ballon touche son pied et rebondit en zone arrière où A2 le récupère et commence à dribbler.
Interprétation: Action légale. A1 n'a pas encore établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-14 Exemple Cas du ballon seulement touché en zone avant
A1 dans sa zone arrière passe le ballon à A2 qui se situe en zone avant. A2 touche le ballon qui retourne vers A1 toujours positionné en zone arrière.
Interprétation: Action légale. A1 n'a pas encore établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-15 Exemple Cas de franchissement de la ligne médiane en recevant une passe sur une REJ en zone avant
Lors d'une remise en jeu en zone avant, A1 passe le ballon à A2. A2 saute par-dessus la ligne médiane, attrape le ballon et atterrit sur le terrain de jeu avec le pied droit en zone avant et le pied gauche toujours en l'air. Il pose ensuite le pied gauche dans sa zone arrière.
Interprétation : A2 a provoqué un retour illégal du ballon en zone arrière, puisque A1, qui effectuait la remise en jeu, avait déjà établi le contrôle du ballon dans la zone avant de l'équipe A.

30-16 Exemple Cas du ballon frappé par l'adversaire vers la zone arrière
A1 dribble dans sa zone avant proche de la ligne médiane quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A. A1 qui conserve les deux pieds en zone avant continue à dribbler le ballon qui est dans sa zone arrière.
Interprétation : Action légale. A1 n'a pas été le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant. A1 pourrait même continuer son dribble complètement en zone arrière avec une nouvelle période de 8 secondes.

30-17 Exemple Passe depuis la zone arrière vers un joueur en zone avant qui retombe en zone arrière
A1, situé dans sa zone arrière, passe le ballon à A2 situé dans sa zone avant. A2 saute, attrape le ballon et retombe au sol :
a) Avec les deux pieds en zone arrière
b) En touchant la ligne médiane
c) À cheval sur la ligne médiane et passe ou dribble ensuite vers sa zone arrière.
Interprétation : Dans tous les cas, l'équipe A a fait revenir illégalement le ballon en zone arrière. A2 a établi le contrôle du ballon en zone avant pour l'équipe A lorsqu'il a attrapé le ballon en l'air.

ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE

31-1 Principe Toucher le ballon au travers du panier sur lancer-franc
Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'un tir au panier ou un lancer-franc, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à travers le panier par-dessous.

31-2 Exemple
Lors du dernier lancer-franc d'A1,
a) Avant que le ballon touche l'anneau,
b) Après que le ballon a touché l'anneau et qu'il a toujours la possibilité de rentrer dans le panier,
B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.
Interprétation :
Il y a violation de B1 pour avoir illégalement touché le ballon.
a) 1 point est accordé à A1 et une faute technique doit être infligée à B1.
b) 1 point est accordé à A1 mais aucune faute technique n'est sifflée à B1

31-3 Principe Toucher le ballon à travers le panier lors d'une passe ou d'un tir
Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'une passe ou après qu'il a touché l'anneau, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à travers le panier par dessous.

31-4 Exemple
Le ballon est au-dessus de l'anneau à la suite d'une passe d'A1 lorsque B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.
Interprétation : Violation d'intervention illégale de B1. 2 ou 3 points doivent être accordés à l'équipe A

31-5 Principe Toucher le ballon après un dernier lancer-franc
A la suite du dernier lancer-franc et après que le ballon a touché l'anneau, la tentative de lancer-franc change de statut et devient un panier à 2 points si le ballon est légalement touché par n'importe quel joueur avant de pénétrer dans le panier.

31-6 Exemple
Après le dernier lancer-franc d'A1, le ballon touche l'anneau puis rebondit au-dessus de celui-ci. B1 essaie de le chasser mais le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation :
Le ballon a été légalement touché. La tentative de lancer-franc a changé de statut et 2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A.

31-7 Principe Toucher le ballon après une faute quand le ballon rebondit sur l'anneau
Une faute est sifflée après que le ballon a touché l'anneau sur une tentative de tir, un dernier tir de lancer-franc ou après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du 4ème quart-temps ou d'une prolongation. C'est une violation si n'importe quel joueur touche le ballon alors que celui-ci a toujours une chance de pénétrer dans le panier.

31-8 Exemple Tir, 3ème faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer
Après le dernier lancer-franc de A1, le ballon touche l'anneau et rebondit au-dessus de celui-ci quand une faute de B2 sur A2 est sifflée (3ème faute d'équipe). Le ballon a toujours une chance de rentrer et il est touché :
a) Par A3
b) Par B3
Interprétation : Violation d'intervention illégale.
a) Aucun point ne doit être accordé. Les deux sanctions s'annulent l'une et l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée en ligne de fond depuis le point le plus proche du lieu où

la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.

b) 1 point doit être accordé à A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de fond au point le plus proche du lieu où la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.

31-9 Exemple Tir, 5ème faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer

Après le dernier tir de lancer-franc de A1, le ballon touche l'anneau et rebondit au-dessus de celui-ci quand une faute de B2 sur A2 est sifflée (5ème faute d'équipe). Le ballon a toujours une chance de rentrer et il est touché :

a) Par A3

b) Par B3

Interprétation : Violation d'intervention illégale.

a) Aucun point ne doit être accordé. A2 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.

b) 1 point doit être accordé à A1. A2 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

31-10 Exemple Tir, rebond sur l'anneau puis ballon touché avec une chance de pénétrer

A1 tente un tir du terrain. Le ballon touche l'anneau, rebondit au-dessus de celui-ci et a toujours une chance de pénétrer dans le panier quand le signal sonore de fin de quart-temps retentit. Le ballon est touché :

a) Par A2

b) Par B2

Interprétation : Violation d'intervention illégale.

a) Aucun point ne doit être accordé.

b) 2 ou 3 points doivent être accordé à A1.

31-11 Principe Toucher le ballon sur tir et en phase montante puis descendante

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

31-12 Exemple Lieu de remise en jeu et valeur du tir contré en cas de Goaltending

A1 tente un tir au panier. Le ballon dans sa phase montante est touché par A2 ou B2. Dans sa phase descendante, le ballon est ensuite touché par :

a) A3.

b) B3.

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

a) L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.

b) 2 ou 3 points doivent être accordés à A1.

31-13 Principe Faire vibrer le panneau ou le panier

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

31-14 Exemple Faire vibrer le panneau ou le panier après le signal de fin de quart-temps

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

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

doivent être accordés à A1.

31-15 Principe Toucher le panier ou le panneau quand le ballon est sur l'anneau
Il y a intervention illégale par un joueur défenseur ou attaquant si, lors d'un tir au panier, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau et qu'il a encore la possibilité de rentrer dans le panier.

Figure 2 : Ballon en contact avec l'anneau

31-16 Exemple Toucher le panneau quand le ballon est à nouveau sur l'anneau
Après le tir au panier d'A1, le ballon a rebondi sur l'anneau puis retombe à nouveau sur l'anneau. B1 touche le panier ou le panneau alors que le ballon est sur l'anneau.
Interprétation : Violation de B1. Les restrictions concernant l'intervention illégale s'appliquent tant que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier.

31-17 Exemple Double goaltending par deux adversaires
Lors d'un tir d'A1, A2 et B2 touchent simultanément le ballon lors de sa phase descendante alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau. Le ballon :
a) Pénètre alors dans le panier
b) Ne pénètre pas dans le panier
Interprétation : Intervention illégale commise à la fois de A2 et B2. Dans les deux cas, aucun point ne peut être accordé. C'est une situation d'entre deux.

31-18 Principe Accrocher le panier pour jouer le ballon
C'est une violation pour intervention illégale quand un joueur accroche le panier pour jouer le ballon.

31-19 Exemple Attaquant ou défenseur accrochant le panier pour jouer le ballon
A1 tente un tir à 3 points. Le ballon rebondit sur l'anneau lorsque :
a) A2 accroche le panier, fait une claquette mettant le ballon dans le panier
b) B1 accroche le panier et chasse le ballon loin du panier.
Interprétation :
a) Aucun point ne doit être accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.
b) 3 points doivent être accordés à A1.

31-20 Principe Défenseur touchant le ballon à l'intérieur du panier

Il y a violation pour intervention illégale si un joueur défenseur touche le ballon quand il est dans le panier.

Figure 3 : Ballon dans le panier

31-22 Exemple Défenseur touchant le ballon partiellement à l'intérieur du panier

A1 tente un tir au panier. Pendant que le ballon tourne autour de l'anneau et que sa plus petite partie se trouve dans ou en dessous du niveau de l'anneau, B1 touche le ballon.

Interprétation : Intervention illégale de B1. Le ballon est dans le panier, du fait que le ballon est partiellement à l'intérieur de l'anneau ou en dessous du niveau de l'anneau.

ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX

33.10 ZONES DE DEMI-CERCLE DE NON-CHARGE

33-1 Principe Esprit de la règle de non charge

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

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

(a) Le joueur défenseur doit avoir un ou les deux pieds en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge (voir figure 1). La ligne du demi-cercle de non-charge **fait partie** de la zone du demi-cercle de non-charge.

(b) Le joueur attaquant doit s'engager vers le panier en traversant la ligne du demi-cercle de non-charge et tirer ou passer tout en étant en l'air.

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

(a) Pour toutes les situations de jeu se produisant en dehors de la zone de demi-cercle de non-charge et également pour celles se déroulant entre la zone du demi-cercle de non-charge et la ligne de fond.

(b) Pour toutes les situations de jeu au rebond quand, après un tir le ballon rebondit et qu'une situation de contact se produit,

(c) Pour tout usage illégal des mains, des bras, des jambes ou du corps que ce soit pour un joueur attaquant ou un joueur défenseur.

33-2 Exemple Tir en suspension depuis l'extérieur du ½ cercle suivi d'une charge sur un joueur en contact avec la zone de non charge

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

Interprétation : Action légale d'A1. La règle du demi-cercle de non-charge doit être appliquée.

33-3 Exemple Passage en ligne de fond suivie d'une charge sanctionnée dans le ½ cercle

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

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

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

Le tir au panier d'A1 rebondit sur l'anneau. A2 saute, attrape le ballon puis charge B1 qui est en position légale de défense en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.

Interprétation : A2 a commis une faute de charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas être appliquée.

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

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

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

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

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

Interprétation : L'action d'A1 est légale. La règle du demi-cercle de non-charge doit être appliquée.

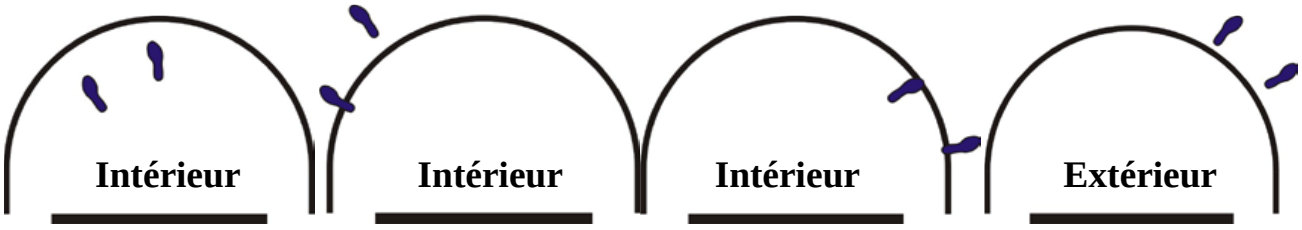

Figure 4 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge

ART. 35 DOUBLE FAUTE

35-1 Principe **Double faute implique 2 fautes aux mêmes sanctions**
Pour être considérée comme des doubles fautes, les deux fautes doivent avoir la même sanction.

35-2 Exemple L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Le dribbleur A1 et le joueur B1 commettent maintenant chacun une faute l'un sur l'autre approximativement en même temps.
Interprétation : Comme les sanctions contre les deux équipes sont égales, c'est une double faute. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A qui avait le ballon, depuis le point le plus proche de l'endroit où la double faute s'est produite.

35-3 Exemple L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 5 fautes d'équipe dans le quart-temps. Le dribbleur A1 et le joueur B1 commettent maintenant chacun une faute l'un sur l'autre approximativement en même temps.
Interprétation : Les sanctions contre les deux équipes ne sont pas égales, ce n'est pas une double faute. La faute de A1 doit être pénalisé par une remise en jeu pour l'équipe B, la faute de B1 doit être pénalisé par 2 lancers-francs pour A1. Les arbitres doivent appliquer la procédure des situations spéciales et décider laquelle des deux fautes s'est produite la, première.

- Dans le cas où la faute de B1 s'est produite la première, A1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où les fautes se sont produites.
- Dans le cas où la faute de A1 s'est produite la première, la remise en jeu de l'équipe B doit être annulée. A1 doit tirer 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

35-4 Exemple **Fautes personnelles entre 2 joueurs**
L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Puis :
a) En luttant pour la position postée, A1 et B1 se poussent l'un l'autre alors que l'équipe A contrôle le ballon.
b) Sur le rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.
c) Au cours de la réception d'une passe d'A2, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.
Interprétation : Dans tous les cas, c'est une double faute. Le jeu doit reprendre :
a) et c) : Une remise en jeu par l'équipe au point le plus proche de l'endroit où les fautes se sont produites.
b) Une remise en jeu de possession alternée.

ART. 36 FAUTE TECHNIQUE

36-1 Principe Avertissement à communiquer à l'entraîneur = valable pour l'équipe
Un avertissement officiel est donné à un joueur pour une action ou un comportement qui, s'il est répété, peut conduire à une faute technique. Cet avertissement doit également être communiqué à l'entraîneur de l'équipe en question et s'applique aussi aux membres de l'équipe pour toute action similaire pour le reste de la rencontre. Un avertissement officiel doit seulement être donné lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

36-2 Exemple L'avertissement au joueur doit être répercuté à l'entraîneur
Un joueur de l'équipe A reçoit un avertissement pour :
a) une intervention illégale sur une remise en jeu,
b) son comportement,
c) toute autre action qui, si elle est répétée, peut conduire à une faute technique.
Interprétation :
L'avertissement doit être communiqué à l'entraîneur A et doit s'appliquer à tous les membres de l'équipe A pour des actions similaires pour le reste de la rencontre.

36-3 Principe Perturber le tireur sur un tir
Alors qu'un joueur est dans l'action de tir, les adversaires ne sont pas autorisés à perturber ce joueur par des actions telles que placer sa(ses) main(s) à proximité des yeux 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 peut être donné si le tireur n'est pas désavantagé.

36-4 Exemple Perturber le tireur sur un tir réussi ou raté
A1 est dans l'action de tir au panier lorsque B1 essaie de le déconcentrer en poussant des cris ou en tapant lourdement du pied sur le sol. Le tir au panier est :
a) réussi,
b) manqué.
Interprétation :
a) Le panier de A1 doit compter. B1 doit recevoir un avertissement qui doit aussi être communiqué à l'entraîneur B. Si les membres de l'équipe B ont déjà reçu un avertissement pour un comportement similaire, B1 doit être sanctionné d'une faute technique.
b) Une faute technique doit être infligée à B1.

36-5 Principe Plus de cinq joueurs sur le terrain
Si les arbitres découvrent que plus de 5 joueurs de la même équipe prennent part au jeu en même temps, l'erreur doit être rectifiée le plus tôt possible sans mettre les adversaires en position désavantageuse.
En présumant que les arbitres et les officiels de table font leur travail correctement, un joueur a dû entrer ou rester en jeu illégalement. Les arbitres doivent donc ordonner qu'un joueur quitte le terrain de jeu immédiatement et infliger une faute technique, enregistrée "B1", à l'encontre de l'entraîneur de cette équipe. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer que le remplacement a été effectué correctement et que le joueur remplacé quitte immédiatement le terrain de jeu.

36-6 Exemple Moment de l'arrêt de jeu si plus de 5 joueurs sur le terrain
Alors que le jeu est en cours, il est découvert que l'équipe A a plus de 5 joueurs sur le terrain de jeu.
a) Au moment de la découverte, l'équipe B (avec 5 joueurs) contrôle le ballon,
b) Au moment de la découverte, l'équipe A (avec plus de 5 joueurs) contrôle le ballon.
Interprétation :
a) Le jeu doit être immédiatement arrêté à moins que l'équipe B soit mise en position désavantageuse.
b) Le jeu doit être immédiatement arrêté.
Dans les deux cas, le joueur qui est entré ou est resté en jeu illégalement doit être retiré du jeu et une faute

technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'encontre de l'entraîneur de l'équipe A.

36-7 Principe Plus de cinq joueurs sur le terrain et points marqués ou faute commise

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

36-8 Exemple Equipe jouant à 6 joueurs

Alors que le chronomètre de jeu tournait, l'équipe A a joué avec 6 joueurs sur le terrain de jeu. Cela est découvert et le jeu est interrompu après que :

a) A1 a commis une faute offensive,
b) A1 a marqué un panier,
c) B1 a commis une faute sur A1 sur un tir manqué par ce dernier.
d) Le 6ème joueur a quitté le terrain de jeu.

Interprétation :

a) la faute de A1 est une faute de joueur
b) le panier de A1 doit compter,
c) A1 doit tenter 2 ou 3 tirs de lancers-francs

Dans les cas a), b), c), le 6ème joueur de l'équipe A doit quitter le terrain de jeu. De plus, dans tous ces cas, l'entraineur A doit également être sanctionné une faute technique enregistrée 'B1'.

d) L'entraineur A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B1'.

36-9 Principe Retour sur le terrain d'un joueur préalablement averti de sa 5ème faute

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

36-10 Exemple Retour sur le terrain d'un joueur préalablement averti de sa 5ème faute

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

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

Interprétation :

a) B1 doit immédiatement être retiré du jeu.
b) Le jeu doit immédiatement être arrêté sauf si l'équipe A est désavantagée. B1 doit être retiré du jeu.
c) et d) Le jeu doit immédiatement être arrêté. B1 doit être retiré du jeu.

Dans tous les cas, une faute technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'entraîneur B.

36-11 Principe Joueur averti de sa 5ème faute marquant, commettant ou subissant une faute

Après avoir été informé qu'il a commis sa cinquième faute, un joueur entre à nouveau en jeu et, avant que sa participation illégale soit découverte, il marque un panier du terrain, commet une faute ou une faute est commise sur lui par un adversaire. Tout panier marqué doit rester valide et toute faute commise par ou contre ce joueur doit être considérée comme une faute de joueur

36-12 Exemple **Joueur averti de sa 5ème faute marquant, commettant ou subissant une faute**

Après avoir commis sa cinquième faute, A1 a été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, A1 revient à nouveau en jeu lors d'un remplacement. La participation illégale de A1 est découverte après que :

a) A1 a marqué un panier.
b) A1 a commis une faute.
c) A1, pendant un dribble, est victime d'une faute de B1 (5ème faute d'équipe).

Interprétation :

a) Le panier marqué par A1 doit compter,
b) La faute commise par A1 est une faute de joueur. Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5ème faute.
c) Le remplaçant de A1 doit tenter 2 lancers-francs.

Dans tous les cas, une faute technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'entraîneur A.

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

Après ne pas avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu à cause de sa 5ème faute, un joueur reste ou entre à nouveau en jeu. Ce joueur doit être retiré du jeu dès que l'erreur est découverte sans placer les adversaires en position de désavantage. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale du joueur. Si ce joueur marque un panier, commet une faute ou qu'une faute est commise contre lui par un adversaire, le panier doit compter et la faute doit être considérée comme étant une faute de joueur.

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

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

a) Après que le chronomètre de jeu a démarré alors qu'A1 prend part au jeu en tant que joueur,
b) Après que A1 a marqué un panier,
c) Après que A1 commet une faute sur B1,
d) Après que B1 commet une faute sur A1 pendant un tir au panier.

Interprétation :

Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale de A1

a) Le jeu doit être arrêté sans placer l'équipe B en situation de désavantage. A1 doit être retiré du jeu immédiatement et remplacé par un coéquipier. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale d'A1.
b) Le panier d'A1 doit compter,
c) La faute commise par A1 est une faute de joueur et sanctionnée en conséquence, Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5ème faute.
d) Le remplaçant d'A1 doit tenter de 2 ou 3 lancers-francs.

36-15 Exemple **Faute technique avant la rencontre : tireur de LF limité au 5 de départ**

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

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

36-16 Principe Avertissement pour simulation

Si un joueur simule une faute, la procédure suivante doit être appliquée :

- Sans interrompre le jeu, l'arbitre doit signaler la simulation en faisant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras"
- Dès que le jeu est à nouveau arrêté, un avertissement doit être communiqué au joueur concerné et à l'entraineur de cette équipe. Chaque équipe ne peut recevoir qu'un avertissement.
- Si n'importe quel joueur de cette équipe simule une faute une prochaine fois, une faute technique devra être sifflée. Cela s'applique également si le jeu n'a pas encore été stoppé plus tôt pour communiquer, au joueur ou à l'entraineur, l'avertissement précédent.
- Si, dans le cas extrême où aucun contact ne s'est produit, une faute technique peut être sifflée immédiatement sans qu'aucun avertissement n'ait été donné.

36-17 Exemple : Simulations successives d'un même joueur

A1 dribble. Il est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête, donnant l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Plus tard dans la rencontre, A1 tombe au sol, en donnant l'impression qu'il a été poussé par B1.

Interprétation : L'arbitre donne un avertissement à A1 pour sa première simulation de la tête en lui montrant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras". Une faute technique doit ensuite être infligée à A1 pour sa seconde simulation de s'être laissé tomber au sol, même s'il n'y a pas eu d'interruption du jeu pour communiquer l'avertissement pour la 1ère simulation à A1 ou à l'entraineur A.

36-18 Exemple : Simulations successives de deux joueurs différents

A1 dribble. Il est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête en donnant l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Plus tard dans la rencontre, B2 tombe au sol donnant l'impression qu'il a été poussé par A2.

Interprétation : Les arbitres donnent leurs premiers avertissements à A1 et à B2 pour leur simulation respective en leur montrant à chacun deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras". Lors de la prochaine interruption de jeu, les avertissements doivent être communiqués à A1, B2 et chacun des entraineurs.

.

36-19 Principe Faute technique pour attitude théâtrale pour simuler ou exagérer une faute

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

36-20 Exemple Simulation après avertissement

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

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

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

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

36-22 Exemple Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes

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

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

36-23 Principe Disqualification pour 2 fautes techniques
Un joueur sanctionné de 2 fautes techniques doit être disqualifié.

36-24 Exemple Sanction suite à disqualification pour deux fautes techniques de type différent
A1 a été sanctionné d'une 1ère faute technique en première mi-temps pour s'être accroché à l'anneau. Une 2ème faute technique est sifflée à son encontre en 2ème mi-temps pour comportement antisportif.
Interprétation :
A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La 2ème faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 2 fautes techniques et doit être disqualifié.

36-25 Principe Gestion des fautes techniques après une 5ème faute
Après avoir commis sa 5ème faute, un joueur devient joueur éliminé. Après sa 5ème faute toute faute technique sifflée contre lui doit être imputée à son entraineur et enregistrée 'B1 '. Ceci est aussi valable si l'une de ses 5 fautes était une faute technique ou antisportive. Il n'est pas disqualifié et peut rester dans sa zone de banc d'équipe

36-26 Exemple Faute technique du joueur juste après sa 5ème faute
B1 a commis une faute technique au cours du 1er quart-temps. Dans le 4ème quart-temps, B1 commet sa 5ème faute. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 est devenu un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure doit être imputée à son entraineur et enregistrée 'B1'. B1 ne doit pas être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe A pourra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été interrompu quand la faute technique a été sifflée.

36-27 Exemple Faute technique du joueur juste après sa 5ème faute, dont une antisportive
B1 a commis une faute antisportive au cours du 3ème quart-temps. C'est la 3ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Dans le 4ème quart-temps, B1 commet sa 5ème faute. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure doit être imputée à son entraineur et enregistrée 'B1'. B1 ne doit pas être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe A pourra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été interrompu quand la faute technique a été sifflée.

36-28 Exemple Faute disqualifiante du joueur juste après sa 5ème faute (3ème faute d'équipe)
B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute personnelle de B1 et la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute disqualifiante ultérieure doit être imputée comme faute technique à son entraineur et enregistrée 'B2'. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A. L'équipe A aura 14 secondes sur le

chronomètre des tirs.

36-29 Exemple **Faute disqualifiante du joueur juste après sa 5ème faute (5ème faute de l'équipe)**
B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute personnelle de B1 et la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute disqualifiante ultérieure doit être imputée comme faute technique à son entraineur et enregistrée 'B2'. A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Après quoi, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A. L'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-30 Principe **Disqualification après une faute technique et une faute antisportive**
Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné d'une faute technique et d'une faute antisportive.

36-31 Exemple **Disqualification après faute technique, puis faute antisportive**
A1 a commis une faute technique au cours de la 1ère mi-temps en retardant le jeu. Au cours de la 2ème mi-temps, A1 est sanctionné d'une faute antisportive pour une faute rude sur B1.
Interprétation :
A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute antisportive seule doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir immédiatement un arbitre quand un joueur a commis 1 faute technique et 1 faute antisportive et qu'il doit être disqualifié. B1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe B. L'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-32 Exemple **Disqualification après faute antisportive, puis faute technique**
A1 a commis une faute antisportive au cours de la 1ère mi-temps en stoppant d'un contact inutile la progression de l'équipe attaquante sur la transition (montée du ballon). Alors que A2 dribble dans sa zone arrière, A1 est sanctionné en seconde mi-temps d'une faute technique pour avoir simulé une faute en dehors du ballon.
Interprétation :
A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute technique doit être la seule faute pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir immédiatement un arbitre quand un joueur a commis 1 faute antisportive et 1 faute technique et qu'il devrait être automatiquement disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée, avec le temps restant au chronomètre des tirs.

36-33 Principe **Entraineur-joueur : Disqualification après fautes techniques et antisportives**
Un joueur-entraineur doit être disqualifié s'il est sanctionné des fautes suivantes :

- 2 fautes techniques en tant que joueur.
- 2 fautes antisportives en tant que joueur.
- 1 faute antisportive et une faute technique en tant que joueur.
- 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'C1' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.
- 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'B1' ou 'B2', 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'B' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.
- 2 fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrées 'B1' ou 'B2'et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.

- 2 fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrées 'C1'
- 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'C1' et 2 fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrées 'B1' ou 'B2'.
- 3 fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrées 'B1' ou 'B2'.

36-34 Exemple Entraineur-joueur : Disqualification pour 'T' + 'C'

Le joueur-entraineur A1 a commis une faute technique en tant que joueur au cours du 1er quart-temps en simulant une faute. Au cours du 4ème quart-temps, A2 est en train de dribbler quand l'entraineur joueur A1 est sanctionné d'une faute technique personnelle enregistrée 'C1' pour sa conduite personnelle antisportive en tant qu'entraineur.

Interprétation : Le joueur-entraineur A1 doit être automatiquement disqualifié. La seconde faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 1 faute technique en tant que joueur et 1 faute technique personnelle en tant qu'entraineur et qu'il doit être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-35 Exemple Entraineur-joueur : Disqualification pour 'U' + 'B' + 'B'

Le joueur-entraineur A1 a commis une faute antisportive sur B1 en tant que joueur au cours du 2ème quart-temps. Au cours du 3ème quart-temps, A2 est entrain de dribbler quand l'entraineur joueur A1 est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'B1' pour la conduite antisportive de son kiné, et au cours du 4ème quart-temps, il est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'B1' pour la conduite antisportive du remplaçant A6.

Interprétation :

Le joueur-entraineur A1 doit être automatiquement disqualifié. La seconde faute technique doit seule être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraineur a commis 1 faute antisportive en tant que joueur et 2 fautes techniques, en tant qu'entraineur, de membres de banc d'équipe et qu'il devrait être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-36 Exemple Entraineur-joueur : Disqualification pour 'C' + 'U '

Le joueur-entraineur A1 a commis une faute technique enregistrée 'C1' au cours du 2ème quart-temps pour une conduite antisportive personnelle en tant qu'entraineur. Au cours du 4ème quart-temps, il est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 en tant que joueur.

Interprétation :

Le joueur-entraineur A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute antisportive doit être la seule faute pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraineur a commis 1 faute technique personnelle en tant qu'entraineur et 1 faute antisportive en tant que joueur et qu'il devrait être automatiquement disqualifié. B1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-37 Exemple Cas de Faute technique B si l'équipe A a le ballon en zone arrière.

Avec 21 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit bénéficier d'une nouvelle période

de 8 secondes et le chronomètre des tirs doit être réinitialisé avec 24 nouvelles secondes.

36-38 Exemple Cas de Faute technique partenaire si l'équipe A a le ballon en zone arrière
Avec 21 secondes au chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière et A2 est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 5 secondes pour amener le ballon en zone avant et 21 secondes au chronomètre des tirs.

36-39 Principe Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche
Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et toute prolongation, et qu'une remise en jeu doit être administrée avec un joueur défendant la remise en jeu, la procédure suivante s'applique :

- L'arbitre doit utiliser le signal de franchissement illégal de la ligne de touche en tant qu'avertissement avant que le ballon soit remis au joueur effectuant la remise en jeu.
- Si alors, le joueur défenseur déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche, une faute technique doit être sifflée sans autre avertissement.

La même procédure s'applique aussi après un panier marqué ou un lancer-franc réussi, quand le ballon n'est pas encore dans les mains du joueur effectuant la remise en jeu.

36-40 Exemple Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche sur remise en jeu en zone avant
Avec 1 :08 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 11 secondes au chronomètre des tirs, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu dans sa zone avant. B1 mets ses mains par-dessus la ligne de touche pour gêner la passe de A1.
Interprétation : Comme l'arbitre a donné un avertissement officiel avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.

36-41 Exemple Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche sur remise en jeu en zone arrière
Avec 1 :08 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 21 secondes au chronomètre des tirs, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu dans sa zone arrière. B1 mets ses mains par-dessus la ligne de touche pour gêner la passe de A1.
Interprétation : Comme l'arbitre a donné un avertissement officiel avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

36-42 Principe Moment du tir de lancer-franc des sanctions de fautes techniques
Quand une faute technique est sifflée, le lancer-franc de sa sanction doit être administré immédiatement, sans alignement. Après que ce lancer-franc a été administré, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-43 Exemple Ordre des réparations sur faute technique A2 après faute de B1 sur tir de A1
B1 commet une faute sur A1 pendant sa tentative de tir. Avant l'administration du premier lancer-franc

de A1, une faute technique est sifflée à A2.
Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique de A2 par n'importe quel joueur de l'équipe B, A1 doit tirer ses 2 lancers-francs.

36-44 Exemple Ordre des réparations sur faute technique A2 après un 1er LF de A1
B1 commet une faute sur A1 pendant sa tentative de tir. A1 tire le 1er de ses 2 lancers-francs et une faute technique est sifflée à A2.
Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique de A2 par n'importe quel joueur de l'équipe B, A1 doit tirer son 2ème lancer-franc.

36-45 Exemple Faute technique pendant un temps-mort
Pendant un temps-mort, une faute technique est sifflée à A1.
Interprétation : Le temps-mort doit être terminé. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu.

36-46 Exemple Faute technique pendant un tir – ballon en l'air
A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée à :
a) B1.
b) A2.
Interprétation :
Après l'administration du lancer-franc par :
a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,
b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière sa ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

36-47 Exemple Faute technique au médecin pendant un tir - ballon en l'air
A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée :
a) Au médecin de l'équipe B.
b) Au médecin de l'équipe A.
Interprétation :
Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :
a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique du médecin de l'équipe B,
b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique du médecin de l'équipe A,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

36-48 Exemple Faute technique pendant un tir - ballon dans les mains du tireur
A1 a le ballon dans les mains sur son action de tir quand une faute technique est sifflée à :
a) B1.
b) A2.
Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :
a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où

la faute technique a été sifflée.

b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-49 Exemple Faute technique au médecin pendant un tir - ballon dans les mains du tireur

A1 a le ballon dans les mains sur son action de tir quand une faute technique est sifflée :

a) Au médecin de l'équipe B.

b) Au médecin de l'équipe A.

Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :

a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE

37-1 Principe **Faute sur remise en jeu dans les 2 dernières minutes**
Le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation et que le ballon est hors des limites du terrain pour une remise en jeu et toujours dans les mains de l'arbitre ou déjà à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Si à ce moment un joueur défenseur provoque un contact sur le terrain de jeu avec un joueur de l'équipe attaquante et qu'une faute est sifflée, c'est une faute antisportive.

37-2 Exemple **Faute défensive sur remise en jeu (balle en main) dans les 2 dernières minutes**
Avec 0'53" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour effectuer une remise en jeu quand **B2** provoque un contact sur A2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée contre B2.
Interprétation : Il est manifeste que B2 n'a fait aucun effort pour jouer le ballon et a obtenu un avantage en ne permettant pas au chronomètre de jeu de démarrer. Une faute antisportive doit être sifflée sans qu'un avertissement ne soit donné.

37-3 Exemple **Faute offensive sur remise en jeu (balle en main) dans les 2 dernières minutes**
Avec 0'53" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour une remise en jeu quand A2 provoque un contact avec B2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée contre A2.
Interprétation : A2 n'a pas obtenu un avantage en commettant une faute. Une faute personnelle contre A2 doit être sifflée, à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude, sanctionné d'une faute antisportive. Le ballon est accordé à l'équipe B pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute a été sifflée.

37-4 Principe **Faute sur remise en jeu (ballon en l'air) dans les dernières minutes**
Lorsque le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation et qu'après que le ballon a quitté les mains du joueur sur une 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 est une tentative légitime de jouer directement le ballon, le contact doit être sanctionné immédiatement comme une faute personnelle à moins que ce contact soit rude, sanctionné d'une faute antisportive ou disqualifiante.

37-5 Exemple **Faute défensive sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes**
Avec 1'02" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueurs A1 sur une remise en jeu, quand B2 provoque un contact avec A2, qui est sur le point de recevoir le ballon. Une faute est sifflée à B2.
Interprétation : Une faute personnelle doit être sifflée immédiatement à B2, à moins que les arbitres jugent que ce n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon ou que la sévérité du contact de B2 exige de siffler une faute antisportive ou disqualifiante.

37-6 Exemple **Faute offensive sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes**
Avec 1'02" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueur A1 sur une remise en jeu, quand A2 provoque un contact avec B2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée à A2.
Interprétation : A2 n'a pas gagné un avantage en commettant cette faute. Une faute personnelle doit être sifflée à A2 immédiatement**,** à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu à l'endroit le plus proche d'où la faute a été sifflée.

37-7 Exemple **Faute défensive loin du ballon sur remise en jeu (balle en l'air)**
Avec 1'02" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83

– B 80, le ballon a quitté les mains du joueurs A1 sur une remise en jeu, quand dans un endroit différent du terrain du lieu où la remise en jeu est administrée, B2 provoque un contact avec A2. Une faute est sifflée à B2.
Interprétation : Il est évident que B2 n'a fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'il a gagné un avantage en n'autorisant pas le chronomètre à démarrer. Une faute antisportive doit être sifflée sans avertissement préalable.

37-8 Principe Faute antisportive sur contre- attaque : uniquement avant le début du tir
Quand un contact latéral ou par derrière est causé sur un adversaire par un défenseur qui tente d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, une faute antisportive ne doit être sifflée que si le joueur en attaque n'a pas encore commencé son action de tir. Cependant, ne pas tenter légitimement de joueur directement le ballon ou commettre tout contact rude doit être pénalisé d'une faute antisportive à n'importe quel moment de la rencontre.

37-9 Exemple : Faute par derrière pendant le dribble sur contre-attaque
A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque et il n'y a aucun défenseur entre A1 et le panier de l'adversaire : B1 crée un contact illégal par derrière sur A1.
Interprétation : Faute antisportive.

37-10 Exemple : Faute par derrière, avant tir sur contre-attaque
Terminant sa contre-attaque, et avant que A1 ait le ballon dans les mains pour commencer son action de tir, B1 crée un contact sur le bras de A1 par derrière :
(a) En essayant d'intercepter le ballon
(b) En créant un contact excessif
Interprétation: Dans les 2 cas, faute antisportive.

37-11 Exemple : Faute sur tir sur contre-attaque
Terminant sa contre-attaque, A1 commence son action de tir lorsque B1 crée un contact sur son bras par derrière.
(c) En essayant de contrer le ballon sur le tir
(d) En créant un contact excessif
Interprétation: Cette faute doit être sifflée comme :
(a) Une faute normale
(b) Une faute antisportive

37-12 Principe Faute technique, antisportive ou disqualifiante après une 5ème faute antisportive de joueur
Après qu'un joueur a commis sa 5ème faute, il devient un joueur éliminé. Toute faute technique, antisportive ou disqualifiante doit être sanctionnée conformément.

37-13 Exemple : Faute antisportive après 5ème faute inscrite comme faute technique B
A1 a commis sa 5ème faute. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute antisportive.
Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute antisportive doit être enregistrée comme faute technique à l'entraineur A, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute antisportive de A1 a été sifflée.

37-14 Exemple : Faute technique après 5ème faute inscrite comme faute technique B
A1 a commis sa 5ème faute. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute technique doit être enregistrée comme faute

technique à l'entraineur A, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

37-15 Exemple : Faute antisportive A1 après 5ème faute + faute antisportive B1

A1 a commis sa 5ème faute. C'est la 2ème faute d'équipe de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute antisportive. B1 pousse à son tour A1 et il est aussi sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute antisportive doit être enregistrée comme faute technique à l'entraineur A, inscrite 'B1'. La faute antisportive de B1 doit être inscrite à son compte, enregistrée 'U2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le remplaçant de A1 doit tirer les 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE

38-1 Principe Plus d'autre sanction possible après une disqualification
Toute personne disqualifiée ne peut plus être membre de l'équipe, ni entraineur, ni entraineur adjoint, ni remplaçant, ni joueur éliminé, ni membre accompagnateur de la délégation. Elle ne peut plus dès lors être sanctionnée pour une conduite antisportive ultérieure.

38-2 Exemple Pas de sanction mais rapport pour des insultes après une faute disqualifiante
A1 est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante. En quittant le terrain, il continue à insulter verbalement un arbitre.
Interprétation : A1 est déjà disqualifié et ne peut plus être sanctionné pour ses insultes verbales. L'arbitre ou le commissaire, si présent, devront envoyer un rapport décrivant l'incident au corps organisateur de la compétition.

38-3 Principe Même sanction pour faute disqualifiante avec ou sans contact
Si un joueur est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante sans contact, la sanction doit être identique que pour une faute disqualifiante avec contact.

38-4 Exemple Marcher puis faute disqualifiante pour insulte
A1 commet une violation de marcher. Frustré, A1 insulte verbalement l'arbitre. Il est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation : A1 est devenu un joueur disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être enregistrée à son compte et inscrite 'D2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B dans sa zone avant depuis la ligne de remise en jeu, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

38-5 Principe En cas de disqualification d'un membre de banc : réparation uniquement de la faute technique "B"
Quand un entraineur-adjoint, un remplaçant, un joueur éliminé pour 5 fautes ou un membre accompagnateur de la délégation est disqualifié, l'entraineur doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée "B2", la sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante.

38-6 Exemple En cas de disqualification d'un joueur après une 5ème faute : réparation uniquement de la faute technique "B"
A1 a été pénalisé de sa 5ème faute personnelle. C'est la 2ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Frustré, A1 insulte verbalement l'arbitre. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation : A1 est devenu un joueur disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être enregistrée au compte de l'entraineur A et inscrite 'B2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

38-7 Principe Fautes disqualifiante résultant d'une conduite antisportive envers adversaire, partenaire, officiels, spectateurs ou matériel
Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur, entraineur, entraineur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou membre accompagnateur de la délégation. Elle peut être commise :
a) Contre une personne de l'équipe adverse, un arbitre, un officiel de table ou un commissaire.
b) Contre un membre de sa propre équipe
c) Contre n'importe quelle autre personne présente dans le complexe sportif, incluant les spectateurs
d) Pour toute action physique intentionnelle endommageant l'équipement matériel de la rencontre

38-8 Exemple Sanctions selon le fautif et le type de faute disqualifiante

Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur, d'un entraineur ou d'un membre du banc d'équipe. Elle peut être commise de différentes façons :

a) Au cours du 3ème quart-temps, A1 frappe son partenaire A2.
b) A1 quitte le terrain de jeu et frappe un spectateur.
c) Le remplaçant A6 frappe son coéquipier A7 dans la zone de banc d'équipe.
d) A6 frappe le chronométreur et endommage le chronomètre de jeu.

Interprétation :

Dans les cas a) et b) : A1 doit être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit lui être imputée et enregistrée 'D2'.

Dans les cas c) et d) : A6 doit être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être imputée à son entraineur et enregistrée 'B2'.

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

ART. 39 BAGARRE

39-1 Principe Maintien du temps restant aux 24" en cas de bagarre
Si, après une bagarre, toutes les sanctions se sont annulées l'une l'autre, l'équipe qui était en contrôle du ballon quand la bagarre a commencé devra bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant et devra avoir sur le chronomètre des tirs uniquement le temps qu'il lui restait quand le jeu a été interrompu.

39-2 Exemple Maintien du temps restant aux CT en cas de bagarre
L'équipe A est en possession du ballon depuis :

a) 20 secondes,
b) 5 secondes,

lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit. Les arbitres disqualifient 2 remplaçants de chaque équipe pour avoir quitté leur zone de banc d'équipe.
Interprétation : L'équipe A, qui contrôlait le ballon avant que la situation de bagarre commence, devra bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant avec :

a) 4 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

39-3 Principe Sanction lors d'une disqualification d'un membre du banc lors d'une bagarre
Un entraineur doit être sanctionné d'une faute technique pour sa propre disqualification ou celle de son entraineur-adjoint (si l'un d'entre eux ou les deux n'aident pas les arbitres à maintenir l'ordre ou le restaurer), de celle d'un remplaçant, d'un joueur éliminé pour 5 fautes ou d'un membre accompagnant de la délégation quittant la zone de banc d'équipe lors d'une situation de bagarre.

Pour chaque faute disqualifiante supplémentaire, la sanction doit être de 2 lancers-francs et possession du ballon pour l'adversaire.

Toute sanction supplémentaire doit être administrée, à moins qu'il y ait des sanctions égales imputées à l'adversaire leur permettant d'être annulées. Dans ce cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-4 Exemple Bagarre. Entrée sur le terrain de A6
Lors d'une situation de bagarre, le remplaçant A6 rentre sur le terrain et est donc disqualifié.
Interprétation :
L'entraineur doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée 'B2 '. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-5 Exemple Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et B6 inactifs, et de A7 qui frappe
A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. A ce moment, les remplaçants A6 et B6 entrent sur le terrain sans s'impliquer dans la bagarre. A7 entre également sur le terrain et frappe B1 au visage avec le poing.
Interprétation :
A1 et B1 doivent être disqualifiés et leurs fautes enregistrées 'Dc'.
A7 doit être disqualifié, et sa faute enregistrée 'D2'. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant à A7 doivent être remplies de 'F'.
A6 et B6 doivent être disqualifiés pour être entrés sur le terrain pendant la bagarre. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 et B6 doivent être rempli par des 'F'.
Les entraineurs A et B doivent chacun être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'Bc '. Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) et des 2 fautes techniques (A6, B6) s'annulent l'une et

l'autre.
Le remplaçant de B1 doit tenter les 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-6 Exemple Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et du manager A qui frappent
A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. Le remplaçants A6 et la manager de l'équipe A entrent sur le terrain et participent activement à la bagarre.
Interprétation :
A1 et B1 doivent être disqualifiés, fautes enregistrés 'Dc'. Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) s'annulent l'une et l'autre. L'entraineur A doit être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'B2'. A6 doit être disqualifié, faute enregistrée 'D2'. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 doivent être remplies par des 'F'. Le manager de l'équipe A doit aussi être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être inscrite 'B2' au compte de l'entraineur A. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter les 6 lancers-francs, sans alignement :

- 2 lancers-francs pour la faute technique de l'entraineur A pour l'entrée sur le terrain de A6 et du manager de l'équipe A,
- 2 lancers-francs pour la faute disqualifiante de D6 pour sa participation active à la bagarre,
- 2 lancers-francs pour la faute technique de l'entraineur A relative à la participation active à la bagarre du manager de l'équipe A).

Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

ART. 42 SITUATIONS SPECIALES

42-1 Principe Respect de l'ordre des infractions dans l'application de sanctions ou l'annulation de sanctions identiques.
Dans les situations spéciales impliquant un nombre de sanctions à exécuter pendant la même période de chronomètre de jeu arrêté, les arbitres doivent prêter une attention particulière à l'ordre dans lequel la violation ou la faute a été commise pour déterminer quelles sanctions doivent être exécutées et quelles sanctions doivent être annulées.

42-2 Exemple Signal des 24"sur tir puis faute antisportive
A1 tire au panier en suspension. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Après le signal, alors que A1 est encore en l'air, B1 commet une faute antisportive sur A1 et :
a) Le ballon manque l'anneau,
b) Le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier,
c) Le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation : Dans tous les cas, la faute antisportive de B1 ne peut pas être ignorée.
a) B1 a commis une faute sur A1 dans l'action de tir. La violation du chronomètre des tirs par l'équipe A (le ballon a manqué l'anneau) doit être ignorée dans la mesure où elle s'est produite après la faute antisportive. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.
b) Pas de violation du chronomètre des tirs. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.
c) 2 ou 3 points sont accordés à A1 et A1 doit tenter en plus 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.

42-3 Exemple Fautes personnelles successives sur tireur
A1 est en action de tir lorsque B2 commet une faute sur A1. Après cela, tandis qu'A1 est toujours en action de tir, B1 commet à son tour une faute sur A1.
Interprétation : La faute de B1 doit être ignorée à moins qu'elle ne soit antisportive ou disqualifiante.

42-4 Exemple Faute antisportive suivie de 2 fautes techniques
B1 commet une faute antisportive sur A1. Après la faute, les coaches A et B commettent chacun une faute technique.
Interprétation :
Les sanctions identiques de fautes doivent être annulées dans l'ordre où elles se sont produites. En conséquence les sanctions des fautes techniques des deux entraineurs doivent être annulées. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.

42-5 Exemple Faute sur tir réussi suivie d'une faute technique
B1 commet une faute sur A1 sur son action de tir réussi. A1 commet alors une faute technique.
Interprétation :
Le panier d'A1 compte. Les sanctions des 2 fautes sont égales et s'annulent l'une l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu comme tout panier marqué.

42-6 Exemple Faute antisportive sur tir réussi suivie d'une faute technique
B1 commet une faute antisportive sur A1 sur son action de tir réussi. A1 commet alors une faute technique.
Interprétation :
Le panier d'A1 compte. Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe *A* depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-7 Exemple Faute de B1 – 3ème d'équipe - suivie d'une antisportive d'A1

En prenant une position préférentielle, B1 pousse A1, sanctionné pour cela d'une faute personnelle, 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 frappe alors du coude B1, sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. B1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-8 Exemple Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 3ème faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 3ème faute d'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, …).

Interprétation :

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute de B1 a été sifflée.

42-9 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 5ème faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur le visage de B1 (tête).

Interprétation :

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. Le remplaçant de A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Puis, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-10 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 3ème faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur au visage de B1 (tête).

Interprétation :

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-11 Exemple Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 5ème faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 5ème faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, …).

Interprétation :

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

42-12 Exemple Faute B1 en zone arrière puis faute technique B2 avec 8 sec au CT

Avec 8'' restant au chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière commet une faute sur A1. Puis B2 est sanctionné d'une faute technique.

a) La faute de B1 est la 4ème de l'équipe B, la faute technique de B2 est la 5ème d'équipe du quart-temps.
b) La faute de B1 est la 5ème de l'équipe B, la faute technique de B2 est la 6ème d'équipe du quart-temps.
c) A1 était en action de tir et le ballon n'est pas rentré dans le panier.
d) A1 était en action de tir et le ballon est rentré dans le panier.

Interprétation :
Dans tous les cas, un joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Après ce lancer-franc :
a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au point le plus proche de l'endroit où la faute sur A1 a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
b) A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
c) A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
d) Le panier de A1 doit compter. A1 doit tenter 1 lancer-franc et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

42-13 Exemple Faute antisportive B1 puis faute technique A1 ou B2 avec 8 sec au CT
Avec 8'' restant au chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière commet une faute antisportive sur A1. Puis :
a) A2
b) B2
est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation : z
a) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement.
b) N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement
Dans les cas, après le lancer-franc de la faute technique, A1 devra tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs

42-14 Principe Double faute ou double fautes techniques pendant des lancers-francs
Si des doubles fautes ou des fautes à sanction équivalentes sont commises pendant une activité de lancer-franc, les fautes doivent être enregistrées mais aucune sanction ne sera administrée.

42-15 Exemple Double faute ou double fautes techniques entre des lancers-francs
A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1er lancer-franc :
(a) A2 et B2 commettent une double faute
(b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique
Interprétation : Des fautes doivent être enregistrées contre A2 et B2, après quoi A1 doit tenter le 2ème lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après chaque dernier lancer-franc.

42-16 Exemple Double faute ou double fautes techniques après lancers-francs réussis
A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Les 2 lancers-francs sont réussis. Avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc :
(a) A2 et B2 commettent une double faute
(b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique
Interprétation : Les fautes doivent être imputées à A2 et B2, après quoi le jeu doit reprendre par une remise en jeu derrière la ligne de fond comme après tout dernier lancer-franc réussi.

42-17 Principe Reprise de jeu après annulation de sanctions identiques
En cas de doubles fautes et après annulation de sanctions équivalentes contre les deux équipes et s'il ne reste aucune autre sanction à exécuter, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon avant la première infraction.
Dans le cas où aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'avait droit au ballon avant la première infraction, c'est une situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

42-18 Exemple Doubles fautes techniques ou disqualifiantes pendant intervalle

Pendant un intervalle de jeu entre le 1ère et le 2ème quart-temps, les joueurs A1 et B1 commettent des fautes disqualifiantes ou les entraineurs A et B commettent des fautes techniques.

La flèche de possession alternée est en faveur de :

a) L'équipe A

b) L'équipe B

Interprétation :

a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis 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 tournée en faveur de l'équipe B.

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

ART. 44 ERREUR RECTIFIABLE

44-1 Principe Limite de temps pour rectifier une erreur

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

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

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

44-2 Exemple 2 lancers-francs accordés à tort

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

L'erreur est découverte :

a) Avant,

b) Après

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

Interprétation :

Le panier de B2 compte.

a) L'erreur demeure rectifiable. Tout lancer-franc réussi doit être annulé. L'équipe A doit recevoir le ballon pour une remise en jeu depuis la ligne de fond, là où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur.

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

44-3 Exemple Reprise de jeu après oubli d'un lancer-franc

B1 commet une faute sur A1. C'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B. A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1er lancer-franc réussi, par erreur, B2 récupère le ballon, remet en jeu en passant le ballon depuis la ligne de fond à B3. Alors que B3 dribble dans sa zone avant et alors que 18 secondes sont affichées au chronomètre des tirs, l'erreur de la non-exécution du 2ème lancer-franc de A1 est découverte.

Interprétation :

Le jeu doit être stoppé immédiatement. A1 doit tenter son 2ème lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit ensuite reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en zone avant depuis le point le plus proche de celui où le jeu a été arrêté, avec 18 secondes sur le chronomètre des tirs.

44-4 Principe Substitution de tireur de lancer-franc

Si l'erreur consiste dans le fait qu'un joueur non bénéficiaire tire un ou des lancer(s)-franc(s), le lancer tenté à la suite de l'erreur doit être annulé. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc, à moins que le jeu ait repris. Dans ce cas, le ballon doit être donné à l'adversaire pour une remise en jeu depuis le point le plus proche d'où le jeu a été arrêté, à moins que des sanctions pour des infractions ultérieures ne soient administrées.

Si les arbitres découvrent, avant que le ballon quitte les mains du tireur de lancer-franc pour le 1er ou unique lancer-franc, que ce n'est pas le joueur concerné qui a l'intention de tirer le ou les lancer(s)-franc(s), le tireur indu doit immédiatement être remplacé par le tireur de lancer-franc correct sans aucune sanction.

44-5 Exemple Cas de correction de tireur ou sanction pour substitution de tireur

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

(a) avant que le ballon ait quitté les mains d'A2 pour le 1er lancer-franc,

(b) après que le ballon a quitté les mains d'A2 pour le 1er lancer-franc,

(c) après la réussite du 2ème lancer-franc.

Interprétation :

(a) L'erreur doit être immédiatement corrigée. A1 doit tirer les 2 lancers-francs, sans aucune sanction contre l'équipe A.

(b) et (c) Les 2 lancers-francs sont annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

Substitution de tireur de lancer-franc sur faute antisportive

Si la faute de B1 est antisportive, le droit à la possession du ballon en tant qu'élément de la sanction doit être également annulé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

44-6 Exemple Substitution de tireur sur plusieurs séries de lancers-francs

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points. Le tir est manqué. Il s'en suit une faute technique de l'entraineur B. Au lieu qu'A1 tente les deux lancers-francs résultant de la faute de B1, c'est A2 qui tente l'ensemble des 3 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon quitte les mains du joueur A2 lors du 3ème lancer-franc.

Interprétation : Le lancer-franc de la faute technique tiré en premier a été légalement tiré par A2. Les 2 lancers-francs suivants tentés par A2 à la place de A1 doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en zone arrière, depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.

44-7 Exemple Substitution de tireur sur des lancers-francs en fin de quart-temps

B1 commet une faute sur A1, 6ème faute de l'équipe B dans le quart-temps, quand le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du 3ème quart-temps. A1 doit tenter 2 lancers-francs. A la place de A1, c'est A2 qui tente les 2 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon ait quitté les mains de A2 lors du premier lancer-franc.

Interprétation : Les 2 lancers-francs tentés par A2 à la place de A1 doivent être annulés. Le quatrième quart-temps doit commencer par une remise en jeu pour l'équipe B dans sa zone arrière, depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc, avec 24 secondes au chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession doit rester inchangée.

44-8 Principe Reprise de jeu après lancers-francs oubliés

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

(a) s'il n'y a pas eu de changement de possession après que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre comme après tout lancer-franc.

(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 lancer-franc réussi.

44-9 Exemple Redonner des lancers-francs oubliés avant la première remise en jeu

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

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

44-10 Exemple Redonner des lancers-francs oubliés avant d'autres lancers-francs à tirer

B1 commet une faute sur A1, 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Par erreur, on accorde à A1 une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs Après la remise en jeu, une faute est commise sur A2 lors d'une tentative de tir ratée et 2 lancers-francs sont accordés. Un temps-mort est accordé à l'entraineur A. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou bien il est porté à leur attention qu'A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.
Interprétation : A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs, sans alignement. A2 doit ensuite tirer 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

44-11 Exemple Ne pas redonner des lancers-francs oubliés si l'équipe marque un panier
B1 commet une faute sur A1, 5ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Par erreur, une remise en jeu est accordée à A1 au lieu de 2 lancers-francs. Après la remise en jeu, A2 marque un panier. Avant que le ballon redevienne vivant, les arbitres reconnaissent l'erreur.
Interprétation : L'erreur est ignorée. Le jeu doit reprendre comme après tout panier marqué.

ART. 46 LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS

46-1 Principe Procédure pour l'utilisation de l'Arbitrage Vidéo

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

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

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

A1 tente un tir réussi lorsque le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps ou de la rencontre. Les 2 ou 3 points sont accordés par les arbitres. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon a quitté les mains d'A1 après l'expiration du temps de jeu.

Interprétation : Si le système de visionnage vidéo instantané montre que le ballon a quitté les mains du tireur après la fin du temps de jeu d'un quart-temps ou de la rencontre, le panier est annulé. Si le système de visionnage vidéo instantané montre avec certitude que le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu du quart-temps ou de la rencontre, le crew chief confirme les 2 ou 3 points pour l'équipe A.

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

L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du quart-temps ou de la rencontre lorsqu'A1 tente un tir réussi, et les arbitres accordent 2 points. Les arbitres deviennent incertains et se demandent s'ils ne devraient pas valider le panier d'A1 à 3 points.

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

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

A1 tente un tir à 3 points réussi au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si A1 n'a pas touché la ligne de touche lors de son tir.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour décider si un tir a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé au-delà pour savoir si une violation de sorties des limites du terrain par le tireur a eu lieu, et dans ce cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu si une violation de sortie du terrain a eu lieu.

46-5 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir réussi suivi d'une faute
Avec 1'37'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et B1 est victime d'une faute de A2 sous le panier.
Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier doit compter et la faute de A2 doit être administrée.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne doit pas compter et la faute de A2 doit être ignorée.

46-6 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir réussi suivi d'une faute
Avec 1'37'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et A2 est victime d'une faute de B1 sous le panier.
Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier compte et la faute de B1 doit être administrée.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne compte pas et la faute de B1 doit être ignorée.

46-7 Exemple Vidéo et doute sur une violation de goaltending dans les 2 dernières minutes
Avec 1'16'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente un tir au panier. Les arbitres sifflent une violation de goaltending. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était bien dans phase descendante vers le panier.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si une violation de goaltending ou d'intervention irrégulière a été sifflée correctement.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon était dans sa phase descendante vers le panier, la violation de goaltending doit être maintenue.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon n'était pas encore dans sa phase descendante vers le panier, une situation d'entre deux se produit.

46-8 Exemple Vidéo et doute sur goaltending non sifflé
Avec 0'38'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche le panneau au-dessus du niveau de l'anneau et B1 touche le ballon. Les arbitres décident que B1 a touché légalement le ballon et ne sifflent pas de violation de goaltending.

Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané aurait pu être utilisé seulement si les arbitres avaient sifflé.

46-9 Exemple Vidéo et doute sur antisportive peut-être faute personnelle ou disqualifiante
Avec 0'40'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour effectuer la remise en jeu quand B2 provoque un contact avec A2 sur le terrain de jeu. Une faute antisportive est sifflée à B2. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était toujours dans les mains de A1 quand la faute a été sifflée.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute antisportive doit être revue à la baisse comme faute personnelle ou à la hausse comme faute disqualifiante.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que la faute s'est produite alors que A1 avait le ballon dans les mains, la faute de B2 doit rester antisportive et doit être maintenue.
-Si le visionnage vidéo instantané assure que la faute (action de basketball) s'est produite après que le ballon a été lâché et que le ballon était dans les mains de A2, la faute doit être transformée à la baisse en faute personnelle.

46-10 Exemple Vidéo et doute sur faute antisportive ou technique ou disqualifiante (coude)
Une faute antisportive est sifflée à B1 pour avoir frappé A1 avec le coude. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si, en faisant son mouvement de coude, A1 a bien frappé B1.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante doit être considérée comme une faute technique.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer qu'il n'y a eu aucun contact, la faute peut être transformée à la baisse en faute technique.

46-11 Exemple Vidéo et doute sur une faute personnelle peut-être antisportive
Une faute personnelle est sifflée à B1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si la faute n'était pas antisportive.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être revue à la hausse. Cependant, si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer qu'il n'y a pas eu de faute, la faute ne peut pas être annulée.

46-12 Exemple Après doute sur faute normale, la vidéo montre que c'est une faute offensive
A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque avec aucun défenseur entre lui et le panier de l'adversaire. B1 utilise son bras pour tenter d'atteindre le ballon et entre en contact avec A1 en venant sur le côté. Les arbitres sifflent une faute antisportive contre B1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si cette faute a été correctement sifflée comme une faute antisportive.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute antisportive doit être revue à la baisse comme faute personnelle ou à la hausse comme faute disqualifiante.
Cependant, si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que A1 est responsable du contact car il a tapé B1 du bras, la faute antisportive de B1 ne peut pas être remplacée par une faute offensive de A1. La faute défensive antisportive de B1 doit être maintenue. La décision initiale doit rester valide.

46-13 Exemple Après doute sur antisportive, la vidéo montre que c'est une faute offensive
Les arbitres sifflent une faute de B1 sur le dribbleur A1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si cette faute ne doit pas être revue à la hausse en faute antisportive.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être revue à la hausse comme faute antisportive.
Cependant, le visionnage vidéo instantané montre que A1 est responsable du contact et qu'il a chargé B1. La faute défensive de B1 ne peut pas être remplacée par une faute offensive de A1. La décision initiale

doit rester valide.

46-14 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir en fin de quart-temps

A1 tente un tir à 3 points réussi au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps. Les arbitres, incertains, se demandent une violation du chronomètre des tirs n'a pas eu lieu.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, si un tir réussi a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé en outre pour savoir si une violation du chronomètre des tirs a eu lieu, et si cela est le cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu.

46-15 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 8 secondes avant un tir en fin de quart-temps

A1 tente un tir réussi, et approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps. Les arbitres ne sont plus certains qu'une violation des 8 secondes n'a pas eu lieu.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps pour décider si un tir réussi a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé en outre pour savoir si une violation des 8 secondes a eu lieu, et si cela est le cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu.

46-16 Exemple Vidéo et 5ème faute d'équipe à la dernière seconde

L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps ou de la rencontre lorsque B1 commet une faute personnelle sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour déterminer si la faute s'est produite avant la fin du temps de jeu. Si c'est le cas, 2 lancers-francs doivent être accordés à A1 et dans ce cas le chronomètre de jeu doit être réglé sur le temps de jeu restant.

46-17 Exemple Vidéo et doute sur une faute sifflée après la fin de quart-temps

A1 tente un tir manqué et il est victime d'une faute de B1 approximativement en même temps que le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour décider si la faute de B1 s'est produite avant que le signal du chronomètre de jeu ait retenti.

- Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute s'est produite avant la fin du quart-temps, le chronomètre de jeu sera réglé sur le temps restant et des lancers-francs seront accordés.
- Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute s'est produite après la fin du quart-temps, la faute de B1 sera annulée et aucun lancer-franc ne sera accordé à A1, à moins que la faute de B1 ne soit sifflée antisportive ou disqualifiante et qu'un quart-temps soit à suivre.

46-18 Exemple Vidéo et doute sur le responsable de la sortie du ballon du terrain

Avec 5'53" restant au chronomètre de jeu dans le premier quart-temps, le ballon roule sur le terrain de jeu à proximité de la ligne de touche quand A1 et B1 tentent ensemble de prendre le contrôle du ballon. Le ballon sort du terrain et la remise en jeu est accordée à l'équipe A. Les arbitres ne sont plus certains du responsable de la sortie du ballon du terrain.

Interprétation : Les arbitres ne peuvent pas utiliser le système de visionnage vidéo instantané à ce moment. Pour pouvoir utiliser le système de visionnage vidéo instantané il faut que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation

46-19 Exemple Vidéo et doute sur la valeur d'un tir en cours de rencontre
A1 tente un tir réussi. Les arbitres accordent 3 points. Les arbitres, incertains, se demandent si le ballon a été lâché depuis la zone de tir à 3 points.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour décider si un panier compte 2 ou 3 points. Le visionnage vidéo instantané de la situation de jeu donnée doit être effectué lors de la première opportunité alors que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort.
De plus : **Vidéo et annulation de demande de temps-mort ou de remplacement**

1. Quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé dès que le ballon est entré dans le panier et que le chronomètre de jeu est arrêté.
2. Une demande de temps-mort ou de remplacement peut être annulée une fois que le visionnage vidéo instantané est terminé et que la décision du visionnage a été communiquée.

46-20 Exemple Vidéo et doute sur le bon tireur de lancer-franc en cours de rencontre
B1 commet une faute sur A1 et 2 lancers-francs sont accordés. Les arbitres ne sont plus certains du bon tireur de lancer-franc.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon ait quitté les mains du tireur pour le premier lancer-franc. Le système de visionnage vidéo instantané doit être utilisé pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon soit à disposition du tireur de lancer-franc pour son 1er tir de lancer-franc. Cependant, le système de visionnage vidéo instantané peut encore être utilisé après que le ballon a été mis à la disposition du tireur de lancer-franc, mais, si le système de visionnage vidéo instantané montre alors que le tireur de lancer-franc est erroné, une erreur rectifiable pour avoir permis à un mauvais joueur de tenter un lancer-franc a eu lieu. Le(s) lancer(s)-franc(s) tentés et la possession du ballon qui ferait partie de la sanction doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'adversaire depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

46-21 Exemple Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions
A1 et B1 commencent à se donner des coups de poing, suivis par d'autres joueurs qui intègrent la bagarre. Après quelques minutes, les arbitres ont rétabli l'ordre sur le terrain.
Interprétation : Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le système de visionnage vidéo instantané utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour définir l'implication des membres de l'équipe et des membres accompagnateurs de la délégation lors de tout acte de violence. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la situation de bagarre, la décision finale doit être annoncée clairement par le crew chief en face de la table de marque et communiquée aux deux entraineurs.

46-22 Exemple Vidéo pour juger si le ballon est sorti dans les 2 dernières minutes
Avec 1'45" restant sur le chronomètre de jeu dans la prolongation, A1 proche de la ligne de touche passe le ballon à A2. Lors de la passe, B2 tape le ballon qui sort des limites du terrain. Les arbitres, incertains, se demandent si, A1 était déjà sorti des limites du terrain au moment de sa passe à A2.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si un joueur ou le ballon était sorti du terrain.

46-23 Exemple Vidéo et début d'un temps-mort
Avec 1'37" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le ballon sort du terrain. Le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Les arbitres, incertains, se demandent quel joueur a sorti le ballon des limites du terrain.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le 4ème quart-temps, pour identifier quel joueur a fait sortir le ballon des limites du terrain. La période d'une minute de temps-mort doit commencer dès que le visionnage vidéo instantané sera terminé.

46-24 Principe Le système vidéo doit avoir été approuvé avant la rencontre

Avant la rencontre, l'arbitre approuve le système de visionnage vidéo instantané et informe les 2 entraîneurs de sa disponibilité. Seul le système de visionnage vidéo instantané approuvé par l'arbitre peut être utilisé pour le visionnage vidéo instantané.

46-25 Exemple Pas d'utilisation du matériel vidéo d'une équipe non approuvé

A1 tente un tir réussi quand le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin de la rencontre. Il n'y a pas de système de visionnage vidéo instantané approuvé sur le terrain de jeu mais le manager de l'équipe B déclare que la rencontre était filmée par la caméra vidéo de l'équipe depuis une position élevée et présente aux arbitres le matériel vidéo pour un visionnage.

Interprétation : Le visionnage doit être refusé.

46-26 Principe Usage possible de la vidéo pour corriger les chronomètres de jeu et des tirs

Après un mauvais fonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs, le crew chief est autorisé à utiliser le système de visionnage vidéo pour décider de combien de temps les chronomètres doivent être rectifiés.

46-27 Exemple Modalité d'usage de la vidéo pour corriger les chronomètres de jeu et des tirs

Il reste 42,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, l'équipe A dribble vers sa zone avant. A ce moment, l'arbitre s'aperçoit que le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs sont arrêtés sans aucun affichage.

Interprétation : Le jeu doit être arrêté immédiatement. Le système de visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour décider quel temps doit être affiché sur chacun des chronomètres. Le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

NOTES

Service Formation des Officiels
sfoff@ffbb.com