REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL

Approuvé par
le Bureau Central de la FIBA
Mies, Suisse, 25 mars 2022

Version Française

Traduction française : FFBB
En vigueur à compter de la saison 2022-2023
(à compter du 1er octobre 2022 pour les compétitions FIBA,
à compter du 8 juillet 2022 en France)

Cette version mentionne en surligné jaune :
Les modifications apportées au Règlement Officiel de la FIBA de 2020

Cette version française contient des notes, dans un encadré vert, renvoyant aux règlements spécifiques de la FFBB quand les règles sont appliquées différemment dans certains championnats sur le territoire français.

AVERTISSEMENT

Cette version du règlement officiel de Basketball en langue française est une traduction par la Fédération Française de Basketball du règlement officiel du Basketball 2022 de la FIBA.

Elle ne saurait suppléer la version anglaise de la FIBA qui fera foi en cas de litige.

Notes FFBB :

Quelques règles ne sont pas applicables en France, d'autres parfois adaptées pour la France et certaines applicables avec des restrictions éventuelles dans quelques championnats spécifiques.

Les informations sur l'application de la règle d'usage en France sont détaillées dans un cadre vert de ce type au bas des articles concernés.

TABLE DES MATIERES

Cliquer sur l'article ou la page concernée pour y accéder

REGLE UN – LA RENCONTRE 7
ART. 1 - DEFINITIONS 7
REGLE DEUX - TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT 7
ART. 2 - LE TERRAIN DE JEU 7
ART. 3 - EQUIPEMENT TECHNIQUE 14
REGLE TROIS - LES EQUIPES 15
ART. 4 - LES EQUIPES 15
ART. 5 - JOUEURS : BLESSURES ET ASSISTANCE 18
ART. 6 - CAPITAINE : FONCTIONS ET POUVOIRS 18
ART. 7 - ENTRAINEURS : FONCTIONS ET POUVOIRS 18
REGLE QUATRE - REGLES DE JEU 20
ART. 8 - TEMPS DE JEU, SCORE NUL ET PROLONGATIONS 20
ART. 9 - COMMENCEMENT ET FIN D'UN QUART-TEMPS, D'UNE PROLONGATION OU DE LA RENCONTRE 21
ART. 10 - STATUTS DU BALLON 21
ART. 11 - POSITION D'UN JOUEUR ET D'UN ARBITRE 22
ART. 12 - ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE 22
ART. 13 - COMMENT JOUER LE BALLON 24
ART. 14 - CONTROLE DU BALLON 25
ART. 15 - JOUEUR EN ACTION DE TIR 25
ART. 16 - PANIER REUSSI ET SA VALEUR 26
ART. 17 - REMISE EN JEU 27
ART. 18 - TEMPS-MORT 29
ART. 19 - REMPLACEMENT 30
ART. 20 - RENCONTRE PERDUE PAR FORFAIT 33
ART. 21 - RENCONTRE PERDUE PAR DEFAUT 33
REGLE CINQ - VIOLATIONS 34
ART. 22 - VIOLATIONS 34
ART. 23 - JOUEUR ET BALLON HORS DES LIMITES DU TERRAIN 34
ART. 24 - DRIBBLE 34
ART. 25 - LE MARCHER 35
ART. 26 - 3 SECONDES 36
ART. 27 - JOUEUR ETROITEMENT MARQUE 37
ART. 28 - 8 SECONDES 37
ART. 29 - CHRONOMETRE DES TIRS 37
ART. 30 - BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE 40
ART. 31 - INTERVENTION ILLEGALE SUR LE BALLON (« GOALTENDING ») OU SUR LE PANIER 41
REGLE SIX - FAUTES 43
ART. 32 - FAUTES 43
ART. 33 - CONTACT : PRINCIPES GENERAUX 43
ART. 34 - FAUTE PERSONNELLE 49
ART. 35 - DOUBLE FAUTE 50
ART. 36 - FAUTE TECHNIQUE 51
ART. 37 - FAUTE ANTISPORTIVE 53
ART. 38 - FAUTE DISQUALIFIANTE 54
ART. 39 - BAGARRE 56
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES 57
ART. 40 - 5 FAUTES D'UN JOUEUR 57
ART. 41 - SANCTION DE FAUTES D'EQUIPE 57
ART. 42 - SITUATIONS SPECIALES 58
ART. 43 - LANCERS-FRANCS 58
ART. 44 - ERREURS RECTIFIABLES 61
REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS 64
ART. 45 - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE ET COMMISSAIRE 64
ART. 46 - LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS 64
ART. 47 - LES ARBITRES : DEVOIRS ET POUVOIRS 65
ART. 48 - MARQUEUR ET AIDE MARQUEUR : DEVOIRS 67
ART. 49 - CHRONOMETREUR : DEVOIRS 68
ART. 50 - L'OPERATEUR DU CHRONOMETRE DES TIRS : DEVOIRS 69
ANNEXE A - SIGNAUX DES ARBITRES 71
ANNEXE B - LA FEUILLE DE MARQUE 80
ANNEXE C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION 91
ANNEXE D - CLASSEMENT DES EQUIPES 92

ANNEXE E - TEMPS-MORTS MEDIA 105
ANNEXE F – SYSTEME DE REVISIONNAGE INSTANTANE 106
INDEX DES MOTS CLES DU REGLEMENT 110

TABLE DES FIGURES

Cliquer sur la figure ou la page concernée pour y accéder directement

FIGURE 1 – TERRAIN DE JEU COMPLET 10
FIGURE 2 – PARQUET ET TERRAIN DE JEU 11
FIGURE 3 – ZONE RESTRICTIVE 12
FIGURE 4 – ZONES DE PANIER A 2 OU 3 POINTS 12
FIGURE 5 – LA TABLE DE MARQUE ET LES SIEGES DES REMPLAÇANTS 13
FIGURE 6 – PRINCIPE DU CYLINDRE 44
FIGURE 7 – POSITION DES JOUEURS PENDANT LES LANCERS-FRANCS 59
FIGURE 8 – SIGNAUX DES ARBITRES 71
FIGURE 9 – LA FEUILLE DE MARQUE 80
FIGURE 10 – EN-TETE DE LA FEUILLE DE MARQUE 81
FIGURE 11 – EQUIPES SUR LA FEUILLE DE MARQUE (AVANT LA RENCONTRE) 82
FIGURE 12– EQUIPES SUR LA FEUILLE DE MARQUE (APRES LA RENCONTRE) 83
FIGURE 13 – PROGRESSION DU SCORE 88
FIGURE 14 –TOTALISATION 89
FIGURE 15 – PARTIE INFERIEURE DE LA FEUILLE DE MARQUE 89

Tout au long de ce texte du “Règlement officiel de Basketball”, toute référence à un entraîneur, à un joueur, à un arbitre etc., exprimée au genre masculin s’applique également au genre féminin. Il faut bien comprendre que cela est fait uniquement pour des raisons pratiques.

REGLE UN – LA RENCONTRE

Art. 1 - Définitions

1.1 La rencontre de basketball

Une rencontre de Basketball se dispute entre 2 équipes de 5 joueurs chacune. L’objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l’adversaire et d’empêcher l’autre équipe de marquer.
Le jeu est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire s’il y en a un.

1.2 Le panier : son propre panier et celui de l’adversaire

Le panier attaqué par une équipe est le panier de l’adversaire et le panier défendu par une équipe est son propre panier.

1.3 Vainqueur d'une rencontre

Une rencontre est gagnée par l’équipe qui a marqué le plus grand nombre de points au score à l’expiration du temps de jeu.

REGLE DEUX - TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT

Art. 2 - Le terrain de jeu

2.1 Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle (Figure 1) aux dimensions de 28 mètres de long sur 15 mètres de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain de jeu.

2.2 Le parquet

Le parquet doit comprendre la zone du terrain de jeu entourée d'une bande supplémentaire libre de toute obstruction d'au moins 2 m (Figure 2). Par conséquent, le parquet doit avoir des dimensions d'au moins 32 m de longueur sur au moins 19 m de largeur.

2.3 Zone arrière

La zone arrière d'une équipe est constituée de son propre panier, de la face interne du panneau ainsi que la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

2.4 Zone avant

La zone avant d'une équipe est constituée du panier de l'adversaire, de la face interne du panneau de l'adversaire ainsi que de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panneau de l'adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire. Les lignes

Toutes les lignes doivent être tracées en blanc ou d'une autre couleur contrastée, Elles doivent avoir une largeur de 5 centimètres et doivent être clairement visibles.

2.5 Les lignes

2.5.1 Lignes délimitant le terrain de jeu

Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes consistant en lignes de fond et en lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.

Aucun obstacle, y compris les entraineurs principaux, premiers entraineurs adjoints, remplaçants joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation assis sur le banc d'équipe, ne doit être à moins de deux (2) mètres du terrain de jeu.

2.5.2 Ligne médiane, cercle central et demi-cercles

La ligne médiane doit être tracée parallèlement aux lignes de fond depuis le milieu des lignes de touche. Elle est prolongée de quinze (15) cm au-delà de chaque ligne de touche. La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

Le cercle central doit être tracé au centre du terrain de jeu et avoir un rayon de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence.

Les demi-cercles doivent être tracés sur le terrain de jeu, d'un rayon de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence et leur centre doit se situer au milieu des lignes de lancer-franc (Figure 2).

2.5.3 Lignes de lancer-franc, zones restrictives et places de rebond pour lancer-franc.

La ligne de lancer-franc doit être tracée parallèlement à chaque ligne de fond. Son bord extérieur doit être à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle doit mesurer 3,60 m de long. Son milieu doit être situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 lignes de fond.

Les zones restrictives sont les zones rectangulaires marquées sur le terrain de jeu, délimitées par les lignes de fond, les lignes de lancer-franc prolongées et les lignes partant des lignes de fond – leur bord extérieur se situe à 2,45 m du point central des lignes de fond – et joignant le bord extérieur du prolongement de la ligne de lancer-franc. Ces lignes, à l'exclusion de la ligne de fond, font partie de la zone restrictive.

Des places de rebond pour les lancers-francs, réservées aux joueurs lors des lancers-francs, doivent être tracées conformément à la Figure 2.

2.5.4 Zone de panier à 3 points

La zone du panier à 3 points d'une équipe (Figure 1 et Figure 3) est toute la zone du terrain de jeu à l'exception de la zone près du panier de l'adversaire délimitée par et comprenant :

- Les 2 lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond et perpendiculaires à celle-ci à une distance de quatre-vingt-dix centimètres (0,90 m) des lignes de touche,

- Un demi-cercle de 6,75 m de rayon extérieur, distance mesurée à partir de la projection au sol du centre exact du panier de l'adversaire. Ce point se trouve à 1,575 m du milieu de la ligne de fond, mesure prise du bord intérieur de cette ligne. Le demi-cercle rejoint les lignes parallèles.

La ligne à trois points ne fait pas partie de la zone de panier à 3 points.

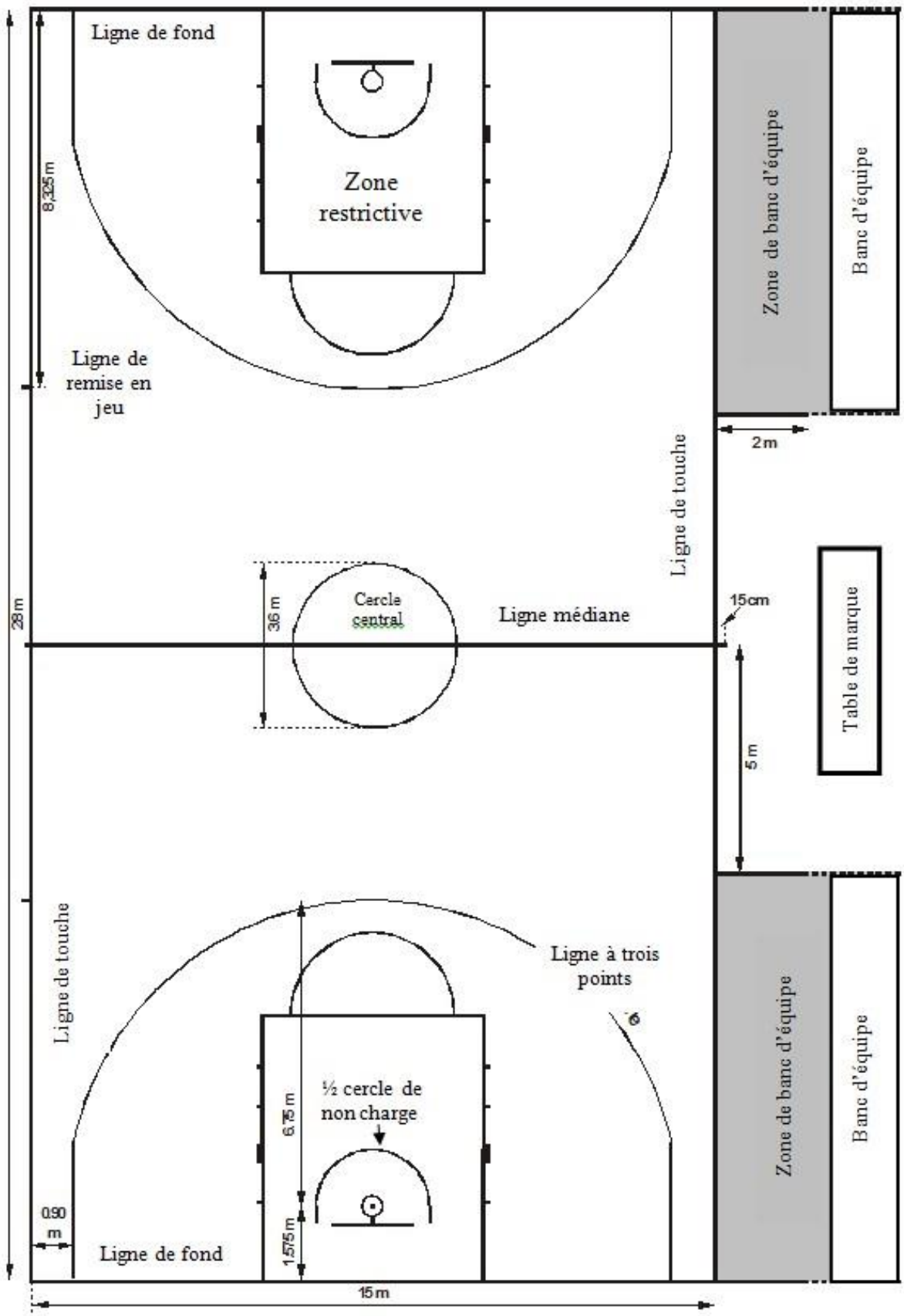


Figure 1 – Terrain de jeu complet

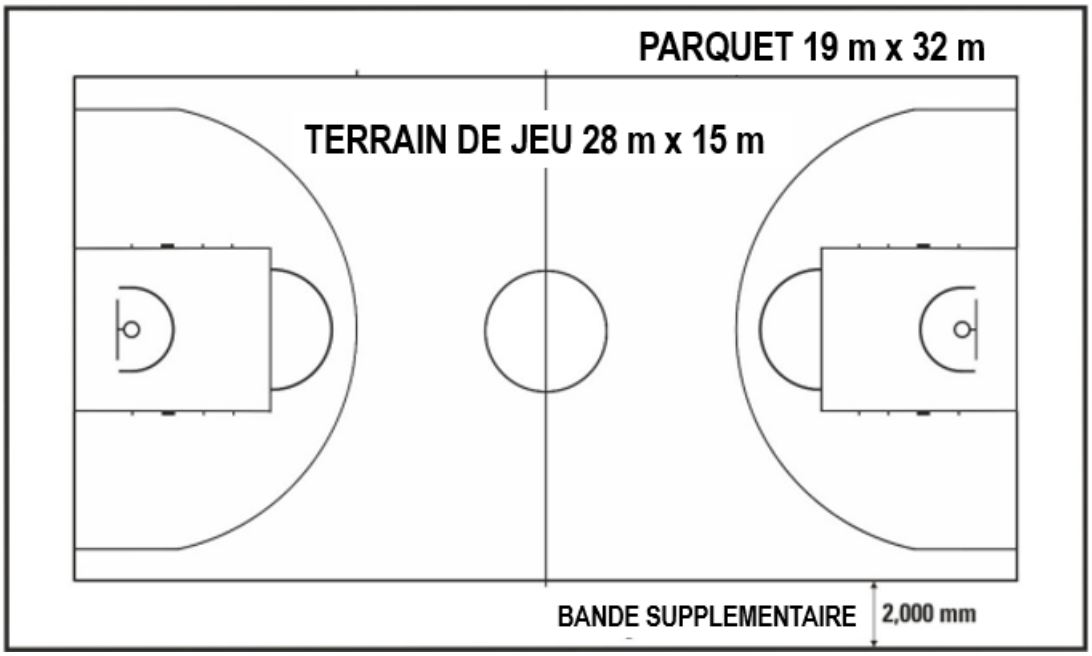


Figure 2 – Parquet et terrain de jeu

2.5.5 Les zones des bancs d'équipe

Les zones des bancs d'équipe doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par 2 lignes comme dans la figure 1.

Il doit y avoir 16 sièges disponibles dans chaque zone de banc d'équipe pour entraîneurs, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et accompagnateurs.

Toutes autre personne doit être à deux (2) mètres au moins derrière le banc d'équipe.

2.5.6 Lignes de remise en jeu

Les 2 lignes de 15 cm de long doivent être tracées en dehors du terrain de jeu, sur la ligne de touche à l'opposé de la table de marque, avec leur bord extérieur à 8,325m du bord interne de la ligne de fond la plus proche.

2.5.7 Zones des demi-cercles de non-charge

Les demi-cercles de non-charge doivent être tracés sur le terrain de jeu, limités par :

- Un demi-cercle d'un rayon d'1,30 m, mesuré entre la projection au sol du centre du panier et le bord extérieur de la ligne du demi-cercle. Le demi-cercle est relié à :
- 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond dont le bord extérieur se situe à 1,30 m de la projection au sol du centre du panier, dont la longueur mesure 0,375 m et se terminant à 1,20 m du bord intérieur de la ligne de fond.
- Les zones des demi-cercles de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement sous la face avant des panneaux.

Les lignes du demi-cercle de non-charge font partie des zones des demi-cercles de non-charge.

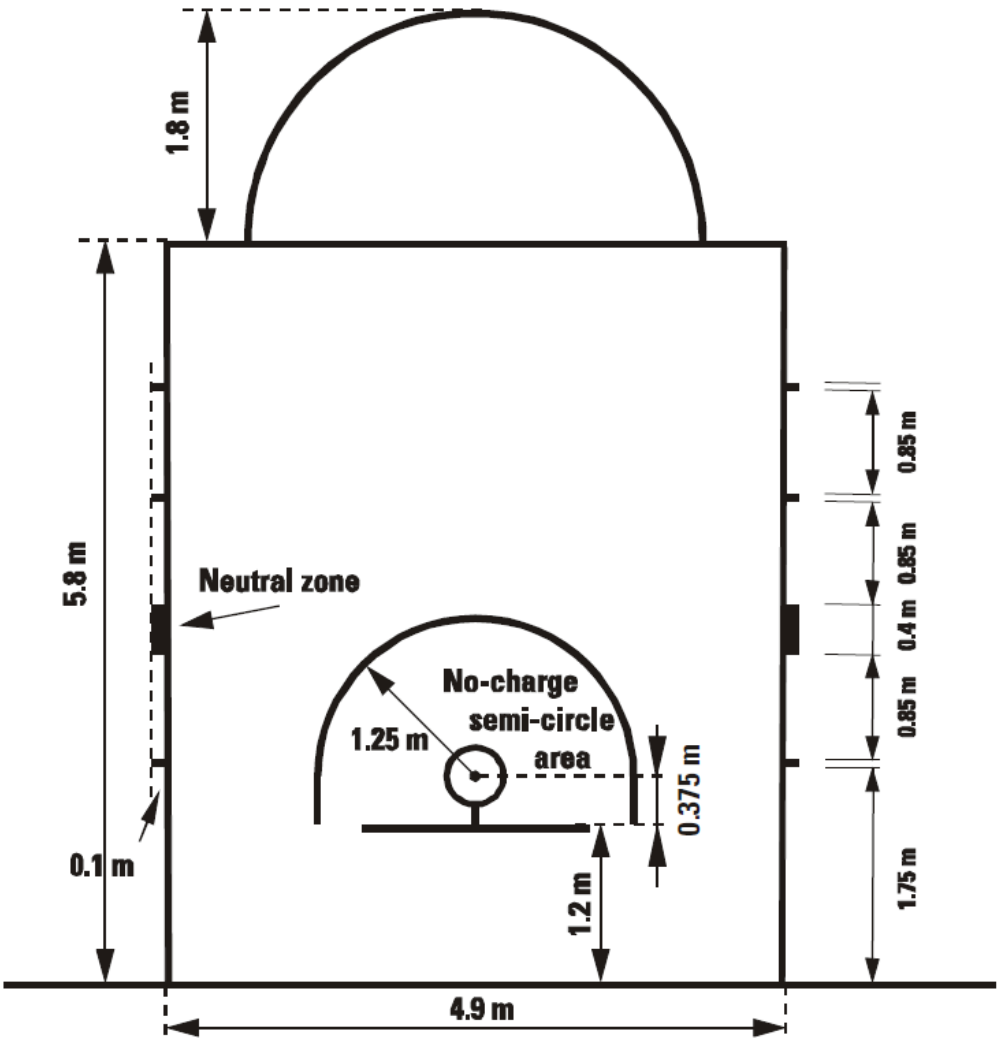


Figure 3 – Zone restrictive

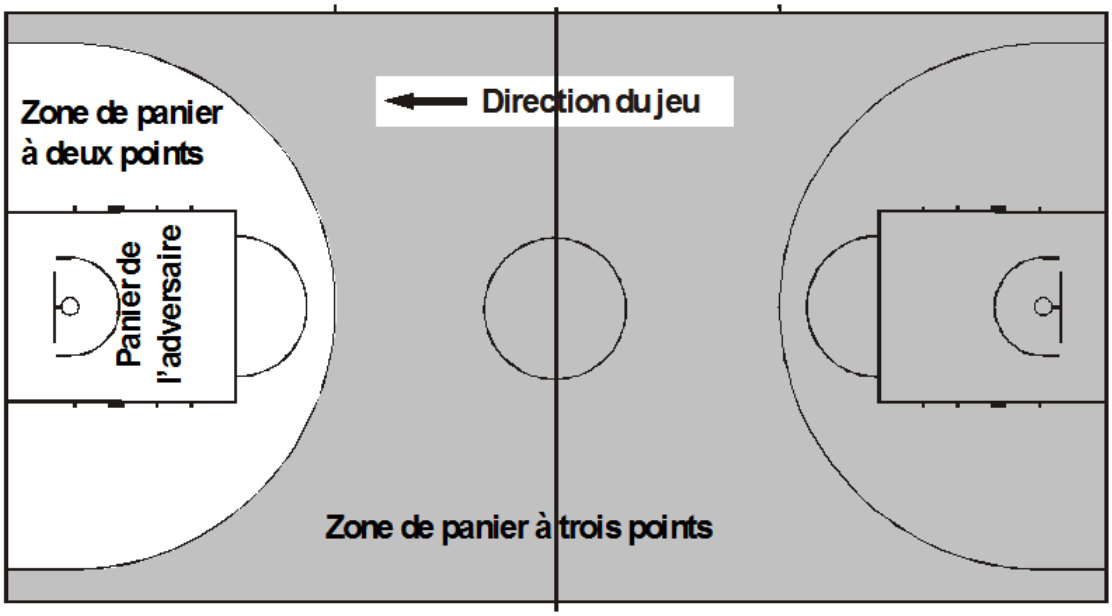


Figure 4 – Zones de panier à 2 ou 3 points

2.6 Position de la table de marque et des sièges des remplaçants

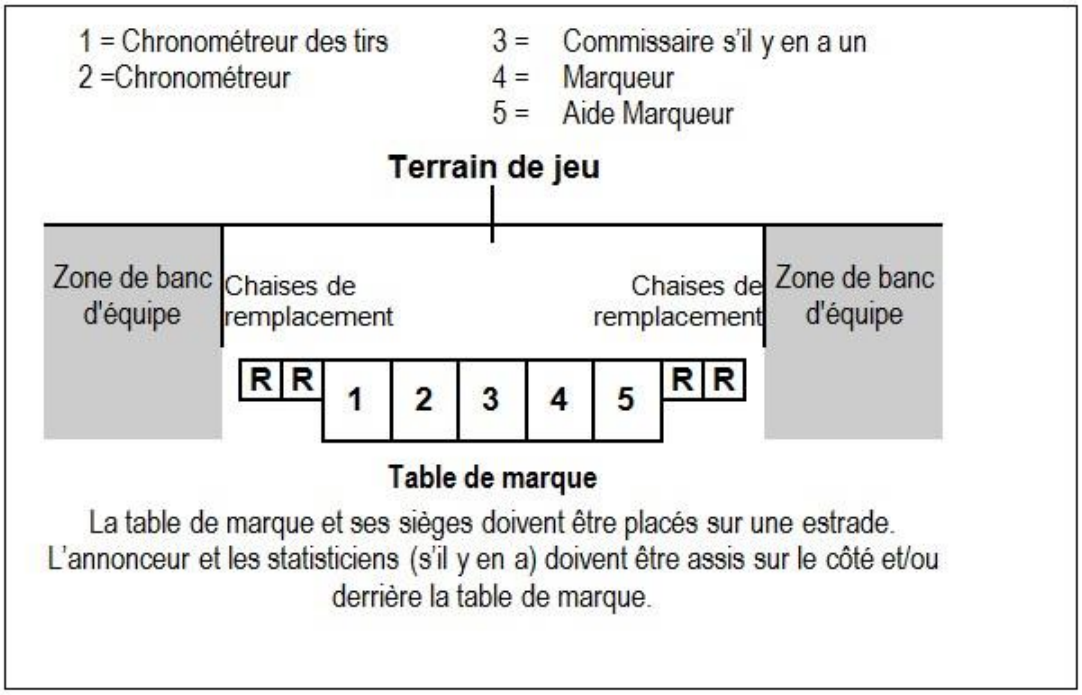


Figure 5 – La table de marque et les sièges des remplaçants

Art. 3 - Equipement technique

L'équipement suivant doit être exigé :

- Modules support des paniers comprenant :
  - Panneaux,
  - Paniers, y compris les anneaux (avec déclenchement sous tension) et filets,
  - Structures supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons
- Chronomètre de jeu
- Tableau de marque
- Chronomètre de tir
- Chronomètre des temps-morts ou appareil (visible) approprié (mais différent du chronomètre de jeu) pour mesurer les temps-morts
- 2 signaux sonores séparés, distincts et différents, à la sonorité puissante, affectés l'un et l'autre :
  - Au chronométreur de tir,
  - Au chronométreur
- Feuille de marque
- Plaquettes pour fautes de joueur
- Signaux pour faute d'équipe
- Flèche de possession alternée
- Surface de jeu
- Terrain de jeu
- Eclairage approprié

Pour une description plus détaillée de l'équipement de basketball, voir l'annexe sur l'équipement du Basketball.

REGLE TROIS - LES EQUIPES

Art. 4 - Les équipes

4.1 Définition

4.1.1 Un membre d'équipe est éligible pour jouer lorsqu'il est autorisé à jouer pour une équipe conformément aux règlements de l'instance organisatrice de la compétition, incluant la réglementation régissant la limite d'âge.

4.1.2 Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié ou n'a pas commis 5 fautes.

4.1.3 Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est :

- « Joueur » lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer,
- « Remplaçant » lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais autorisé à jouer,
- « Joueur éliminé » lorsqu'il a commis cinq (5) fautes et n'est plus autorisé à jouer,

4.1.4 Pendant un intervalle de jeu, tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme « joueurs ».

4.2 Règle

4.2.1 Chaque équipe doit être composée de :

- Pas plus de 12 membres de l'équipe autorisés à jouer, incluant le capitaine,
- Un entraîneur et, si une équipe le désire, un entraîneur adjoint,
- Un maximum de 8 membres accompagnant la délégation, incluant les entraineurs adjoints, qui peuvent s'assoir sur le banc d'équipe. Dans le cas où l'équipe a des entraineurs adjoints, le premier entraineur adjoint doit être inscrit sur la feuille de marque.

4.2.2 Pendant le temps de jeu, 5 membres de l'équipe doivent être sur le terrain de jeu et peuvent être remplacés.

4.2.3 Un remplaçant devient joueur et un joueur devient remplaçant lorsque :

- L'arbitre fait signe au remplaçant de pénétrer sur le terrain de jeu,
- Pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu, le remplaçant demande un remplacement au chronométreur.

4.3 Tenues

4.3.1 La tenue des membres de l'équipe se compose de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des shorts. Si les maillots ont des manches, celles-ci doivent se terminer au-dessus du coude. Les manches longues ne sont pas permises.
- Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans le short pendant le jeu. Les tenues " tout en un " sont autorisées.
- Il n'est pas permis de porter un tee-shirt sous le maillot quel qu'en soit le style.

- Shorts de la même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des maillots. Le short doit se terminer au-dessus du genou.
- Des chaussettes de la même couleur dominante pour tous les membres de l'équipe. Les chaussettes doivent être visibles.

4.3.2 Chaque membre d'équipe doit porter un maillot numéroté devant et derrière avec des chiffres pleins, d'une couleur contrastant avec celle du maillot. Les numéros doivent être clairement visibles et :

- Ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins 16 cm,
- Ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 8 cm,
- Les chiffres ne doivent pas avoir moins de 2 cm de largeur,
- Les équipes peuvent seulement utiliser des numéros entre 1 à 99, ou 0 et 00.
- Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros,
- Toute publicité ou tout logo doit être à au moins 4 cm des numéros.

4.3.3 Les équipes doivent avoir au minimum 2 jeux de maillots :

- L'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs),
- La seconde équipe nommée sur le programme (équipe visiteuse) doit porter des maillots de couleur foncée,
- Cependant, si les 2 équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent inter changer la couleur de leurs maillots.

4.4 Autres équipements

4.4.1 Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu. Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

4.4.2 Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

- Ne sont pas permis :
  - Les protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou,
  - Les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),
  - Les accessoires de cheveux et les bijoux,
- Sont autorisés :

- Les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées.
- Des textiles de compression de bras ou jambe.
- Les couvre-chefs. Ces accessoires ne peuvent couvrir - même partiellement - aucune partie du visage (ni les yeux, ni le nez, ni les lèvres, …) et ne peuvent pas être dangereux ni pour le joueur/la joueuse qui le porte, ni pour les autres joueurs/joueuses de l'équipe. Ils ne peuvent comporter aucun système d'ouverture/fermeture autour du visage ou du cou. Aucun élément ne peut dépasser de sa surface.
- Les genouillères,
- Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur,
- Les protections de dents incolores et transparentes,
- Les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs,
- Les bandeaux de poignet ou de tête d'une largeur maximum de 10 cm.
- Les bandages pour les bras, épaules, jambes, etc.
- Les chevillières.

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous leurs textiles de compression de bras et jambe, bandeau de tête ou de poignet et bandages de la même couleur unie.

Note FFBB : En France, cette règle d'obligation d'uniformité de couleur de tous les accessoires de tous les joueurs de l'équipe ne s'applique qu'aux championnats de haut-niveau : Jeep Elite, Pro B, NM1 et LFB (hors LF2).

Une tolérance sur la couleur des accessoires et le port d'un tee-shirt sous le maillot est acceptée dans les autres divisions sur l'ensemble du territoire.

Par ailleurs une tolérance est également apportée sur la couleur des shorts qui peut être différente de celle des maillots dans les championnats autres que ceux de haut-niveau cités ci-dessus, avec préconisation pour la même couleur de maillot et de short.

S'agissant des accessoires couvrant la tête, ceux-ci sont considérés par la Fédération comme « inappropriés au jeu » sont donc interdits et le joueur ne doit pas être autorisé à participer à la rencontre au même titre que s'il porte l'un des équipements suivants :

« Protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou, objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts), accessoires de cheveux et les bijoux ».

4.4.3 Pendant la rencontre, un joueur peut porter des chaussures de n'importe quelle combinaison couleur pour autant que la chaussure droite et la gauche correspondent. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni autres ornements ne sont permis.

4.4.4 Lors d'une rencontre, les joueurs ne sont pas autorisés à exposer sur leur corps ou dans leurs cheveux (ou ailleurs) tout nom, marque ou logo publicitaire, caritatif ou autre signe particulier.

4.4.5 Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans ce règlement doit au préalable recevoir l'approbation de la Commission Technique de la FIBA.

Art. 5 - Joueurs : blessures et assistance

5.1 Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.

5.2 Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, les arbitres ne doivent pas siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.

5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins ou une assistance de la part de ses propres entraineur principal, entraineurs adjoints, membres de l'équipe ou accompagnateurs de la délégation, il doit être remplacé sauf si l'équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

5.4 L'entraineur principal, les entraineurs adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.

5.5 Un médecin peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.

5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu après que le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

5.7 Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte, récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement du chronométreur, ce joueur peut continuer à jouer.

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

Art. 6 - Capitaine : fonctions et pouvoirs

6.1 Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain de jeu. Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté.

6.2 Le capitaine doit informer le crew chief pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans la colonne marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".

Art. 7 - Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

7.1 40 minutes au moins avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur principal et du premier entraîneur adjoint. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre.

7.2 10 minutes au moins avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms de l'entraîneur principal et du premier entraineur adjoint en signant la feuille de marque. Il indique en même temps les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information.

7.3 Les entraineurs principaux, entraineurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation sont les **seules personnes autorisées à s'assoir sur le banc** de l'équipe et à demeurer dans leur zone de banc d'équipe. Pendant le temps de jeu, tous les remplaçants, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation **doivent rester assis.**

7.4 L'entraîneur principal ou le premier entraîneur adjoint peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

7.5 L'entraineur principal peut communiquer de façon courtoise avec les arbitres pendant la rencontre pour obtenir une information seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu est arrêté.

7.6 Soit l'entraîneur principal ou bien le premier entraineur adjoint, mais uniquement l'un des deux, est autorisé à rester debout pendant le jeu au même moment. Ils peuvent s'adresser verbalement aux joueurs pendant le jeu pourvu qu'ils demeurent à l'intérieur de leur zone de banc d'équipe. L'entraineur-adjoint ne doit pas communiquer avec les arbitres.

7.7 S'il y a un premier entraîneur-adjoint, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre (sa signature n'est pas nécessaire). Il assumera les fonctions et les pouvoirs de l'entraîneur si, pour une raison quelconque, ce dernier ne peut pas continuer.

7.8 Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, l'entraîneur doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu.

7.9 Le capitaine peut remplir la fonction de joueur-entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur, ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et qu'il n'y a pas de premier entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut pas continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu, il peut continuer à remplir la fonction d'entraîneur. Cependant, s'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer la fonction d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine peut le remplacer comme entraîneur.

7.10 L'entraîneur doit désigner le tireur de lancer-franc de son équipe dans tous les cas où le tireur de lancer-franc n'est pas déterminé par le règlement**.**

REGLE QUATRE - REGLES DE JEU

Art. 8 - Temps de jeu, score nul et prolongations

8.1 La rencontre doit consister en 4 quart-temps de 10 minutes.

Note FFBB : En France, certains championnats se jouent encore en 2 mi-temps de 20 minutes. La durée de l'intervalle peut être limitée à 10 minutes.

Les règles de temps-morts sont les mêmes (art.18).

La règle de sanction des fautes d'équipe s'applique dans ce cas après la 7ème faute d'équipe dans la mi-temps (art.41).

8.2 Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre.

8.3 Il doit y avoir un intervalle de 2 minutes entre le premier et le second quart-temps (première mi-temps), entre le troisième et le quatrième quart-temps (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation.

8.4 Il doit y avoir un intervalle de 15 minutes à la mi-temps.

8.5 Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre,
- Lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps.

8.6 Un intervalle de jeu prend fin :

- Au commencement du premier quart-temps lorsque le ballon quitte les mains du crew chief lors du lancer de l'entre-deux initial,
- Au commencement de tous les autres quart-temps lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

8.7 Si le score est à égalité à l'expiration du la quatrième quart-temps, le jeu doit continuer par autant de prolongations de 5 minutes que nécessaires pour casser l'égalité.

Si le score agrégé des deux rencontres d'un match joué en système de compétition avec total des points de la série des rencontres aller et retour est une égalité à l'issue du match retour, la rencontre retour continuera avec autant de prolongations de 5 minutes que nécessaires pour casser l'égalité.

8.8 Si une faute est commise vers la fin d'un quart et d'une prolongation, l'arbitre devra déterminer le temps de jeu restant. Un minimum de 0,1 seconde doit être indiqué sur le chronomètre de jeu.

8.9 Si une faute est commise pendant un intervalle de jeu, tout lancer-franc éventuel doit être tenté avant le debut du quart-temps ou de la prolongation suivante**.**

Art. 9 - Commencement et fin d'un quart-temps, d'une prolongation ou de la rencontre

9.1 Le premier quart-temps commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief lors du lancer de l'entre-deux initial dans le cercle central.

9.2 Tous les autres quart-temps commencent lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

9.3 La rencontre ne peut pas commencer si chacune des deux équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 5 joueurs prêts à jouer**.**

9.4 Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit, en faisant face au terrain de jeu depuis la table de marque, **:**

- Avoir son banc d'équipe du côté gauche de la table de marque,
- S'échauffer avant la rencontre sur le demi-terrain en face de son banc d'équipe

Cependant, si les 2 équipes sont d'accord, elles peuvent interchanger les bancs d'équipe et/ou les demi-terrains d'échauffement pour la première mi-temps.

9.5 Les équipes doivent échanger leur demi-terrain d'échaufement et leur panier pour la seconde mi-temps.

9.6 Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui du quatrième quart-temps**.**

9.7 Un quart-temps, une prolongation ou une rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit. Lorsque le panneau est équipé d'un signal lumineux autour de son périmètre, son éclairage prime sur le signal sonore de fin de temps de jeu.

Art. 10 - Statuts du ballon

10.1 Le ballon peut être vivant ou mort.

10.2 Le ballon devient vivant lorsque :

- Lors de l'entre-deux, le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief,
- Lors d'un lancer-franc, il est à la disposition du tireur de lancer-franc,
- Lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

10.3 Le ballon devient mort lorsque :

- Tout panier du terrain ou lancer-franc est réussi,
- Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
- Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui doit être suivi par :
    - D'autre(s) lancer(s) francs,
    - Une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou possession).
- Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin du quart-temps,
- Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,

- Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
  - Un arbitre a sifflé,
  - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps,
  - Le signal de du chronomètre des tirs a retenti.

10.4 Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il est réussi lorsque :

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
  - Un arbitre a sifflé,
  - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps ou de la prolongation,
  - Le signal du chronomètre des tirs retentit.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer-franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer-franc,
- Le ballon est contrôlé par un joueur en action de tir au panier qui termine son tir dans un mouvement continu ayant commencé avant qu'une faute soit sifflée à un joueur adverse ou à toute personne autorisée à s'assoir sur le banc de l'équipe adverse.

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si, après qu'un arbitre a sifflé, une action de tir complètement nouvelle est effectuée.

Art. 11 - Position d'un joueur et d'un arbitre

11.1 La position d'un joueur

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

Lorsqu'il est en l'air, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des 3 points, la ligne de lancer-franc, les lignes délimitant la zone restrictive et les lignes délimitant les zones de demi-cercle de non-charge.

11.2 La position d'un arbitre

La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

Art. 12 - Entre-deux et possession alternée

12.1 Définition de l'entre-deux

12.1.1 Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre 2 adversaires.

12.1.2 Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

12.2 Procédure de l'entre-deux

12.2.1 Chaque sauteur doit se tenir debout, les pieds dans la moitié du cercle central la plus proche de son propre panier avec un pied près de la ligne médiane.

12.2.2 Les coéquipiers ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.

12.2.3 L'arbitre devra alors lancer le ballon verticalement vers le haut entre les 2 adversaires à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre en sautant.

12.2.4 Le ballon doit être frappé avec une ou les deux mains par l'un ou les deux sauteurs après qu'il a commencé sa phase descendante.

12.2.5 Aucun sauteur ne doit quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.

12.2.6 Aucun sauteur ne peut attraper ou frapper le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non-sauteurs ou le terrain de jeu.

12.2.7 Si le ballon n'est pas frappé par au moins l'un des sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.

12.2.8 Les non-sauteurs ne doivent avoir aucune partie du corps sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

Une infraction aux Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 et 12.2.8 est une violation.

12.3 Sanction

Le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu au plus près de l'endroit de l'infraction, excepté immédiatement derrière le panier.

12.4 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- Un ballon tenu a été sifflé,
- Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- Une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué,
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :
  - Entre des lancers-francs
  - Après un dernier tir de lancer-franc suivi d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de cette équipe.
- Le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit,
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation,
- Au commencement de tout quart-temps et toute prolongation, autres que le premier quart-temps.

12.5 Définition de la possession alternée

12.5.1 La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux,

12.5.2 La possession alternée :

- Commence lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu,
- Prend fin lorsque :
  - Le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu.
  - L'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation.
  - Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau lors d'une remise en jeu.

12.6 Procédure de la possession alternée

12.6.1 Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes doivent alterner la possession du ballon pour les remises en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite, à l'exception de directement derrière le panier.

12.6.2 L'équipe qui n'obtient pas le premier contrôle d'un ballon vivant après l'entre-deux initial aura droit à la première remise en jeu de possession alternée.

12.6.3 L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quel quart-temps ou prolongation, devra commencer le quart-temps ou la prolongation suivante par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque sauf si d'autres lancers-francs et/ou possession doivent être exécutés.

12.6.4 L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche devra être inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

12.6.5 Une violation par une équipe durant sa remise en jeu de possession alternée fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession devra être immédiatement inversée pour indiquer que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation devra bénéficier de la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la situation d'entre-deux suivante. Le jeu doit alors reprendre en accordant le ballon à l'adversaire de l'équipe fautive pour une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu originelle.

12.6.6 Une faute commise par l'une des équipes :

- Avant le commencement de tout quart-temps autre que le premier quart-temps, ou toute prolongation,
- Pendant la remise en jeu de possession alternée,

… ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui a droit à la remise en jeu.

Art. 13 - Comment jouer le ballon

13.1 Définition

Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la ou les main(s) et peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites de ce règlement.

13.2 Règle

Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, ni le frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, ni le frapper avec le poing.

Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe n'est pas une violation.

Une infraction à l'Art. 13.2 est une violation.

13.3 Sanction

Le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu au plus près de l'endroit de l'infraction, excepté immédiatement derrière le panier.

Art. 14 - Contrôle du ballon

14.1 Définition

14.1.1 Le contrôle par une équipe **commence** lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant :

- En le tenant,
- En le dribblant, ou
- En ayant à sa disposition ce ballon vivant.

14.1.2 Le contrôle d'équipe **continue** lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,
- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.1.3 Le contrôle d'équipe **prend fin** lorsque :

- Un adversaire prend le contrôle du ballon,
- Le ballon devient mort,
- Le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier ou d'un lancer-franc.

Art. 15 - Joueur en action de tir

15.1 Définitions

15.1.1 Un tir au panier du terrain ou un lancer-franc est l'action d'un joueur qui tient le ballon dans la ou les main (s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Une claquette au panier est l'action de taper le ballon avec la ou les main(s) en direction du panier de l'adversaire.

Un dunk au panier est l'action d'un joueur qui fait pénétrer ou tente de faire pénétrer en force le ballon dans le panier de l'adversaire de haut en bas avec une ou deux mains.

Un mouvement continu sur les pénétrations en dribble vers le panier ou sur les autres tirs en mouvement est une action d'un joueur qui attrape le ballon pendant qu'il se déplace ou à la fin d'un dribble, et qui continue ensuite son mouvement de tir, généralement vers le haut.

15.1.2 L'action de tir :

- Débute lorsque le joueur, selon le jugement d'un arbitre, commence à déplacer le ballon vers le haut en direction du panier adverse.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur, ou qu'une action de tir complètement nouvelle est faite, et, dans le cas d'un joueur en l'air, que ses deux pieds sont retournés au sol.

15.1.3 L'action de tir sur une pénétration en dribble vers le panier ou sur les autres tirs en mouvement :

- Débute lorsque le ballon, est venu reposer dans la ou les mains (s) du joueur, à partir de la fin d'un dribble ou à partir de l'attraper en l'air du ballon, et que le joueur, selon le jugement de l'arbitre, commence le mouvement de tir précédant le lâcher du ballon pour un panier du terrain.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur, ou qu'une action de tir complètement nouvelle est faite, et, dans le cas d'un joueur en l'air, que ses deux pieds sont retournés au sol.

15.1.4 Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

15.1.5 Pendant l'action de tir, il se peut que le joueur qui essaie de marquer ait son ou ses bras retenu(s) par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur.

15.1.6 Quand un joueur est en action de tir et qu'après avoir subi une faute il effectue une passe avec le ballon, il n'est plus considéré avoir été en action de tir.

Art. 16 - Panier réussi et sa valeur

16.1 Définition

16.1.1 Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers entièrement.

16.1.2 Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur du panier et au-dessous du niveau de l'anneau.

16.2 Règle

16.2.1 Un panier est crédité pour l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré. Sa valeur est la suivante :

- Un tir lâché lors d'un lancer-franc compte 1 point,
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 2 points compte 2 points,
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 3 points compte 3 points,
- Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un dernier lancer-franc et qu'il a été légalement touché par un attaquant ou un défenseur avant de pénétrer dans le panier, le panier compte 2 points.

16.2.2 Si un joueur marque accidentellement un panier depuis le terrain dans le panier de son équipe, le panier compte 2 points et doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.

16.2.3 Si un joueur marque délibérément un panier depuis le terrain dans le panier de son équipe, c'est une violation et le panier ne compte pas.

16.2.4 Si un joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par dessous, c'est une violation.

16.2.5 Le chronomètre de jeu doit indiquer 0:00,3 (3 dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond qui suit le dernier lancer-franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0 :00,2 ou 0 :00,1, seul un panier marqué en effectuant une claquette ou en smashant le ballon directement sera valable, pourvu que la ou les main(s) du joueur ne touche(nt) plus le ballon au moment où le chronomètre de jeu ou des tirs inque 0 :00.

Art. 17 - Remise en jeu

17.1 Définition

17.1.1 Il y a remise en jeu lorsque le ballon est passé sur le terrain de jeu par un joueur se trouvant à l'extérieur des limites du terrain.

17.1.2 Une remise en jeu :

- Commence lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu
- S termine lorsque :
  - Le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain
  - L'équipe effectuant la remise en jeu commet une violation
  - Le ballon vivant se coince entre l'anneau et le panneau pendant une remise en jeu.

17.2 Procédure

17.2.1 Un arbitre doit donner le ballon ou le mettre à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Il peut aussi le lancer ou le faire rebondir à condition que :

- L'arbitre ne soit pas à plus de 4 mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
- Le joueur chargé de la remise en jeu se trouve à l'endroit correct désigné par l'arbitre.

Note FFBB : En France, dans les championnats de jeunes jusqu'à la catégorie de compétition U15 inclus, pour favoriser le jeu rapide, l'arbitre ne doit pas remettre le ballon au joueur qui effectue la remise en jeu, à moins qu'une faute soit sifflée ou qu'un remplacement ou un temps-mort ait été accordé.

17.2.2 Le joueur doit effectuer la remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou à l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

17.2.3 Au commencement de tout quart-temps autre que le premier quart-temps, ou toute prolongation, la remise en jeu doit être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Le joueur effectuant la remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, et il doit être autorisé à passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain de jeu.

17.2.4 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraineur principal de cette équipe a le droit de décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe ou, en zone arrière, au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

17.2.5 A la suite d'une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe qui contrôle un ballon vivant ou de l'équipe qui a droit au ballon, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'infraction.

17.2.6 A la suite d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée, à moins qu'établi autrement dans ces règles.

17.2.7 A la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe, à moins qu'établi autrement dans ces règles.

17.2.8 A la suite d'une bagarre, la remise en jeu qui suit doit être administrée conformément à l'Art. 39.

17.2.9 Chaque fois que le ballon pénètre dans le panier, mais que le panier ou le dernier lancer-franc n'est pas valable, le jeu doit reprendre par une remise en jeu effectuée à hauteur de la ligne de lancer-franc prolongée.

17.2.10 A la suite d'un panier réussi du terrain ou d'un dernier lancer-franc réussi :

- Tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer doit effectuer la remise en jeu depuis n'importe quel endroit, derrière la ligne de fond de son équipe. Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon ou l'a mis à la disposition d'un joueur pour effectuer la remise en jeu après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier ou d'un dernier lancer-franc réussi,
- Le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement et/ou vers l'arrière et le ballon peut être passé entre des coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond mais le délai de 5 secondes compte à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain.

17.3 Règle

17.3.1 Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas :

- Mettre plus de 5 secondes avant de lâcher le ballon,
- Pénétrer sur le terrain de jeu en ayant le ballon dans la ou les mains,
- Faire en sorte que le ballon touche le sol hors des limites après qu'il a été lâché lors de la remise en jeu,
- Toucher le ballon sur le terrain de jeu avant qu'il ait touché un autre joueur,
- Faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier,
- Se déplacer latéralement depuis le point indiqué pour la remise en jeu sur une distance totale excédant plus d'un mètre dans une ou les deux directions avant de lâcher le ballon.
- Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.

17.3.2 Pendant la remise en jeu les autres joueurs ne doivent pas :

- Avoir une partie quelconque du corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne,
- Se tenir à moins d'1 mètre du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'espace de remise en jeu entre la ligne de touche et le premier obstacle hors du terrain est inférieur à 2 mètres.

17.3.3 Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps ou lors d'une prolongation, et qu'il y a une remise en jeu, l'arbitre doit utiliser le signal de dépassement illégal de la ligne de touche pour signifier un avertissement lors de l'administration de la remise en jeu.

Si un joueur défenseur :

- Déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche pour gêner la remise en jeu ou,
- Se place à moins d'un mètre du joueur effectuant la remise en jeu alors que l'espace pour effectuer la remise en jeu est inférieur à 2 mètres,
- … c'est une violation et cela doit conduire à une faute technique.

Une infraction à l'Art.17.3 est une violation.

17.4 Sanction

Le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu depuis le point de la remise en jeu initiale.

Art. 18 - Temps-mort

18.1 Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur principal ou le premier entraîneur adjoint.

18.2 Règle

18.2.1 Chaque temps-mort doit durer 1 minute.

18.2.2 Un temps-mort peut être accordé pendant une occasion de temps-mort.

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- Pour les deux équipes le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- Pour les deux équipes le ballon devient mort à la suite du dernier lancer-franc réussi,
- Un panier est réussi, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué le panier.

18.2.4 Une occasion de temps-mort prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier lancer-franc.

18.2.5 Chaque équipe peut bénéficier de :

- 2 temps-morts pendant la première mi-temps,
- 3 temps-morts pendant la seconde mi-temps, avec un maximum de 2 de ces temps morts à prendre quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps,
- 1 temps-mort pendant chaque prolongation.

18.2.6 Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.

18.2.7 Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur principal ou du premier entraineur adjoint qui en a fait la demande en premier à moins que le temps-mort soit accordé à la suite d'un panier réussi du terrain par les adversaires et sans qu'aucune infraction n'ait été sifflée.

18.2.8 Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou chaque prolongation à la suite d'un panier réussi du terrain, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

18.3 Procédure

18.3.1 Seul l'entraîneur principal ou le premier entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort. Il doit, pour cela, établir un contact visuel avec la table de marque ou se rendre à la table de marque et demander clairement un temps-mort en faisant avec ses mains, le signe conventionnel approprié.

18.3.2 Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du chronométreur ait retenti pour cette demande.

18.3.3 La période de temps-mort :

- Commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort,
- Prend fin lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.

18.3.4 Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une équipe a demandé un temps-mort.

Si un panier a été marqué contre l'équipe qui a demandé le temps-mort, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.

18.3.5 Pendant un temps-mort et pendant un intervalle de jeu avant le commencement du second, du quatrième quart-temps ou de chaque prolongation, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe et toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe peut pénétrer sur le terrain de jeu à condition de demeurer à proximité de sa zone de banc d'équipe.

18.3.6 Si la demande de temps-mort est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier lancer-franc, le temps-mort doit être accordé à l'une ou l'autre équipe si :

- Le dernier lancer-franc est réussi,
- Le dernier lancer-franc, n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu,
- Une faute est sifflée entre des lancers-francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) doit/doivent être terminé(s) et le temps-mort devra être permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute, à moins que cela soit prévu autrement dans ces règles.
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort devra être permis avant l'exécution de la nouvelle sanction
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort devra être permis avant la remise en jeu.

18.3.7 Dans le cas de plusieurs séries de lancers-francs et/ou de la possession du ballon consécutifs à une sanction de plus d'1 faute, chaque série sera traitée séparément.

Art. 19 - Remplacement

19.1 Définition

Un remplacement est une interruption du jeu demandé par le remplaçant pour devenir joueur.

19.2 Règle

19.2.1 Une équipe peut remplacer un ou des joueurs pendant une occasion de remplacement.

19.2.2 Une occasion de remplacement commence lorsque :

- Pour les deux équipes, le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- Pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite d'un dernier lancer-franc réussi,
- Pour l'équipe qui ne marque pas, lorsqu'un panier du terrain est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations

19.2.3 Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier lancer-franc,

19.2.4 Un joueur qui est devenu remplaçant et le remplaçant qui est devenu joueur ne peuvent respectivement revenir en jeu ou quitter le terrain de jeu jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une période de marche du chronomètre de jeu à moins que :

- L'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu,
- Le joueur ayant droit à des lancers-francs résultant de la rectification d'une erreur soit sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.

19.2.5 Aucun remplacement ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier du terrain réussi alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

19.2.6 Si le joueur reçoit des soins ou une assistance, il doit être remplacé à moins que l'équipe ne soit réduite à moins de cinq joueurs sur le terrain de jeu.

19.3 Procédure

19.3.1 Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit se rendre lui-même (non pas l'entraîneur principal ni le premier entraîneur adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant correctement le geste conventionnel avec ses mains ou s'assoir sur le siège de remplaçant. Il doit être prêt à jouer immédiatement.

19.3.2 Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

19.3.3 Dès que l'occasion de remplacement commence, le chronométreur doit faire retentir son signal pour indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite.

19.3.4 Le remplaçant doit rester à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre siffle, fasse le signal de remplacement et lui fasse signe de pénétrer sur le terrain de jeu.

19.3.5 Le joueur qui a été remplacé peut se rendre directement à son banc d'équipe sans se présenter à l'arbitre ou au chronométreur.

19.3.6 Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis 5 fautes ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement (sans prendre plus de 30 secondes). Si, selon le jugement de l'arbitre, la reprise du jeu est retardée un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort disponible, une faute technique enregistrée " B " peut être infligée à l'entraîneur, pour avoir retardé le jeu.

19.3.7 Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou pendant un intervalle de jeu autre que l'intervalle de la mi-temps, le remplaçant doit se présenter au chronométreur avant de pénétrer sur le terrain.

19.3.8 Si le tireur de lancer-franc doit être remplacé parce que :

- Il est blessé,
- Il a commis 5 fautes, ou
- Il a été disqualifié,

le ou les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant qui ne peut être remplacé à son tour avant d'avoir joué pendant une période de marche du chronomètre de jeu suivante.

19.3.9 Si la demande de remplacement est faite par l'une ou l'autre équipe après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier lancer-franc, le remplacement doit être permis si :

- Le dernier lancer-franc est réussi,
- Le dernier lancer-franc n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu
- Une faute est sifflée entre des lancers-francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) sera/seront achevé(s) et le remplacement autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

Dans le cas de séries consécutives de lancers-francs occasionnés par plus d'1 sanction de faute, chaque série sera traitée séparément.

Note FFBB : En France, dans les championnats de jeunes jusqu'à la catégorie de compétition U15 inclus, pour favoriser le jeu rapide, aucun remplacement ne doit être accordé si une remise en jeu a lieu en zone arrière, à moins que le jeu soit interrompu pour :

- Une faute sifflée,
- Un temps-mort accordé,
- Un arrêt de jeu prolongé (ex : joueur blessé, ballon roulant derrière les tribunes, …).

Art. 20 - Rencontre perdue par forfait

20.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- Elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 5 joueurs prêts à jouer 15 minutes après l'heure programmée pour le commencement de la rencontre.
- Ses actions empêchent la rencontre de se jouer,
- Elle refuse de jouer malgré les injonctions du crew chief.

20.2 Sanction

20.2.1 La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de 20 à 0. De plus, l'équipe déclarée forfait recevra 0 point au classement.

20.2.2 Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores) et pour les rencontres de play-offs au meilleur des trois matches, l'équipe qui perd par forfait la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série ou les play-offs par " forfait ". Ceci ne s'applique pas aux play-offs au meilleur des cinq ou au meilleurs des 7 matches.

20.2.3 Si, lors d'un tournoi, une équipe déclare forfait une seconde fois, l'équipe doit être exclue du tournoi et les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

Art. 21 - Rencontre perdue par défaut

21.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, est inférieur à 2.

21.2 Sanction

21.2.1 Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score doit être de 2 à 0 en sa faveur. De plus, l'équipe ayant perdu par défaut, recevra 1 point au classement.

21.2.2 Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores) l'équipe qui perd par défaut la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série par défaut.

REGLE CINQ - VIOLATIONS

Art. 22 - Violations

22.1 Définition

Une violation est une infraction aux règles.

22.2 Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que spécifié autrement dans ces règles.

Art. 23 - Joueur et ballon hors des limites du terrain

23.1 Définition

23.1.1 Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le parquet ou tout objet autre qu'un joueur situé au-dessus, sur ou en dehors des limites du terrain.

23.1.2 Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- Un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- Le sol ou tout objet situé au-dessus, sur ou hors des limites du terrain,
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau ou tout objet situé au-dessus du terrain de jeu

23.2 Règle

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

23.2.2 Si le ballon sort des limites du terrain pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur qui est sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain, ce joueur est responsable de la sortie du ballon hors des limites du terrain

23.2.3 Si un/des joueur(s) se déplace(nt) à l'extérieur des limites du terrain ou dans sa/leur zone arrière pendant un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux

Art. 24 - Dribble

24.1 Définition

24.1.1 Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur en contrôle de ce ballon et qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le terrain de jeu.

24.1.2 Un dribble commence lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu le lance, le fait rouler ou rebondir sur le terrain de jeu et le retouche avant qu'il ne touche un autre joueur.

Pendant un dribble, le joueur ne peut placer aucune partie de sa main sous le ballon et le porter d'un point à un autre ou le mettre en pause et continuer ensuite à dribbler.

Pendant un dribble, le ballon peut être lancé en l'air à condition qu'il touche le terrain de jeu ou un autre joueur avant que le joueur qui l'a lancé ne le retouche avec la main.

Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

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

24.1.4 On considère que le ballon vivant a échappé au joueur ('fumble') lorsqu'il le perd maladroitement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain de jeu.

24.1.5 Les actes suivants ne sont pas des dribbles :

- Tirs successifs au panier du terrain,
- Ballon qui échappe maladroitement des mains au commencement ou à la fin d'un dribble ('fumble')
- Tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs,
- Taper le ballon contrôlé par un autre joueur,
- Dévier une passe et prendre le contrôle du ballon,
- Taper le ballon en l'air de main à main et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.
- Lancer le ballon contre le panneau et reprendre le contrôle du ballon.

24.2 Règle

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'entre les 2 dribbles il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite :

- D'un tir au panier,
- D'un ballon touché par un adversaire,
- D'une passe ou d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche ou a été touché par un autre joueur

Art. 25 - Le marcher

25.1 Définition

25.1.1 Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.

25.1.2 Le pivot est le mouvement légal d'un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain et qui déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé pied de pivot, est maintenu à son point de contact avec le terrain de jeu.

25.2 Règle

25.2.1 Etablissement du pied de pivot par un joueur qui attrape un ballon vivant sur le terrain de jeu :

- Quand un joueur attrape le ballon debout à l'arrêt avec les deux pieds sur le terrain de jeu :

- Dès qu'un pied est levé l'autre pied devient le pied de pivot,
- Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),
- Pour passer ou tirer au panier le joueur peut sauter et lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner sur le terrain de jeu avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),

- Quand un joueur attrape le ballon alors qu'il se déplace ou termine un dribble, il peut faire 2 pas pour s'arrêter, passer le ballon ou tirer :
  - Après avoir reçu le ballon, un joueur doit lâcher le ballon pour commencer son dribble avant de faire son 2ème pas
  - Le premier pas est fait quand un ou deux pieds touche(nt) le terrain de jeu après que le joueur a pris le contrôle du ballon
  - Le second pas est fait quand, après le premier pas, l'autre pied touche le terrain de jeu ou les deux pieds touchent le terrain de jeu simultanément.
  - Si un joueur qui s'arrête sur son premier pas a les deux pieds sur le terrain de jeu, ou que ses deux pieds touchent le terrain de jeu simultanément, il peut utiliser l'un ou l'autre pied comme pied de pivot. S'il saute alors avec les deux pieds, aucun ne peut retourner sur le terrain de jeu avant que le ballon n'ait été lâché de sa ou ses mains.
  - Si un joueur atterrit au sol sur un pied, il ne peut pivoter que sur ce pied.
  - Si un joueur saute avec un pied sur son premier pas, il peut atterrir au sol sur deux pieds pour son second pas. Dans cette situation, le joueur ne peut pivoter sur aucun pied. Si un ou les deux pieds sont alors décollés du terrain de jeu, aucun d'entre eux ne peut retourner sur le terrain de jeu avant que le ballon n'ait été lâché de sa ou ses mains.
  - Si les deux pieds sont en l'air et que le joueur atterrit sur les deux pieds simultanément, au moment où l'un des deux pieds est levé, l'autre devient le pied de pivot.
  - Un joueur ne peut pas toucher le terrain de jeu consécutivement avec le même pied ou les deux pieds après avoir terminé un dribble ou pris le contrôle du ballon.

25.2.2 Joueur tombant au sol, s'allongeant ou s'asseyant :

- Il est légal pour un joueur qui tient le ballon de tomber au sol ou de prendre le contrôle du ballon alors qu'il est allongé ou assis sur le sol,
- C'est une violation si ensuite le joueur roule ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon.

Art. 26 - 3 secondes

26.1 Règle

26.1.1 Un joueur ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

26.1.2 Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- Tente de quitter la zone restrictive,
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.

26.1.3 Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir les deux pieds sur le terrain de jeu en dehors de la zone restrictive.

Art. 27 - Joueur étroitement marqué

27.1 Définition

Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense légale et active, à une distance inférieure à 1 mètre.

27.2 Règle

Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.

Art. 28 - 8 secondes

28.1 Règle

28.1.1 Chaque fois :

- Qu'un joueur situé dans sa zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant, ou
- Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière,

… cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de 8 secondes.

28.1.2 L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant lorsque :

- Le ballon, qui n'est contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a les deux pieds entièrement en contact avec sa zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de son corps en contact avec sa zone arrière.
- Le ballon touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe qui contrôle le ballon.
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont entièrement en contact avec la zone avant.

28.1.3 La même période de 8 secondes doit continuer à partir du temps qui restait lorsque la même équipe qui contrôlait auparavant le ballon doit le remettre en jeu dans sa zone arrière en raison de :

- Un ballon sorti des limites du terrain.
- Un joueur blessé de la même équipe.
- Une faute technique commise par cette équipe
- Une situation d'entre-deux.
- Une double faute.
- L'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.

Art. 29 - Chronomètre des tirs

29.1 Règle

29.1.1 Chaque fois que :

- Un joueur gagne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon,

… cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

29.1.2 Lorsqu'un tir au panier est tenté près de la fin de la période de chronomètre des tirs et que le signal du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le panier doit compter,
- Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Quand le panneau est équipé d'un éclairage jaune le long de son périmètre supérieur, l'éclairage doit primer sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

Toutes les restrictions relatives au "Goaltending" et aux interventions illégales doivent s'appliquer.

29.2 Procédure

29.2.1 Après un entre-deux ou une remise en jeu depuis la ligne médiane pour commencer un quart-temps autre que le premier quart-temps, ou une prolongation, si un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, le chronomètre des tirs doit être démarré avec 24 secondes.

29.2.2 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé si le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une faute ou violation (mais pas pour le ballon sorti des limites du terrain) par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable ne concernant aucune des deux équipes,

Dans les situations précédentes, la possession du ballon doit être accordée **à la même équipe** qui avait auparavant le contrôle du ballon. Alors :

- Si une remise en jeu est accordée dans la zone arrière de l'équipe qui en avait préalablement le contrôle, le chronomètre des tirs doit alors être remis à 24 secondes.
- Si une telle remise en jeu est effectuée en zone avant de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être alors remis en marche de la manière suivante :
  - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le 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 où il a été stoppé,
  - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs être remis à 14 secondes.

Cependant, si le jeu est arrêté par un arbitre pour une raison liée à aucune des deux équipes, et que selon le jugement de l'arbitre une réinitialisation du chronomètre des tirs placerait l'adversaire en situation désavantageuse, le chronomètre des tirs devra continuer à partir du temps où il a été stoppé.

29.2.3 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé si une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse après que le jeu a été arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (y compris pour une sortie du ballon hors des limites du terrain) **commise par l'équipe en contrôle du ballon.**

Le chronomètre des tirs doit aussi être réinitialisé si la nouvelle équipe attaquante bénéficie d'une remise en jeu accordée à la suite d'une procédure de possession alternée.

Le chronomètre des tirs doit alors être réinitialisé à :

- 24 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone arrière de cette équipe
- 14 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone avant de cette équipe

29.2.4 Quand le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche du lieu où le jeu a été interrompu. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer à partir de là où il a été stoppé.

29.2.5 Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le quatrième quart-temps ou en prolongation, à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu dans sa zone arrière, l'entraineur principal de cette équipe a le droit de décider si le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe, ou bien dans la zone arrière de cette équipe depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Après le temps-mort, la remise en jeu doit être administrée comme suit :

- Si la remise en jeu résulte d'un **ballon sorti des limites du terrain**, et qu'elle est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Si le chronomètre des tirs indique 13 secondes ou moins, le chronomètre des tirs doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
    - Si le chronomètre des tirs indique 14 secondes ou plus, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si la remise en jeu résulte d'une **violation ou** d'une **faute** (mais pas d'un ballon sorti des limites du terrain), et qu'elle est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si le temps-mort est pris par l'équipe qui obtient un **nouveau contrôle du ballon** et que la remise en jeu est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29.2.6 Quand l'équipe qui bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant et que cette remise en jeu fait partie d'une sanction de faute antisportive ou disqualifiante, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes.

29.2.7 Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à :

- 24 secondes si l'équipe adverse gagne le contrôle du ballon.
- 14 secondes si l'équipe qui regagne le contrôle du ballon est la même équipe que celle qui avait préalablement le contrôle du ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

29.2.8 Si le chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal sera ignoré et le jeu doit continuer.

29.2.9 Cependant, si selon le jugement des arbitres, l'équipe qui contrôle le ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs doit être corrigé et la possession du ballon redonnée à la cette équipe.

Note FFBB : En France, certains championnats se jouent sans obligation de chronomètre des tirs. Dans ce cas, ce sont les arbitres qui prennent en charge le décompte de la période de tir. Ils annoncent à voix haute « 8 secondes » pour prévenir les équipes quand il ne reste plus que 8 secondes pour tenter un tir, et sifflent une violation quand la période de tir est échue. A chaque remise en jeu, le temps restant pour la période de tir doit être annoncé par l'arbitre avant de donner le ballon au joueur remettant en jeu.

Si le chronomètre des tirs n'est pas compatible avec la règle, cet appareil ne doit pas être utilisé et l'arbitre doit TOUJOURS prendre en charge la règle du chronomètre des tirs (14 ou 24 secondes).

Art. 30 - Ballon retournant en zone arrière

30.1 Définition

30.1.1 Une équipe est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant quand :

- Un joueur de cette équipe touche la zone avant avec ses deux pieds en tenant, attrapant ou dribblant le ballon dans sa zone avant, ou
- Le ballon est passé entre les joueurs de cette équipe en zone avant.

30.1.2 Une équipe qui est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant a ramené illégalement le ballon dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de cette équipe est le dernier a avoir touché le ballon dans sa zone avant et que le ballon est ensuite touché en premier par un joueur de cette équipe :

- Qui a une partie de son corps en contact avec la zone arrière, ou
- Après que le ballon a touché la zone arrière de cette équipe.

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

Cependant, cela ne s'applique pas à un joueur qui saute depuis sa zone avant, prend un nouveau contrôle du ballon alors qu'il est encore en l'air et qui retombe ensuite avec le ballon dans la zone arrière de son équipe.

30.2 Règle

Une équipe qui contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener illégalement dans sa zone arrière.

30.3 Sanction

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans leur zone avant, à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.

Art. 31 - Intervention illégale sur le ballon (« Goaltending ») ou sur le panier

31.1 Définition

31.1.1 Un tir au panier ou un lancer-franc :

- Commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du joueur dans l'action de tir,
- Prend fin lorsque le ballon :
  - Pénètre dans le panier directement par le haut, reste dans le panier ou passe à travers celui-ci,
  - N'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
  - Touche l'anneau,
  - Touche le terrain de jeu,
  - Devient mort.

31.2 Règle

31.2.1 **Une intervention illégale sur le ballon** **(« Goaltending »**) se produit pendant un tir au panier lorsqu'un joueur **touche le ballon** alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et :

- Qu'il est dans sa phase descendante vers le panier, ou
- Après qu'il a touché le panneau.

31.2.2 **Une intervention illégale sur le ballon** **(« Goaltending »**) est commise lors d'un lancer-franc lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est en l'air vers le panier et avant qu'il touche l'anneau.

31.2.3 Les restrictions relatives **à l'intervention illégale sur le ballon** **(« Goaltending »**), s'appliquent jusqu'à ce que :

- Le ballon n'ait plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
- Le ballon touche l'anneau.

31.2.4 **Une intervention illégale sur le panier** se produit lorsque :

- Lors d'un tir au panier ou d'un dernier lancer-franc, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- Après un lancer-franc suivi par d'autre(s) lancer(s) franc(s) supplémentaire(s), un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau alors que le ballon a encore la possibilité de pénétrer dans le panier,
- Un joueur passe le bras à travers le panier par en-dessous et touche le ballon.
- Un défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est à l'intérieur du panier, l'empêchant ainsi de passer à travers le panier,
- Un joueur fait vibrer le panier ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou a fait pénétrer le ballon dans le panier,
- Un joueur s'accroche au panier et joue le ballon.

31.2.5 Lorsque :

- Un arbitre a sifflé alors que :
  - Le ballon était entre les mains d'un joueur qui tirait au panier, ou
  - Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier ou d'un dernier lancer-franc, …
- Le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du quart-temps ou de la prolongation alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier, …

… aucun joueur ne doit toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau alors qu'il a encore la possibilité de pénétrer dans le panier.

Toutes les restrictions relatives aux interventions illégales sur le ballon (« Goaltending ») ou sur le panier doivent s'appliquer.

31.3 Sanction

31.3.1 Si la violation est commise par un attaquant, aucun point ne peut être accordé. Le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins que cela soit spécifié autrement dans ces règles.

31.3.2 Si la violation est commise par un défenseur, l'équipe attaquante doit être créditée de :

- 1 point, s'il s'agit d'un tir de lancer-franc,
- 2 points, si le tir du terrain a été lâché depuis la zone de panier à 2 points,
- 3 points, si le tir du terrain a été lâché depuis la zone de panier à 3 points.

L'attribution des points se fait comme si le ballon avait pénétré dans le panier.

31.3.3 Si une violation est commise par un défenseur pendant un dernier lancer-franc, 1 point doit être accordé à l'équipe attaquante suivi d'une faute technique à l'encontre du joueur défenseur.

REGLE SIX - FAUTES

Art. 32 - Fautes

32.1 Définition

32.1.1 Une faute est une infraction aux règles concernant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.

32.1.2 N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée, inscrite sur la feuille de marque et sanctionnée selon ces règles.

Art. 33 - Contact : principes généraux

33.1 Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace situé dans le cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu.

Les dimensions de ce cylindre, et la distance entre les pieds du joueur, varient selon la taille et la morphologie du joueur. Elles incluent l'espace au-dessus du joueur et sont limitées ainsi :

Les limites du cylindre du joueur défenseur ou de l'attaquant non porteur du ballon sont délimitées par :

- A l'avant, par la paume des mains,
- A l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés, par l'extrémité extérieure des bras et des jambes.

Ses mains et ses bras peuvent être étendus devant le torse sans pour autant être placés au-delà de la position de ses pieds et de ses genoux, avec les bras fléchis au niveau des coudes de sorte que les avant-bras et les mains soient levés vers le haut dans la position légale de défense.

Le joueur défenseur ne doit pas entrer dans le cylindre du joueur porteur du ballon et créer un contact illégal quand l'attaquant tente une action normale de basket-ball dans son propre cylindre.

Les limites du cylindre du joueur attaquant porteur du ballon sont délimitées comme suit :

- A l'avant, par ses pieds, ses genoux fléchis et ses bras fléchis, en tenant le ballon au-dessus des hanches,
- A l'arrière, par ses fesses,
- Sur les côtés, par le bord extérieur de ses coudes et ses jambes,

Le joueur attaquant porteur du ballon doit bénéficier d'un minimum d'espace dans son propre cylindre pour effectuer une action normale de basketball. L'action normale de basketball inclut : partir en dribble, pivoter, tirer et passer.

Le joueur attaquant ne peut pas étendre ses jambes ou ses bras en dehors de son cylindre et provoquer un contact illégal avec le joueur défenseur dans le but de se créer de l'espace supplémentaire.

Figure 6 – Principe du cylindre

33.2 Principe de la verticalité

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire.

Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain de jeu et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement à l'intérieur de cet espace.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté le terrain de jeu verticalement (à l'intérieur de son cylindre) ou pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec un défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- En utilisant les bras pour se créer plus d'espace (se dégager),
- En étendant les bras ou les jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

33.3 Position légale de défense

Un défenseur a établi une position initiale légale de défense quand :

- Il fait face à un adversaire, et
- Il a les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le terrain de jeu jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou le dribble), **les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.**

Le joueur avec le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position.

Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire mais il ne peut pas étendre ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.

Pour juger une situation d'obstruction / charge (passage en force) impliquant un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds sur le terrain de jeu,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- Lorsque le défenseur se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un pied ou les deux pieds peuvent quitter le terrain de jeu pour un bref instant aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas en direction du joueur porteur du ballon,
- Le contact doit avoir lieu sur le torse, dans ce cas le défenseur serait considéré comme étant arrivé le premier sur le point de contact,
- Ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner à l'intérieur de son cylindre pour éviter d'être blessé.

Dans les cas décrits ci-dessus, le contact doit être considéré comme ayant été commis par le joueur porteur du ballon.

33.5 Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

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

Lors du marquage d'un joueur qui ne contrôle pas le ballon, **les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer.** Un défenseur ne peut pas prendre une position trop près et/ou trop rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement si ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour s'arrêter ou changer de direction.

La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, mais jamais moins d'1 pas normal.

Si le défenseur ne respecte pas les éléments de temps et de distance en prenant sa position initiale légale de défense et qu'un contact avec un adversaire se produit, il est responsable du contact.

Dès qu'un défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire. Il ne peut pas l'empêcher de le passer en étendant ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes sur son chemin. Il peut se tourner ou mettre son/ses bras devant et près du corps, à l'intérieur de son cylindre, pour éviter une blessure.

33.6 Joueur en l'air

Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain de jeu a le droit de retomber de nouveau au même endroit.

Il a le droit de retomber à un autre endroit du terrain de jeu à condition que le point de chute et le chemin direct entre le point de saut et le point de chute, ne soit pas déjà occupé par un adversaire au moment où il quitte le sol.

Si, après avoir sauté, un joueur emporté par son élan provoque en retombant un contact avec un adversaire qui a pris une position légale de défense au-delà du point de retombée, le sauteur est alors responsable du contact.

Un joueur ne peut pas se mettre sur le chemin d'un adversaire après que ce dernier ait sauté.

Se placer sous un joueur en l'air et provoquer un contact est habituellement une faute antisportive et peut, dans certains cas, être une faute disqualifiante.

33.7 Ecran – Légal et illégal

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

L'écran est **légal** lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire :

- Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit,
- A les deux pieds sur le terrain de jeu lorsque le contact se produit.

L'écran est **illégal** lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- Était en déplacement lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas laissé une distance suffisante en faisant l'écran hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire en déplacement lorsque le contact s'est produit.

Si l'écran est fait **dans le champ visuel** (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur-écran peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas de contact.

Si l'écran est fait **hors du champ visuel** d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire 1 pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.

Si l'adversaire est **en déplacement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.

La distance requise n'est jamais moins d'1 pas normal et jamais plus de 2 pas normaux.

Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a fait l'écran.

33.8 Charge (passage en force)

La charge (passage en force) est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le torse de l'adversaire.

33.9 Obstruction

L'obstruction est un contact personnel illégal qui entrave ou ralentit la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

Un joueur qui essaie de faire un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur, ne tenant pas compte du ballon, fait face à un adversaire et change de position lorsque l'adversaire en change, ce joueur est alors principalement responsable de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent.

L'expression "à moins que d'autres facteurs n'interviennent" fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.

Il est légal pour un joueur, d'écarter le ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain de jeu mais ils doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coude(s) est/sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

33.10 Zones des demi-cercles de non-charge

Des zones des demi-cercles de non-charge sont tracées sur le terrain de jeu dans le but de signaler une zone spécifique pour l'interprétation des situations d'obstruction / charge (passage en force) sous le panier.

Dans toute situation de pénétration vers la zone de non-charge, tout contact provoqué par un joueur attaquant en l'air contre un défenseur à l'intérieur du demi-cercle de non-charge ne doit pas être sifflé comme une faute offensive, à moins que l'attaquant n'utilise illégalement ses mains, bras, jambes ou son corps. Cette règle s'applique lorsque :

- Le joueur attaquant contrôle le ballon alors qu'il est en l'air, et …
- Il tente un tir du terrain ou passe le ballon à un coéquipier, et …
- Le joueur défenseur a un ou les deux pieds en contact avec la zone de demi-cercle de non-charge.

33.11 Toucher un adversaire avec la /les main(s) et/ou le ou les bras

Toucher un adversaire avec la ou les main(s) n'est pas nécessairement en soi une infraction.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage. Si le contact avec un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.

Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire **avec ou sans** le ballon pour empêcher sa progression.

Toucher de la main ou du bout des doigts un adversaire de façon répétitive avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à un jeu plus rude.

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- S'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage,
- S'il repousse un défenseur pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur,
- Si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

Un attaquant sans ballon commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon,
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- Se créer davantage d'espace.

33.12 Jeu posté

Le principe de la verticalité (principe du cylindre) s'applique au jeu posté.

L'attaquant en position postée et le défenseur qui le marque doivent respecter leur droit respectif à une position verticale (cylindre).

Un attaquant ou un défenseur en position postée commet une faute s'il pousse son adversaire hors de sa position à l'aide des épaules ou des hanches ou s'il entrave la liberté de mouvement de l'adversaire en utilisant bras étendus, épaules, hanches, jambes ou toute autre partie du corps.

33.13 Marquage illégal par derrière

Le marquage illégal par derrière est un contact personnel par derrière d'un défenseur sur un adversaire. Le simple fait que le défenseur tente de jouer le ballon ne justifie pas un contact par derrière avec un adversaire.

33.14 Tenir

Tenir est le contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

33.15 Pousser

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer par la force (avec énergie) un adversaire avec ou sans le ballon.

33.16 Simuler d'avoir subi une faute

Une simulation consiste en toute action d'un joueur simulant d'avoir été victime d'une faute ou faisant des gestes exagérément théâtraux exécutés dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et en conséquence d'obtenir un avantage.

Art. 34 - Faute personnelle

34.1 Définition

34.1.1 Une faute personnelle est un contact illégal avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

34.1.2 Une **faute sur remise en jeu** est une faute personnelle commise, lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart et dans chaque prolongation, par un joueur défenseur sur un adversaire situé sur le terrain de jeu lorsque le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et toujours entre les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu.

34.2 Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1 Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

- Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer.

34.2.2 Si la faute est commise sur un tireur, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :

- Si le tir lâché depuis l'intérieur du terrain est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 2 points est manqué, 2 lancers-francs sont accordés,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 3 points est manqué, 3 lancers-francs sont accordés.

34.2.3 Si la faute commise est une faute sur remise en jeu :

- Le joueur sur lequel a été commise la faute se verra attribuer 1 lancer franc, suivi d'une remise en jeu par l'équipe non fautive à l'endroit le plus proche de l'infraction, que l'équipe attaquante soit déjà ou non en situation de faute d'équipe. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe non fautive au plus près du lieu de l'infraction.

Art. 35 - Double faute

35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent des fautes personnelles ou antisportive(s)/disqualifiante(s), l'un sur l'autre approximativement en même temps.

35.1.2 Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes sont des fautes de joueurs
- Les deux fautes impliquent un contact physique
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre
- Les deux fautes sont soit 2 fautes personnelles, soit une combinaison quelconque de fautes antisportives ou disqualifiantes.

35.2 Sanction

35.2.1 Une faute personnelle ou antisportive/disqualifiante doit être infligée à chaque fautif. Aucun lancer-franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit :

35.2.2 Si approximativement en même temps que la double faute :

- Un panier du terrain ou un dernier lancer-franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de celle qui a marqué pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

Art. 36 - Faute technique

36.1 Règles de conduite

36.1.1 Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs, des entraineurs principaux, des aide-entraineurs, des remplaçants, des joueurs éliminés et des membres accompagnateurs de la délégation avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire, s'il y en a un.

36.1.2 Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.

36.1.3 Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

36.1.4 L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après avertissement.

36.1.5 Si une infraction est découverte après que le ballon devient vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé dans l'intervalle entre l'infraction et l'arrêt du jeu reste valable.

36.2 Définition

36.2.1 Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.
- S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'assoir sur les bancs d'équipe.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire.
- Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.
- Balancer des coudes avec excès.
- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.
- Simuler d'avoir été victime d'une faute.
- S'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur.
- Pour un défenseur, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc. L'équipe attaquante se verra accorder 1 point, suivi de la sanction de faute technique sifflée contre le joueur défenseur.

36.2.2 Une faute technique commise par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe est une faute qui consiste à commettre une infraction de procédure, de nature administrative, ou

qui consiste à toucher les arbitres, commissaire, si présent, officiels de table ou adversaires, ou à s'adresser à eux de manière irrespectueuse.

36.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes techniques, soit de 2 fautes antisportives, soit d'une faute antisportive et d'une faute technique

36.2.4 Un entraîneur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsque :

- Il est sanctionné de 2 fautes techniques de type " C " résultant de son propre comportement antisportif,
- Il est sanctionné de 3 fautes techniques, soit toutes de type "B", soit l'une d'entre elles de type "C", résultant du comportement antisportif par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe

36.2.5 Si un joueur ou un entraîneur est disqualifié selon l'Art.36.2.3 ou selon l'Art.36.2.4, cette faute technique doit être la seule faute à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

36.3 Sanction

36.3.1 Si une faute technique est commise :

- Par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme une faute d'équipe,
- Par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe, une faute technique sera alors infligée à l'entraîneur et ne comptera pas comme une faute d'équipe.

36.3.2 Les adversaires devront bénéficier d'1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme suit :

- Le lancer-franc devra être administré immédiatement. Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être administrée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été stoppé.
- Le lancer-franc devra aussi être administré immédiatement, même si l'ordre de toutes sanctions possibles issues de toutes autres fautes commises a déjà été établi, ou même si l'administration d'une sanction a déjà commencé. Après le lancer-franc d'une faute technique, le jeu doit être repris par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, depuis le lieu où le jeu a été stoppé pour la sanction de la faute technique.
- Après un panier valable ou un dernier lancer-franc marqué, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis n'importe quel point situé derrière la ligne de fond.
- Si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, il se produit une situation d'entre deux.
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

Art. 37 - Faute antisportive

37.1 Définition

37.1.1 Une faute antisportive est un contact d'un joueur qui, selon le jugement d'un arbitre est :

- Un contact commis sur un adversaire ne constituant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.
- Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.
- Un contact illégal commis par un joueur par derrière ou latéralement sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse alors qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur qui progresse et le panier, et :
  - que le joueur en progression est en contrôle du ballon, ou
  - que le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou
  - que le ballon a été lâché pour une passe à destination du joueur en progression

  Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.

37.1.2 L'arbitre doit interpréter la faute antisportive de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et ne juger que l'action.

37.2 Sanction

37.2.1 Une faute antisportive doit être infligée au fautif.

37.2.2 Un ou des lancer(s)-franc(s) seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

Le nombre de lancers-francs accordés doit être comme suit :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et il est accordé 1 lancer-franc en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs.

37.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes antisportives, soit de 2 fautes techniques, soit d'une faute antisportive et d'une faute technique.

37.2.4 Si un joueur est disqualifié selon l'Art.37.2.3, la faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification de rencontre ne doit être exécutée.

Art. 38 - Faute disqualifiante

38.1 Définition

38.1.1 Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante de joueurs, remplaçants, entraineurs principaux, entraineurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation.

38.1.2 Un entraîneur qui a été disqualifié doit être remplacé par le premier entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas de premier entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP).

38.2 Violence

38.2.1 Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au nécessaire, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

38.2.2 Chaque fois que des actes de violence se produisent impliquant des joueurs sur le terrain de jeu ou ses environs, les arbitres doivent prendre les dispositions nécessaires pour les arrêter.

38.2.3 Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Le crew chief doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

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

38.2.5 Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de sa proximité, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc, sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.

38.2.6 Toute action physique commise par les joueurs ou toute personne autorisée à à s'assoir sur le banc d'équipe, qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu, ne doit pas être permise par les arbitres.

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

Si cette action se reproduit, une faute technique voire disqualifiante doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.

38.3 Sanction

38.3.1 Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.

38.3.2 Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le souhaite, il peut quitter le bâtiment.

38.3.3 Un ou des lancer(s)-franc(s) doivent être accordés :

- A tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact,
- Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact.

Suivi(s) de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

38.3.4 Le nombre de lancers-francs accordés doit être attribué comme suit :

- Si la faute commise est une faute sans contact : 2 lancers-francs
- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs,
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs sont accordés.
- Si la faute est une disqualification d'un entraineur : 2 lancers-francs
- Si la faute est une disqualification d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation, cette faute doit être inscrite au compte de l'entraineur principal en tant que faute technique : 2 lancers-francs.

De plus, si la disqualification d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation consiste à avoir quitté la zone de banc et avoir participé activement à une bagarre :

- Pour chacune des fautes disqualifiantes d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant ou d'un joueur éliminé : 2 lancers-francs. Chaque faute disqualifiante doit être inscrite au compte de chaque fautif.
- Pour chacune des fautes disqualifiantes de tout accompagnateur de la délégation : 2 lancers-francs. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites au compte de l'entraineur principal.

Toutes les sanctions de lancer-franc doivent être exécutées à moins qu'il y ait des sanctions identiques contre les deux équipes adverses qui s'annulent.

Art. 39 - Bagarre

39.1 Définition

Une bagarre est une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, entraineurs principaux, premiers entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, entraineurs principaux, premiers entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation qui quittent les limites de la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

39.2 Règle

39.2.1 Tout remplaçant, joueur exclu ou membres accompagnant la délégation qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié.

39.2.2 Seuls l'entraîneur principal et le premier entraîneur adjoint sont autorisés à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, ils ne doit/doivent pas être disqualifiés.

39.2.3 Si l'entraîneur principal ou le premier entraîneur adjoint quitte/quittent la zone de banc d'équipe et n'aide/n'aident pas ou n'essaie/n'essaient pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, ils doivent être disqualifiés.

39.3 Sanction

39.3.1 Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique "B" doit être infligée à l'entraîneur.

39.3.2 Si des personnes du banc d'équipe de chacune des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il ne reste pas d'autres sanctions pour faute, le jeu doit reprendre comme suit :

Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre :

- Un panier ou un dernier lancer-franc est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment où a commencé la bagarre.
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

39.3.3 Toutes les fautes disqualifiante doivent être inscrites comme décrites dans l'Art. B.8.3 et ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

39.3.4 Toutes les fautes éventuelles sanctionnant les joueurs sur le terrain de jeu impliqués dans une bagarre ou une situation menant à une bagarre, doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42.

39.3.5 Toute faute de disqualification éventuelles sanctionnant entraineur adjoint, remplaçants, joueurs éliminés ou membre accompagnant la délégation impliqués activement dans une bagarre ou n'importe quelle situation pouvant mener à une bagarre, doit être pénalisé conformément à l'article 38.3.4, 6ème point.

REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES

Art. 40 - 5 fautes d'un joueur

40.1.1 Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les 30 secondes.

40.1.2 Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis 5 fautes est considérée comme étant une faute de joueur éliminé. Elle doit être infligée et être inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur ("B").

Art. 41 - Sanction de fautes d'équipe

41.1 Définition

41.1.1 Une faute d'équipe est une faute personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante commise par un joueur. L'équipe est en situation de sanction de faute d'équipe après qu'elle a commis 4 fautes d'équipe dans un quart-temps.

41.1.2 Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commise au cours du quart-temps suivant ou de la prolongation suivante.

41.1.3 Toutes les fautes d'équipe commises pendant chaque prolongation doivent être considérées comme étant commise au cours du quatrième quart-temps.

41.2 Règle

41.2.1 Lorsqu'une équipe est en situation de sanction de fautes d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur à suivre commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs à la place d'une remise en jeu. Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tirer les lancers-francs.

41.2.2 Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, une telle faute doit être sanctionnée par une remise en jeu pour les adversaires.

Note FFBB : Dans les rencontres jouées en 2x20 minutes, la règle de sanction des fautes d'équipe s'applique dans ce cas après la 7ème faute d'équipe dans la mi-temps.

Se référer également aux règlements sportifs de la compétition concernée.

Art. 42 - Situations spéciales

42.1 Définition

Dans la même période d'arrêt du chronomètre de jeu qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commise ou s'avèrent avoir été commises.

42.2 Procédure

42.2.1 Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions doivent être identifiées.

42.2.2 L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.

42.2.3 Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois toutes les sanctions de fautes enregistrées sur la feuille de marque et annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

42.2.4 Si une faute technique est sifflée, sa sanction doit être administrée en premier, même si l'ordre des sanctions a déjà été determiné ou même si l'administration de sanctions a déjà commencé.

42.2.5 Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction à être administrée annule tout droit antérieur à une possession.

42.2.6 Une fois que le ballon est devenu vivant pour le premier lancer-franc ou pour une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.

42.2.7 Toutes les sanctions restantes doivent être exécutées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées.

42.2.8 Si, après l'annulation des sanctions égales à l'encontre des deux équipes, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu doit reprendre comme suit :

Si à peu près en même temps que la première infraction :

- Un panier du terrain est réussi : le ballon doit être remis à l'équipe adverse de l'équipe qui a marqué, pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit : le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de la première infraction,
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit : il y a situation d'entre-deux.

Art. 43 - Lancers-francs

43.1 Définition

43.1.1 Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 1 point par un tir au panier, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer-franc et à l'intérieur du demi-cercle.

43.1.2 Une série de lancers-francs est définie par tous les lancers-francs et la possible possession du ballon qui les suivent résultant de la sanction d'une seule faute.

43.2 Règle

43.2.1 Lorsqu'une faute personnelle, une faute antisportive ou une faute disqualifiante avec contact est sifflée, les lancers-francs doivent être accordés comme suit :

- Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancer(s) franc(s),
- Il doit tirer les lancers-francs avant de quitter le jeu si son remplacement a été demandé,
- S'il doit quitter le terrain pour cause de blessure, après avoir commis 5 fautes ou avoir été disqualifié, son remplaçant doit tirer les lancers-francs. S'il n'y a pas de remplaçant disponible, tout coéquipier désigné par l'entraîneur peut tirer les lancers-francs.

43.2.2 Lorsqu'une faute technique ou une faute disqualifiante sans contact est sifflée, n'importe quel membre de l'équipe adverse désigné par l'entraîneur doit tirer les lancers-francs.

43.2.3 Le tireur de lancer-franc :

- Doit se placer derrière la ligne de lancer-franc, à l'intérieur du demi-cercle,
- Peut utiliser toute méthode pour tirer un lancer-franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,
- Doit lâcher le ballon dans les cinq (5) secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition,
- Ne doit pas toucher la ligne de lancer-franc ou pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,
- Ne doit pas feinter le lancer-franc.

43.2.4 Les joueurs occupant les places de rebond doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1 mètre (figure 6).

Pendant les lancers-francs, ces joueurs ne doivent pas :

- Accorder un(des) lancer(s) franc(s) immérité(s),
- Manquer d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s),
- Accorder ou annuler un(des) point(s) par erreur,
- Permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) (francs).

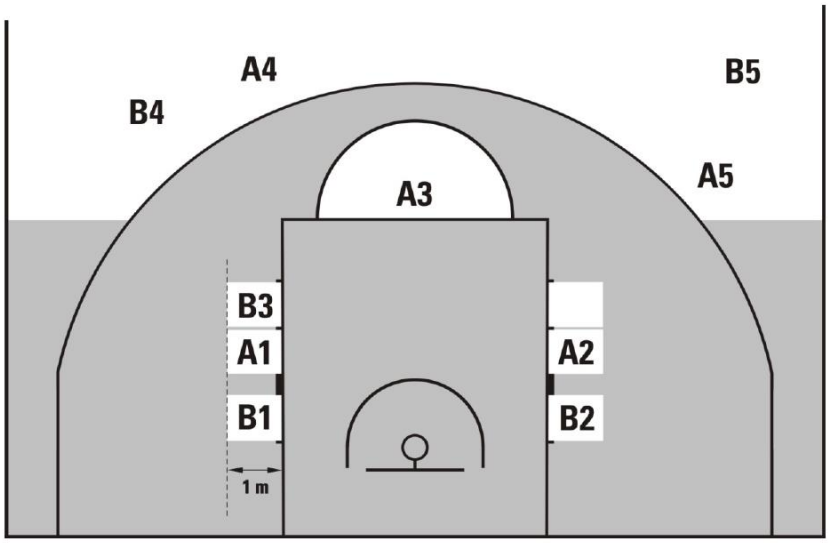


Figure 7 – Position des joueurs pendant les lancers-francs

43.2.5 Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points jusqu'à ce que le lancer-franc ait pris fin.

43.2.6 Pendant un ou des lancer(s) franc(s) qui doit/doivent être suivi(s) d'une autre série de lancers-francs ou par une remise en jeu, tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points.

Une infraction aux Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 et 43.2.6 est une violation.

43.3 Sanction

43.3.1 Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par le tireur de lancer-franc, le point ne doit pas compter.Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins qu'il y ait d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession à administrer.

43.3.2 Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par tout joueur autre que le tireur de lancer-franc :

- Le point doit compter.
- La ou les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

Dans le cas d'un dernier tir de lancer-franc, le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.

43.3.3 Si un lancer-franc n'est pas réussi, et si la violation est commise par :

- Un tireur de lancer-franc ou un de ses coéquipiers lors du dernier lancer-franc, le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins que cette équipe ait le droit à une possession ultérieure,
- Un adversaire au tireur de lancer-franc, un lancer-franc de remplacement doit être accordé au tireur de lancer-franc,
- Les deux équipes, lors du dernier lancer-franc, il y a situation d'entre-deux.

Art. 44 - Erreurs rectifiables

44.1 Définition

Les arbitres peuvent rectifier une erreur si une règle n'a pas été appliquée par mégarde dans les situations suivantes seulement :

- Accord de lancer(s) franc(s) immérité(s),
- Défaut d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s),
- Accord ou annulation erronée de point(s),
- Permission donnée à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) (francs).

44.2 Procédure générale

44.2.1 Pour être rectifiables, les erreurs ci-dessus mentionnées doivent être reconnues par les arbitres, le commissaire, si présent, ou les officiels de la table avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.

44.2.2 Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte d'une erreur rectifiable tant qu'aucune équipe n'est désavantagée.

44.2.3 Toute faute commise, tout point marqué, tout temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire après que l'erreur se soit produite et avant sa reconnaissance restent valables.

44.2.4 Après la correction de l'erreur et sauf si cela est indiqué différemment dans ces règles, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour corriger l'erreur. Le ballon doit être remis à l'équipe y ayant droit au moment où le jeu a été arrêté pour la correction de l'erreur.

44.2.5 Une fois que l'erreur qui demeure rectifiable a été découverte :

- Si le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé, il doit revenir sur le terrain de jeu pour participer à la correction de l'erreur, et à ce moment il devient joueur.
- Une fois l'erreur corrigée, il peut rester en jeu à moins qu'un remplacement réglementaire ait été à nouveau demandé ; dans ce cas, le joueur peut quitter le terrain de jeu
- Si le joueur avait été remplacé parce qu'il était blessé, qu'il avait bénéficié d'une assistance, qu'il avait commis 5 fautes ou qu'il avait été disqualifié, son remplaçant doit prendre part à la correction de l'erreur.

44.2.6 Les erreurs rectifiables ne peuvent plus être corrigées après que le crew chief a signé la feuille de marque.

44.2.7 Une erreur de marquage, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs impliquant le score, le nombre de fautes, le nombre de temps-morts, le temps consommé ou oublié aux chronomètre de jeu et chronomètre des tirs peut être corrigée par les arbitres quel qu'en soit le moment avant que le crew chief ait signé la feuille de marque.

44.3 Procédure spéciale

44.3.1 Avoir accordé un ou des lancer(s) franc(s) immérité(s) :

Le(les) lancer(s) franc(s) tenté(s) à cause de l'erreur doit/doivent être annulé(s) et le jeu doit reprendre comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas démarré, le ballon doit être attribué pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc pour l'équipe dont le ou les lancer(s) franc(s) a/ont été annulé(s)
- Si le chronomètre de jeu a démarré et que :
  - L'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) au moment où l'erreur a été découverte est la même qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite,
  - Aucune équipe ne contrôlait le ballon au moment de la découverte de l'erreur,
  - … le ballon doit être attribué à l'équipe ayant droit à la remise en jeu au moment de l'erreur.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et, qu'au moment où l'erreur a été découverte, l'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) est l'équipe adverse à celle qui contrôlait le ballon au moment de l'erreur, c'est une situation d'entre-deux.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et, qu'au moment où l'erreur a été découverte, une sanction pour faute impliquant des lancers-francs a été accordée, les lancers-francs doivent être exécutés et le ballon attribué pour une remise en jeu à l'équipe qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite.

44.3.2 Avoir omis d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s).

- S'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur comme après tout lancer-franc normal,
- Si la même équipe marque un panier après avoir bénéficié du ballon par erreur pour une remise en jeu, l'erreur doit être négligée.

44.3.3 Avoir permis à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) franc(s).

- Le ou les lancer(s) franc(s) tenté(s) résultant de l'erreur et la possession du ballon qui ferait partie de la sanction doit/doivent être annulé(s) et :

- Si le jeu n'a pas repris : le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc
- Si le jeu a continué et qu'il ait été arrêté pour corriger l'erreur, ou que d'autres sanctions pour des infractions ultérieures sont à exécuter, le jeu doit reprendre depuis l'endroit où il a été arrêté.

REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS

Art. 45 - Arbitres, officiels de table de marque et commissaire

45.1 Les officiels sont crew chief et 1 ou 2 arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table de marque et par un commissaire.

45.2 Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs.

45.3 Un commissaire, si présent, doit s'assoir entre le marqueur et le chronométreur. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table et d'aider le crew chief et les arbitres pour le déroulement sans heurts de la rencontre.

45.4 Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.

45.5 Les arbitres, les officiels de table de marque et le commissaire, si présent, doivent conduire la rencontre conformément aux présentes règles et n'ont aucune autorité pour les changer.

45.6 La tenue des arbitres comprend une chemise d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de basketball noires.

45.7 Les arbitres et les officiels de la table de marque doivent être habillés de manière uniforme.

Art. 46 - Le Crew Chief : Devoirs et pouvoirs

46.1 Le Crew Chief doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.

46.2 Le Crew Chief doit désigner le chronomètre de jeu officiel, le chronomètre des tirs, le chronomètre des temps morts et agréer les officiels de la table de marque.

46.3 Le Crew Chief doit choisir le ballon de jeu parmi 2 ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.

46.4 Le Crew Chief ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.

46.5 Le Crew Chief doit effectuer l'entre-deux au début du premier quart-temps et la remise en jeu de possession alternée au début de tous les autres quart-temps et prolongations.

46.6 Le Crew Chief a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.

46.7 Le Crew Chief a le pouvoir de déclarer une équipe forfait.

46.8 Le Crew Chief doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.

46.9 Le Crew Chief doit approuver et signer la feuille de marque à la fin du temps de jeu, ceci mettant fin à la tâche des arbitres et à leur relation avec la rencontre. Le pouvoir des arbitres commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu 20 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et prend fin quand le signal du chronométreur retentit pour signaler la fin de la rencontre tel qu'approuvé par le crew chief.

46.10 Le Crew Chief doit inscrire au verso de la feuille de marque, avant de la signer dans le vestiaire, :

- Tout forfait ou faute disqualifiante,
- Tout comportement antisportif de la part de membres de l'équipe, entraineurs-adjoints et membres accompagnant la délégation du banc d'équipe s'étant produit avant les 20 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre, ou bien entre la fin de la rencontre et l'approbation et la signature de la feuille de marque,

Dans ce cas le Crew Chief (le commissaire s'il y en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

46.11 Le Crew Chief doit prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter le(s) autre(s) arbitre(s), le commissaire s'il y en a un et/ou les officiels de la table.

46.12 Pour les rencontres pour lesquelles le système de revisionnage vidéo est utilisé, se référer à l'annexe F.

46.13 Après en avoir été notifié par le chronométreur, le crew chief doit siffler avant le premier et le troisième quart-temps quand il reste 3 minutes et 1 minute 30 secondes avant le début du quart-temps. Il doit aussi siffler avant le second et le quatrième quart-temps, et chaque prolongation quand il reste 30 secondes avant le début du quart-temps ou de la prolongation.

46.14 Le Crew Chief a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ce règlement.

Art. 47 - Les arbitres : Devoirs et pouvoirs

47.1 Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et des zones situées immédiatement derrière les lignes.

47.2 Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, lorsqu'un quart-temps ou une prolongation prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer-franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

47.3 Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas considérer et peser les principes fondamentaux suivants :

- L'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
- Consistance et cohérence dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse,

- Consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,
- Consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

47.4 Si une réclamation était déposée par une des équipes, le crew chief (ou le commissaire s'il y en a) doit, lors de la réception des motifs de la réclamation, rédiger un rapport écrit sur l'incident à destination de l'instance organisatrice de la compétition.

47.5 Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les 5 minutes qui suivent l'incident. Le(s) arbitre(s) restant devra(devront) arbitrer seul(s) pour le reste de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du commissaire, s'il y en a un, le(s) arbitre(s) restant(s) devra(devront) décider du possible remplacement.

47.6 Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en langue anglaise.

47.7 Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais il n'a pas autorité pour ignorer ou remettre en cause les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).

47.8 La mise en application et l'interprétation des règles officielles de basket-ball par les arbitres, qu'une décision explicite ait été prise ou non, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée (voir l'annexe C).

Art. 48 - Marqueur et aide marqueur : Devoirs

48.1 Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :

- **Les équipes**, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,
- **Le compte courant des points,** en inscrivant les paniers et des lancers-francs marqués,
- **Les fautes infligées à chaque joueur**. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement qu'un joueur doit être disqualifié s'il a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive,
- **Les temps-morts d'équipe** : Il doit informer l'entraineur principal, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- **La possession alternée** suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.
- **Le Challenge Vidéo** accordé par l'arbitre à l'entraineur principal de chaque équipe. Il doit informer l'arbitre quand un entraineur principal demande de façon erronée un second Challenge.

48.2 L'aide marqueur doit gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur et le chronométreur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

48.3 Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :

- Pendant le jeu, le chronométreur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal,
- Après l'expiration du temps de jeu et avant que la feuille de marque ne soit signée par le Crew Chief, l'erreur doit être corrigée même si cette correction influence le résultat final de la rencontre,
- Après que la feuille de marque a été signée par le Crew Chief, l'erreur ne peut plus être corrigée. Le Crew Chief ou le commissaire, s'il y en a un, doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition

Art. 49 - Chronométreur : Devoirs

49.1 Le chronométreur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,
- S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation,
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu,
- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur,
- Informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes ont été sifflées à un joueur.
- Placer le signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc de l'équipe en situation de faute d'équipe, dès que le ballon devient vivant après la quatrième faute de l'équipe dans un quart-temps,
- Gérer les remplacements,
- Gérer les temps-morts : il doit notifier aux arbitres une occasion de temps-mort quand une équipe fait une demande de temps-mort.
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Son signal sonore n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

49.2 Le chronométreur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

- Démarrer le chronomètre de jeu lorsque :
  - Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur,
  - Après un dernier lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu,
  - Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
  - Le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement
  - Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
  - Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort,
  - Un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations,
  - Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3 Le chronométreur doit mesurer un temps-mort comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

Le chronométreur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin d'un quart-temps ou de la prolongation précédente,
- Avertir les arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement du premier et du troisième quart-temps,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement des second et quatrième quart-temps, et de chaque prolongation.
- Faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50 - L'opérateur du chronomètre des tirs : Devoirs

L'opérateur du chronomètre des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

50.1 Démarré ou remis en marche quand :

- Sur le terrain de jeu une équipe gagne le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Sur une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

50.2 Stoppé, mais pas réinitialisé, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu due à **:**

- Un ballon sorti du terrain
- Une blessure d'un joueur de la même équipe
- Une faute technique commise par cette équipe
- Une situation d'entre deux (sauf si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau)
- Une double faute
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes

Stoppé, mais aussi non réinitialisé, en maintenant visible le temps affiché, quand la même équipe que celle qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une **remise en jeu en zone avant** et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs à la suite d'une faute ou violation.

50.3 Arrêté et remis à 24 secondes, sans affichage apparent, dès que :

- Le ballon pénètre légalement dans le panier,
- Le ballon touche l'anneau du panier de l'adversaire et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il touche l'anneau
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière :
  - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain)
  - A la suite d'une situation d'entre deux, bénéficiant à l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon
  - Lorsque jeu est stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon
  - Lorsque jeu est stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s).

50.4 Arrêté et remis à 14 secondes, avec 14 secondes visible :

- Quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs :
  - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain).
  - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
  - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- Quand l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant à la suite :
  - D'une faute personnelle ou d'une violation (y compris pour une sortie du ballon des limites du terrain)
  - D'une situation d'entre-deux
- Quand une équipe bénéficie d'une remise en jeu au point de remise en jeu dans sa zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante
- Quand, après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir manqué (y compris si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau), d'un dernier tir de lancer-franc, ou lors d'une passe, l'équipe qui regagne le contrôle du ballon est la même que celle qui était en contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau.
- Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps ou dans chaque prolongation à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la possession du ballon pour une remise en jeu en zone arrière et que l'entraineur principal de cette équipe décide que le jeu reprendra par une remise en jeu pour son équipe depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de cette équipe et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs quand le jeu a été stoppé.

50.5 Eteint, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quel quart-temps ou prolongation alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe soit en contrôle du ballon.

ANNEXE A - SIGNAUX DES ARBITRES

A.1 Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux valides et officiels.

A.2 Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

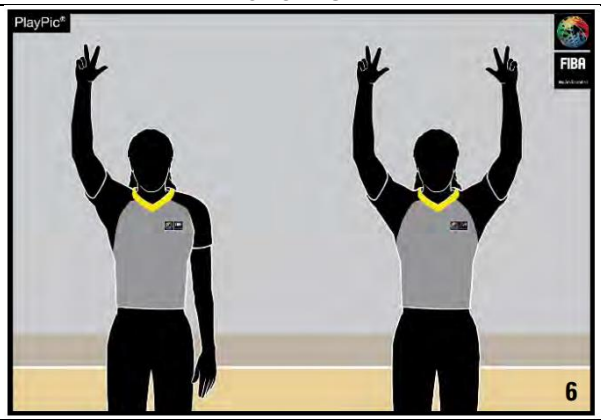
A.3 Il est important que les Officiels de Table de Marque soient familiarisés avec ces signaux.

Figure 8 – Signaux des arbitres

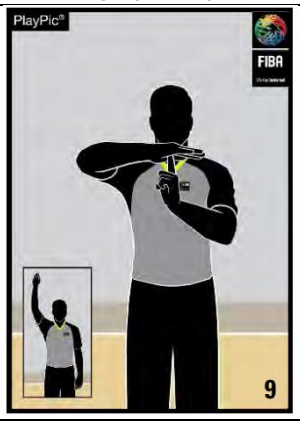
Signaux de chronométrage

ARRET DU CHRONOMETRE	ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE	DEMARRAGE DU CHRONOMETRE
PAUME OUVERTE	UN POING FERME	COUPERET AVEC LA MAIN

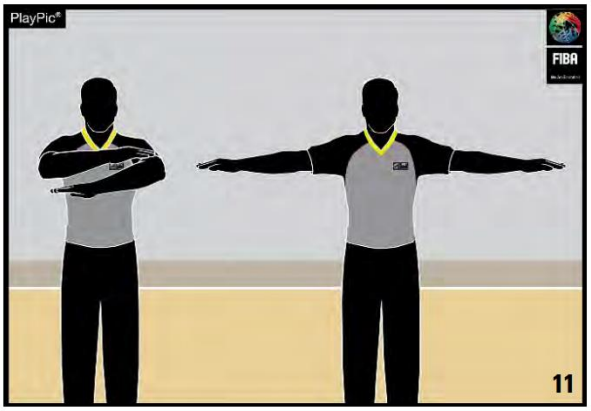
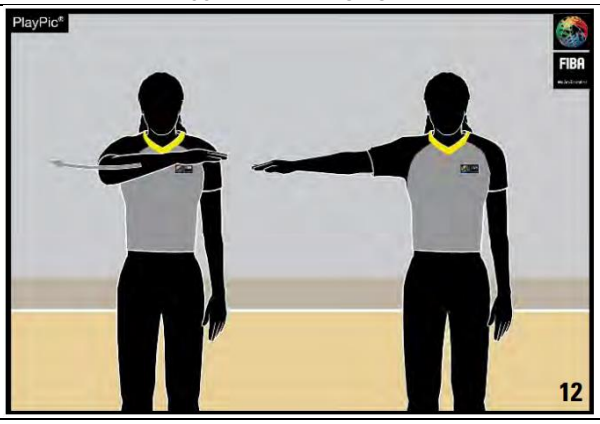
Signaux de score

1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
ABAISSER UN DOIGT D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	ABAISSER DEUX DOIGTS D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	3 DOIGTS TENDUS AVEC 1 BRAS : TENTATIVE A 3 POINTS AVEC 2 BRAS : REUSSITE A 3 POINTS

Remplacement et Temps-mort

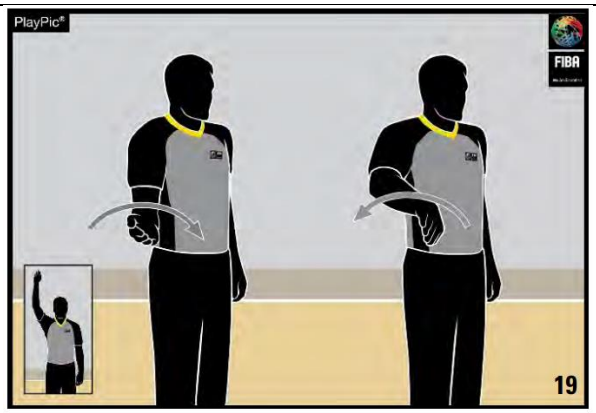
REMPLACEMENT	AUTORISATION DE RENTRER	TEMPS-MORT IMPUTE	TEMPS MORT MEDIA
			
AVANT- BRAS CROISES	MOUVEMENT DE LA PAUME OUVERTE VERS LE CORPS	FORME DE « T » AVEC L'INDEX	BRAS OUVERTS AVEC LES POINGS FERMES

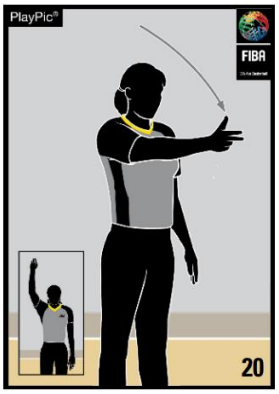
Gestuelle informative

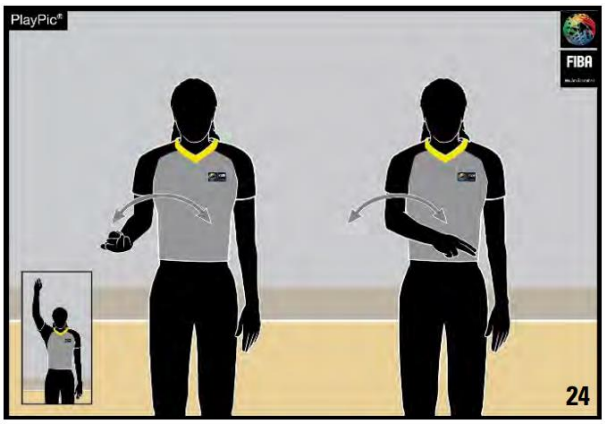
PANIER ANNULE / ACTION ANNULEE	DECOMPTE DE TEMPS VISIBLE
	
UNE ACTION DE CISEAU AVEC LES BRAS DEVANT LE BUSTE	DECOMPTE AVEC LA PAUME OUVERTE

SIGNE OK DE COMMUNICATION	REMISE A 14 OU 24 DU CHRONOMETRE DES TIRS	DIRECTION DU JEU / SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN	BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX
POUCE LEVE	ROTATION DE LA MAIN AVEC LE DOIGT TENDU	POINTER EN DIRECTION DU JEU AVEC LE BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE	POUCES LEVES PUIS INDIQUER LA DIRECTION SELON LA FLECHE DE POSSESSION ALTERNEE

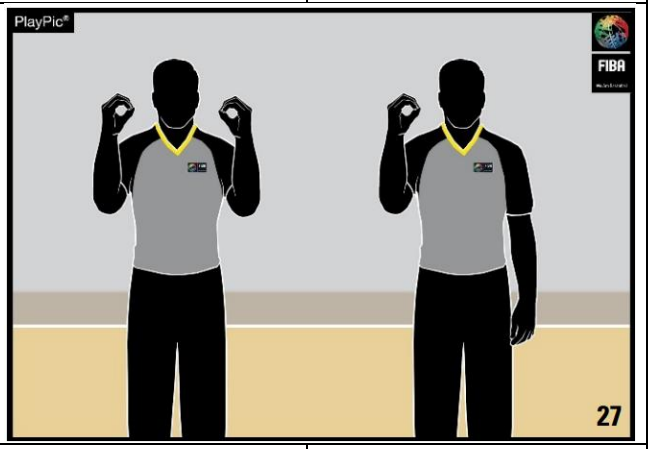
Violations

MARCHER	DRIBBLE IRREGULIER / REPRISE DE DRIBBLE	DRIBBLE IRREGULIER / PORTER DE BALLE
		
ROTATION DES POINGS	BATTEMENT ALTERNATIF	DEMI-ROTATION DE LA PAUME

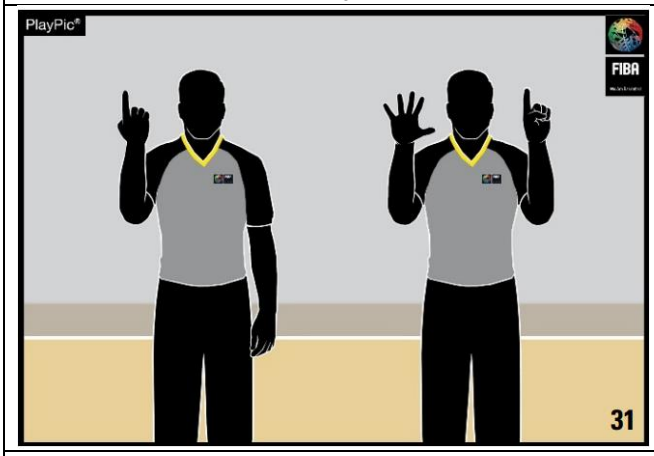
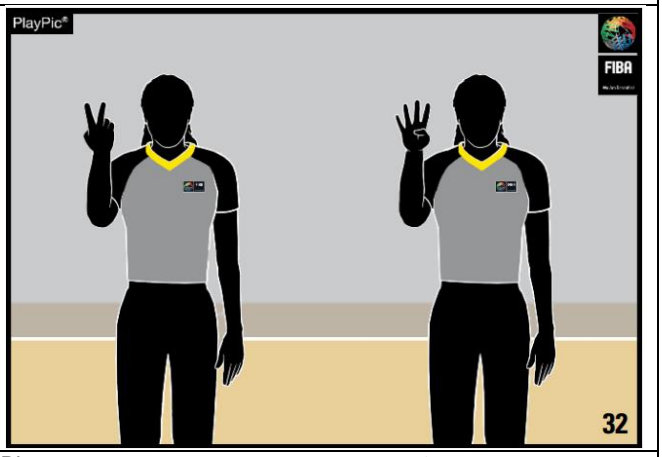
3 SECONDES	5 SECONDES	8 SECONDES	CHRONOMETRE DES TIRS
			
RAS TENDU MONTRANT TROIS DOIGTS	MONTRER 5 DOIGTS	MONTRER 8 DOIGTS	TOUCHER L'EPAULE DES DOIGTS

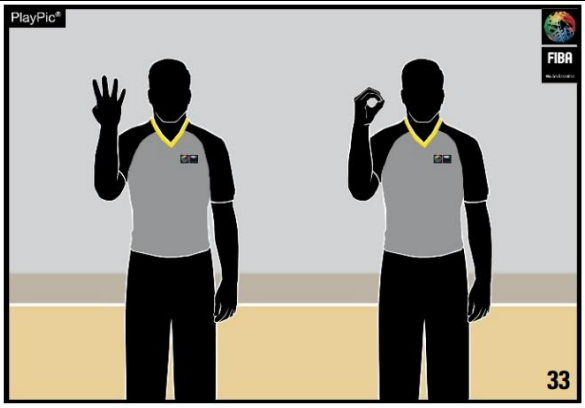
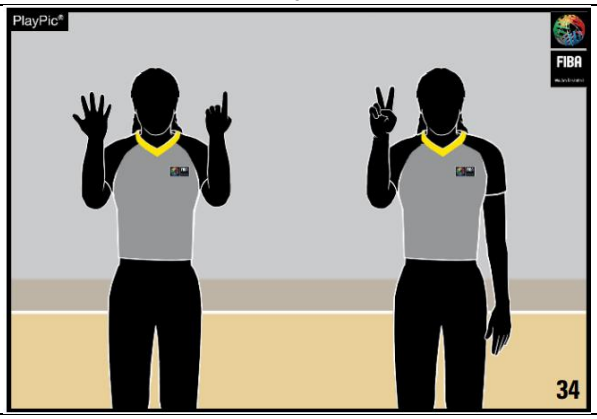
RETOUR EN ZONE ARRIERE	JEU AU PIED VOLONTAIRE	INTERVENTION ILLEGALE
		
MOUVEMENT DE VAGUE EN FACE DU CORPS	POINTER LE PIED	FAIRE PIVOTER L'INDEX TENDU AU-DESSUS DE L'AUTRE MAIN QUI FORME UN CERCLE

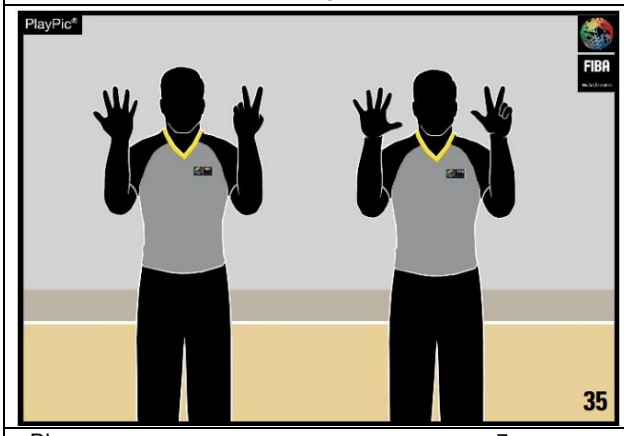
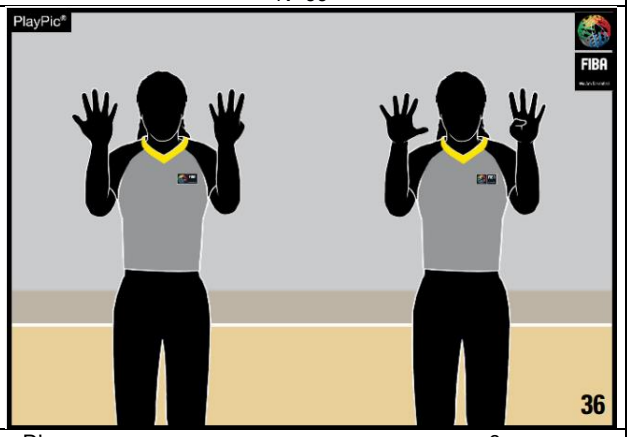
Numéros des joueurs

N° 00	N° 0
	
CHAQUE MAIN MONTRENT ''0''	LA MAIN DROITE MONTRE ''0''

N° 1 A 5	N° 6 A 10	N° 11 A 15
LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 1 A 5	LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 5 ET LA GAUCHE MONTRE LE CHIFFRE 1 A 5	LA MAIN DROITE MONTRE LE POING FERME ET LA MAIN GAUCHE LE CHIFFRE 1 A 5

N° 16	N° 24
	
D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 1 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES UNITES	D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 2 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LA MAIN DE FACE MONTRE LE NUMERO 4 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

N° 40	N° 62
	
D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 4 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LA MAIN DE FACE MONTRE 0 POUR LE CHIFFRE DES UNITES	D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

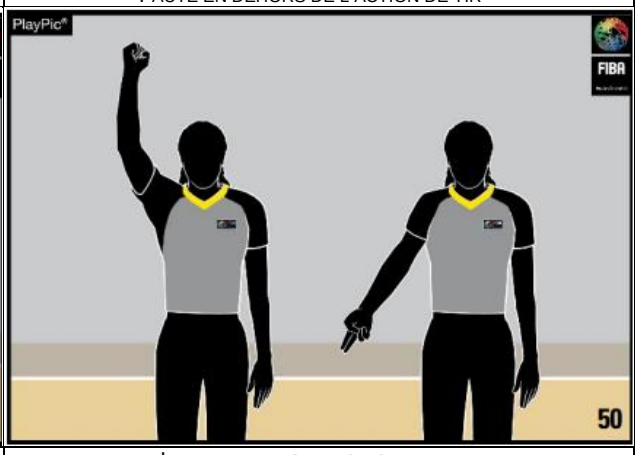
N° 78	N° 99
	
D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 7 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 8 POUR LE CHIFFRE DES UNITES	D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 9 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 9 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

Types de fautes

TENIR	OBSTRUCTION (DEFENSE) ECRAN ILLEGAL (ATTAQUE)	POUSSER OU CHARGER SANS BALLON	CONTROLE DE LA MAIN (HANDCHECKING)
ACCROCHER LE POIGNET VERS LE BAS	LES DEUX MAINS SUR LES HANCHES	IMITER UNE POUSSEE	ATTRAPER LE POIGNET D'UN MOUVEMENT VERS L'AVANT

USAGE ILLEGAL DES MAINS	CHARGER AVEC LE BALLON	CONTACT ILLEGAL SUR LA MAIN	CROCHETER UN ADVERSAIRE
FRAPPER LE POIGNET	FRAPPER LA PAUME OUVERTE DU POING FERME	FRAPPER LA PAUME VERS L'AUTRE AVANT-BRAS	DEPLACER L'AVANT-BRAS VERS L'ARRIERE

NON-RESPECT DU CYLINDRE	USAGE EXCESSIF DES COUDES	FRAPPER LA TETE	FAUTE DE L'EQUIPE EN CONTROLE DU BALLON
ABAISSER PUIS RELEVER LES DEUX BRAS AVEC LES MAINS VERTICALES	BALANCER LE COUDE VERS L'ARRIERE	IMITER LE CONTACT SUR LA TETE	POINTER LE POING FERME VERS LE PANIER DE L'EQUIPE FAUTIVE

FAUTE SUR L'ACTION DE TIR	FAUTE EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR
	
LEVER UN BRAS LE POING FERME, PUIS INDIQUER LE NOMBRE DE LANCERS-FRANCS	LEVER UN BRAS LE POING FERME, PUIS POINTER LE SOL

Fautes spéciales

DOUBLE FAUTE	FAUTE TECHNIQUE	FAUTE ANTISPORTIVE	FAUTE DISQUALIFIANTE
CROISEMENT SUCCESSIF DES DEUX POINGS FERMES	FORMER UN ''T'' AVEC LA PAUME	ATTRAPER LE POIGNET VERS LE HAUT	LEVER LES DEUX POINGS FERMES

SIMULATION DE FAUTE	FRANCHISSEMENT ILLEGAL DE LA LIGNE DE TOUCHE SUR REMISE EN JEU
RELEVER DEUX FOIS L'AVANT-BRAS	GESTE DU BRAS PARALLELE A LA LIGNE DE TOUCHE

	(LORS DES 2 DERNIERES MINUTES DU 4EME QUART-TEMPS OU D'UNE PROLONGATION)

Système de revisionnage vidéo

USAGE DE LA VIDEO	CHALLENGE VIDEO DE L'ENTRAINEUR PRINCIPAL
ROTATION DE LA MAIN HORIZONTALE AVEC L'INDEX ETENDU	DESSINER UN RECTANGLE EN L'AIR

Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

APRES UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S)	APRES UNE FAUTE DE L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON	1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCS	3 LANCERS-FRANCS
POINTER LA DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE A LA LIGNE DE TOUCHE	ENGAGER LE POING EN DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE	1 DOIGT VERS LE HAUT	2 DOIGTS VERS LE HAUT	3 DOIGTS VERS LE HAUT

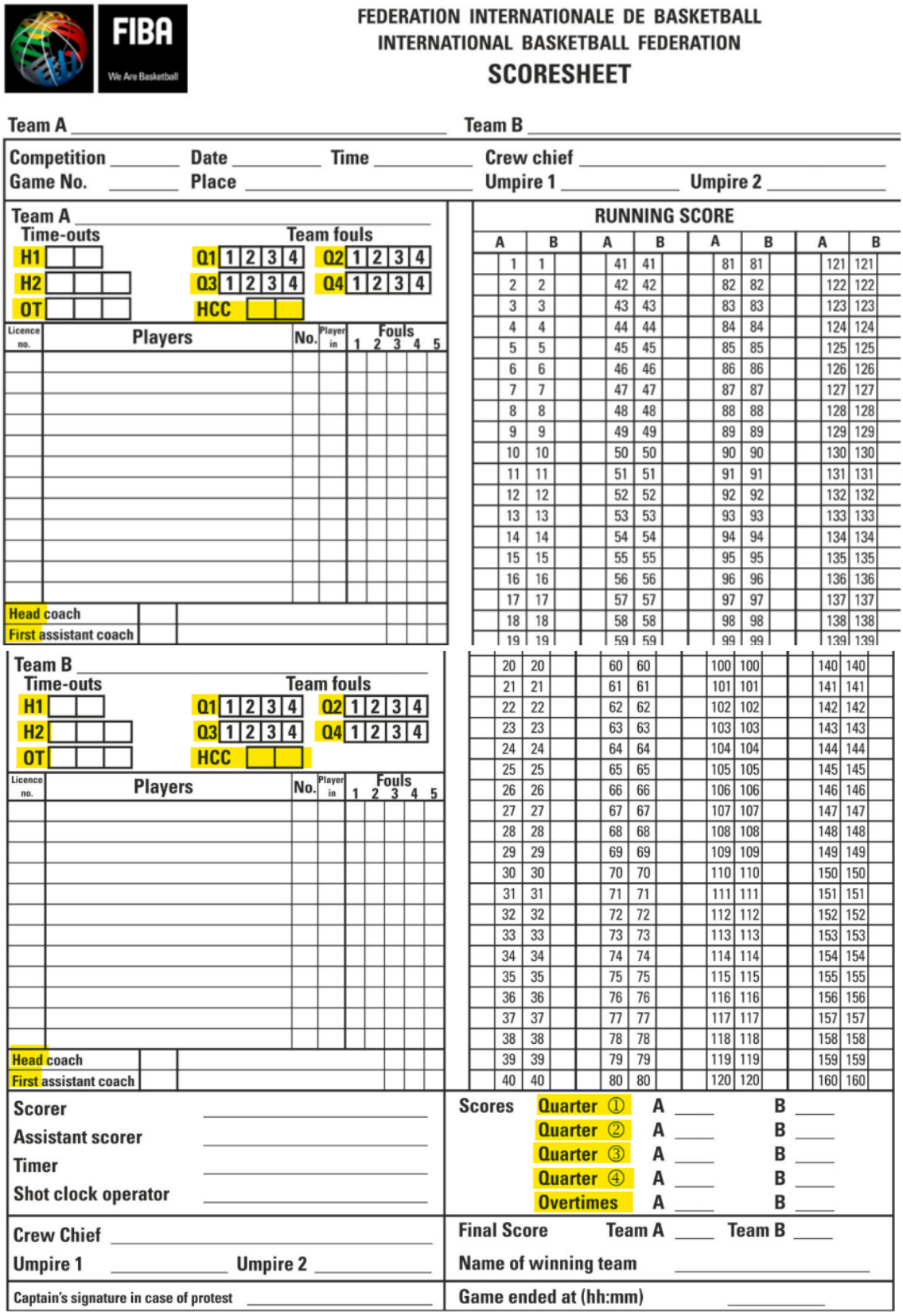
Administrer les lancers-francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCS	3 LANCERS-FRANCS
1 DOIGT HORIZONTAL	2 DOIGTS HORIZONTAUX	3 DOIGTS HORIZONTAUX

Administrer les lancers-francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)

1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCS	3 LANCERS-FRANCS
1 DOIGT VERS LE HAUT	LES DEUX MAINS AVEC LES DOIGTS SERRES	LES DEUX MAINS AVEC 3 DOIGTS TENDUS

ANNEXE B - LA FEUILLE DE MARQUE



FIBA — We Are Basketball

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____
Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐
Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Head coach								
First assistant coach								

Team B _____
Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐
Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Head coach								
First assistant coach								

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores: Quarter ① A ____ B ____; Quarter ② A ____ B ____; Quarter ③ A ____ B ____; Quarter ④ A ____ B ____; Overtimes A ____ B ____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____
Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Figure 9 – La feuille de marque

B.1 La feuille de marque officielle illustrée à la figure 8 est celle approuvée par la Commission Technique de la FIBA.

B.2 Celle-ci comprend **1 original et 3 copies** sur papier de différentes couleurs. L'original, sur papier blanc est pour la FIBA. La première copie, sur papier bleu, est destinée à l'instance responsable de la compétition, la seconde copie, sur papier rose, est pour l'équipe victorieuse et la dernière copie, sur papier jaune, est pour l'équipe perdante.

Notes :

1. Le marqueur doit utiliser deux stylos de couleurs différentes, ROUGE pour le premier et le troisième quart-temps et BLEUE OU NOIRE pour le second et le quatrième quart-temps. Tous les enregistrements doivent être faits en BLEU ou NOIR (de la même couleur que le second et le quatrième quart-temps)
2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.

B.3 Au moins 40 minutes avant l'heure programmée pour débuter la rencontre, le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

B.3.1 Il doit inscrire le nom des 2 équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. L'équipe "A" doit toujours être l'équipe locale, ou pour les tournois ou les rencontres jouées sur terrain neutre, la première équipe mentionnée sur le programme. L'autre équipe doit être l'équipe "B".

B.3.2 Il doit ensuite inscrire :

- Le nom de la compétition,
- Le numéro de la rencontre,
- La date, l'heure et le lieu de la rencontre,
- Les noms du Crew Chief et des arbitres, et leur nationalité (code IOC).

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition WCM Date 20. 11. 2014 Time 20:00 Referee WALTON, M.
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. Umpire 2 BARTOK, K.

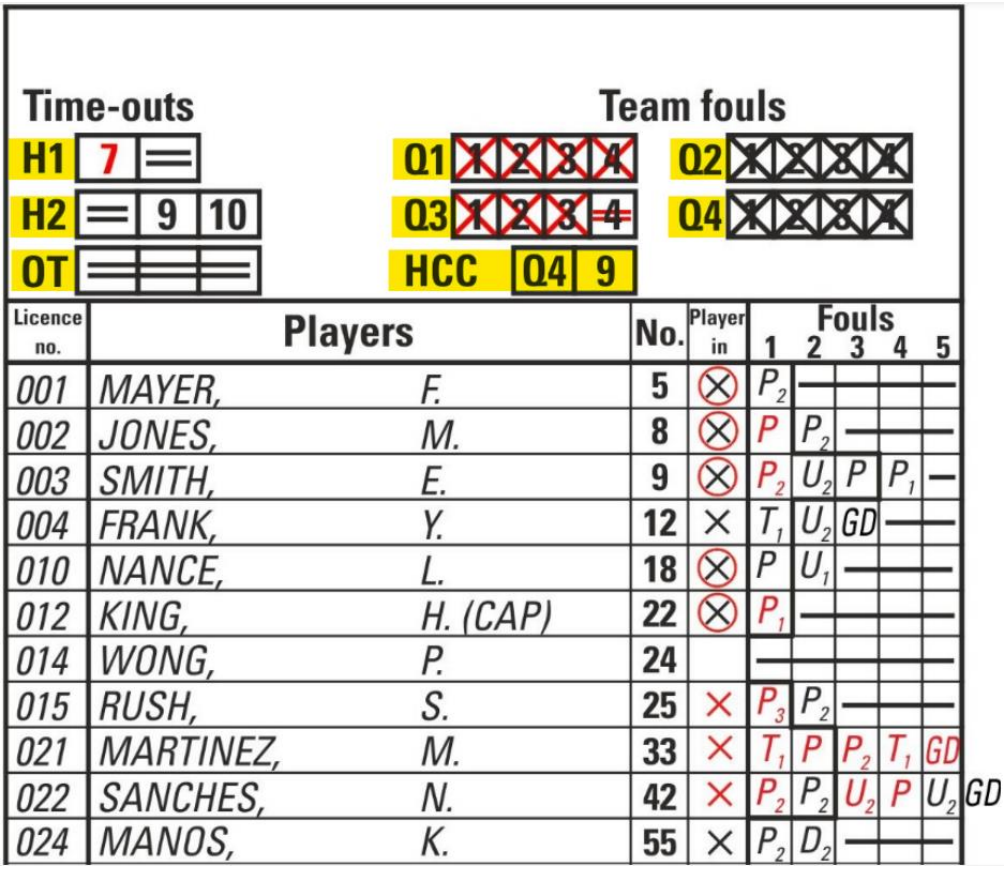
Figure 10 – En-tête de la feuille de marque

B.3.3 L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque, l'équipe "B" dans la partie inférieure.

B.3.3.1 Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les 3 derniers chiffres) de la licence de chaque joueur, entraineur et aide entraineur. Dans le cas de tournoi, les numéros de licence doivent seulement être indiqués lors de la première rencontre jouée par les équipes.

B.3.3.2 Dans la seconde colonne, le marqueur inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, dans l'ordre des numéros de maillot le tout en LETTRES MAJUSCULES, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'entraineur principal ou son représentant. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.

B.3.3.3 Si une équipe présente moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases laissées vides en dessous du dernier joueur enregistré. S'il y a moins de 11 joueurs, la ligne horizontale doit être tracée jusqu'à atteindre la section de fautes des joueurs puis se poursuivre en diagonale vers le bas.



Time-outs

H1 7 =
H2 = 9 10
OT = = =

Team fouls

Q1 ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ Q2 ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~
Q3 ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ Q4 ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~
HCC Q4 9

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5	
001	MAYER,	F.	5	⊗	P_2	—	—	—	—	
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P_2	—	—	—	
003	SMITH,	E.	9	⊗	P_2	U_2	P	P_1	—	
004	FRANK,	Y.	12	×	T_1	U_2	GD	—	—	
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	U_1	—	—	—	
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P_1	—	—	—	—	
014	WONG,	P.	24		—	—	—	—	—	
015	RUSH,	S.	25	×	P_3	P_2	—	—	—	
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T_1	P	P_2	T_1	GD	
022	SANCHES,	N.	42	×	P_2	P_2	U_2	P	U_2	GD
024	MANOS,	K.	55	×	P_2	D_2	—	—	—	

Figure 11 – Equipes sur la feuille de marque (avant la rencontre)

B.3.4 En bas de l'encadré de chaque équipe, le marqueur devra inscrire (en LETTRES MAJUSCULES) le nom de l'entraîneur principal de l'équipe et du premier entraîneur adjoint.

B.4 Au moins 10 minutes avant l'heure programmée pour débuter la rencontre, chaque entraîneur doit :

B.4.1 Confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondant aux membres de son équipe,

B.4.2 Confirmer les noms de l'entraîneur principal et du premier entraîneur adjoint, S'il n'y a ni entraineur principal ni de premier entraineur adjoint, le capitaine doit agir comme entraineur principal et doit être inscrit comme tel et la mention (CAP) doit apparaitre derrière son nom.

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

B.4.3 Indiquer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre en marquant une petite croix (x) à côté du numéro du joueur dans la colonne "en jeu",

B.4.4 Signer la feuille de marque.

L'entraîneur de l'équipe "A" doit être le premier à fournir ces informations.

B.5 Au commencement de la rencontre, le marqueur doit encercler la petite croix derrière les noms des cinq (5) joueurs de chaque équipe qui commencent la rencontre.

B.6 Pendant la rencontre, chaque fois qu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois, le marqueur doit inscrire une petite croix (pas de cercle) en face de son nom dans la colonne "en jeu".

B.7 Temps-morts

B.7.1 Les temps-morts accordés doivent être inscrits sur la feuille de marque, en entrant en-dessous du nom de l'équipe, la minute du temps de jeu dans le quart-temps ou la prolongation dans les cases situées à côté de H1 pour la première mi-temps, à côté de H2 pour la 2ème mi-temps et à côté de OT pour jusqu'à 3 prolongations.

B.7.2 A la fin de chaque mi-temps et de toute prolongation, les cases non utilisées seront barrées par 2 lignes parallèles horizontales. Au cas où l'équipe n'aurait pas bénéficié de son premier temps mort avant que le chronomètre de jeu affiche dans le quatrième quart-temps, le marqueur devra barrer de 2 traits horizontaux la première case des temps-morts de cette équipe pour la deuxième mi-temps.

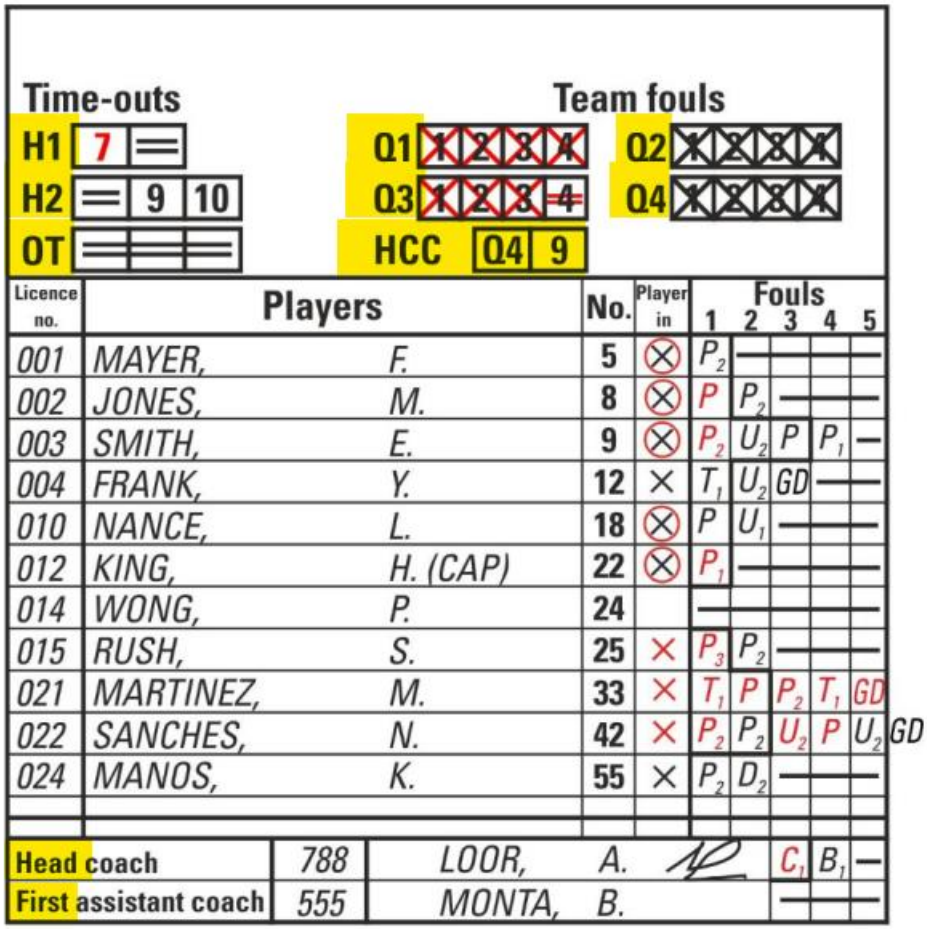


Figure 12– Equipes sur la feuille de marque (après la rencontre)

B.8 Fautes

B.8.1 Les fautes de joueur peuvent être personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte du joueur.

B.8.2 Les fautes commises à l'encontre des entraineurs, entraineurs adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation peuvent être techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.

B.8.3 Toutes les fautes devront être inscrites comme suit :

B.8.3.1 Une faute personnelle doit être indiquée en inscrivant un "P".

B.8.3.2 Une faute technique de joueur doit être indiquée en inscrivant un "T". Une seconde faute technique doit aussi être indiquée en entrant un "T", suivi dans l'espace suivant d'un "GD" (Game Disqualification) pour la disqualification pour le reste de la rencontre.

B.8.3.3 Une faute technique de l'entraîneur pour comportement personnel antisportif doit être indiquée en inscrivant un "C". Une seconde faute technique similaire doit aussi être indiquée en inscrivant un "C" suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.4 Une faute technique de l'entraîneur pour toute autre raison doit être indiquée en inscrivant un "B". Une troisième faute technique (l'une d'entre elles pouvant être un "C") doit être indiquée en entrant un "B" ou un "C", suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.5 Une faute antisportive de joueur doit être indiquée en inscrivant un "U" (Unsportsmanlike). Une seconde faute antisportive doit aussi indiquée par un "U" (Unsportsmanlike) suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.6 Une faute technique contre un joueur faisant suite à une faute antisportive précédente ou une faute antisportive contre un joueur faisant suite à une faute technique précédente doit être indiquée "U" ou "T", suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.7 Une faute disqualifiante doit être indiquée en inscrivant un "D".

B.8.3.8 Toute faute entraînant des lancers-francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers-francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.9 Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en vertu de l'Art. 42 (situations spéciales) doivent être indiquées en inscrivant un petit "c" à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.10 Une faute disqualifiante contre un entraineur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou un membre accompagnant la délégation, y compris pour avoir quitté la zone de banc d'équipe dans une situation de bagarre, doit être inscrite au compte de l'entraineur principal en inscrivant'B2'.

B.8.3.11 A la fin du second quart-temps et à la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en traçant une ligne horizontale épaisse.

B.8.3.12 Exemples pour de <u>fautes disqualifiantes</u> d'entraineur principal, de premier entraineur adjoint, de remplaçant, de joueur éliminé ou de membre accompagnant la délégation.

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un entraineur principal doit être inscrite comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	D_2			
First assistant coach	555	MONTA, B.				

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un entraineur adjoint doit être inscrite comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B_2			
First assistant coach	555	MONTA, B.	D			

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un remplaçant doit être inscrite comme suit :

001	MAYER, F.	5	⊗	D					

et

Head coach	788	LOOR, A.	B_2			
First assistant coach	555	MONTA, B.				

Une faute disqualifiante d'un joueur éliminé après sa cinquième faute doit être inscrite comme suit :

015	RUSH,	S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D

et

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante contre un membre accompagnateur de la délégation doit être enregistré comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13 Exemples pour des <u>fautes disqualifiantes pour bagarre</u> (sans implication active dans la bagarre) à l'encontre des entraineurs, entraineurs adjoint, remplaçants, joueur éliminés et membres accompagnateurs de la délégation.

Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique ('B') doit être inscrite au compte de l'entraineur principal comme suit :

Une faute disqualifiante contre un **entraineur principal et/ou un entraineur-adjoint** doit être enregistrée comme suit :

Si seul l'entraîneur principal est disqualifié :

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si seul le premier entraîneur adjoint est disqualifié :

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Si à la fois l'entraîneur principal et le premier entraîneur adjoint sont disqualifiés :

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Une faute disqualifiante contre un **remplaçant** doit être enregistrée comme suit :

Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un "F" sera inscrit dans le dernier espace de fautes

003	SMITH,	E.	9	⊗	P_2	P_2	D	F	F

et

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si c'est la cinquième faute du remplaçant, un "F" sera alors inscrit dans le dernier espace

002	JONES,	M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D	F

et

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante contre un **joueur éliminé** doit être enregistrée comme suit :

Comme un joueur éliminé n'a plus de cases vides, un "F" sera inscrit dans la colonne après la dernière faute :

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	DF

et

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante contre un **membre accompagnateur de la délégation** doit être imputée à l'entraineur principal et être enregistrée comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	B	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Chaque faute disqualifiante d'un accompagnateur de la délégation doit être imputée à l'entraineur principal et être enregistrée "B" mais ne doit pas compter dans les 3 fautes techniques amenant à sa disqualification.

B.8.3.14 **Exemples de fautes disqualifiantes pour implication active dans une bagarre** impliquant un entraineur, entraineur adjoint, remplaçant, joueur éliminé et membre accompagnateur de la délégation **:**

Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté le banc d'équipe, une simple faute technique 'B2' ou D2' devra être inscrite au compte de l'entraineur principal.

Si l'entraineur principal est activement impliqué dans la bagarre, il sera sanctionné d'une seule faute 'D2'.

Si seul l'entraîneur principal est disqualifié :

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si seul le premier entraîneur adjoint est disqualifié :

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Si à la fois l'entraîneur principal et le premier entraîneur adjoint sont disqualifiés :

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Une faute disqualifiante contre un <u>remplaçant qui a participé activement à la bagarre</u> doit être enregistrée comme suit :

Si le remplacement a moins de 4 fautes, alors une ‘D2’ doit être enregistrée, suivi de ’F’ dans toutes les cases restantes :

001	MAYER, F.	5	⊗	P_2	P_2	D_2	F	F

et

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si c’est la 5ème faute du remplaçant, alors une ‘D2’ doit être enregistrée, suivi d’un ’F’ dans la colonne qui suit son dernier espace de faute :

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D_2	F

et

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante contre un <u>joueur éliminé qui a participé activement à la bagarre</u> doit être enregistrée comme suit doit être enregistrée comme suit :

Comme le joueur est éliminé n’a plus de case de faute disponible, un ‘D2’ doit donc être enregistrée, suivi d’un ‘F’ dans la colonne qui suit son dernier espace de faute :

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2	F

et

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante contre un <u>membre accompagnateur de la délégation qui a participé activement à la bagarre</u> doit être imputée à l’entraineur principal et être enregistrée comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	B_2	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante contre <u>deux membres accompagnateurs de la délégation qui ont participé activement à la bagarre</u> doit être imputée à l’entraineur principal et être enregistrée comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	B_2	B_2
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Chaque faute disqualifiante d’un accompagnateur de la délégation doit être imputée à l’entraineur principal et être enregistrée ‘B2’ mais ne doit pas compter dans les 3 fautes techniques amenant à sa disqualification.

Note : Les fautes techniques ou disqualifiantes concernant l’Art 39 ne doivent pas compter comme fautes d’équipe.

B.9 Fautes d'équipe

B.9.1 Pour chaque quart-temps (Q1, Q2, Q3 et Q4), 4 espaces (situées immédiatement en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) sont prévus sur la feuille de marque pour inscrire les fautes d'équipe.

B.9.2 Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit enregistrer la faute au compte de l'équipe de ce joueur en inscrivant à chaque fois un grand "X" dans les cases prévues.

B.9.3 À la fin de chaque quart-temps, le marqueur neutralise les cases restantes en les rayant de 2 lignes parallèles horizontales.

B.10 La marque courante

B.10.1 Le marqueur doit tenir le compte courant et chronologique des points marqués par chaque équipe.

B.10.2 Il y a 4 colonnes principales prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.

B.10.3 Chaque colonne principale est subdivisée en 4 colonnes. Les 2 colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les 2 colonnes de droite sont pour l'équipe "B". Les colonnes centrales sont pour la progression du score (160 points) pour chaque équipe.

Le marqueur doit :

- **d'abord** tracer une ligne diagonale (/ pour les droitiers, \ pour les gauchers) pour chaque panier accordé et un cercle plein (●) pour tout lancer-franc réussi, par-dessus le **nouveau total de points** cumulés par l'équipe qui vient de marquer,

- **ensuite** inscrire dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou\ ou●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer-franc.

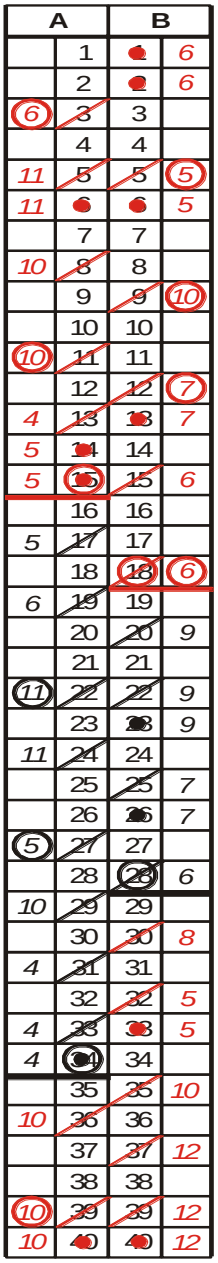


Figure 13 – Progression du score

B.11 La marque courante : instructions supplémentaires

B.11.1 Un panier à 3 points réussi par un joueur doit être inscrit en traçant un cercle autour du numéro du joueur.

B.11.2 Un panier du terrain marqué accidentellement par un joueur dans son propre panier doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse sur le terrain de jeu.

B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art.31 – "Goaltending" et intervention illégale) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.

B.11.4 A la fin de chaque quart-temps ou prolongation, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "**O**" le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points.

B.11.5 Au commencement de chaque quart-temps ou prolongation le marqueur doit continuer à enregistrer la progression chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.

B.11.6 Chaque fois qu'il lui sera possible, le marqueur devra vérifier son score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a une différence et que son score est correct, il doit immédiatement prendre les mesures nécessaires à la rectification du tableau d'affichage. En cas de doute ou

si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, il doit en informer le Crew Chief dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

B.11.7 Les arbitres peuvent corriger toute erreur de tenue de score, de nombre de fautes ou de nombre de temps-morts comme prévu dans les règles. Le Crew Chief doit signer les corrections. Dans le cas de vastes corrections, celles-ci doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

B.12 La marque courante - Totalisation

B.12.1 A la fin de chaque quart-temps et de la dernière prolongation, le marqueur doit inscrire le score de ce quart-temps ou prolongation dans l'espace correspondant dans la partie basse de la feuille de marque.

B.12.2 Immédiatement à la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire l'heure de fin de rencontre dans la colonne « Rencontre terminée à (hh :mm) »

B.12.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 traits épais horizontaux sous le nombre final des points marqués par chaque équipe et numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour annuler les nombres restants dans les colonnes de score courant de chaque équipe.

B.12.4 A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe vainqueur.

B.12.5 Le marqueur doit ensuite inscrire son nom, en lettres majuscules, sur la feuille de marque après que l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs ont fait de même. Les officiels de table doivent alors tous signer la feuille de marque en face de leur nom.

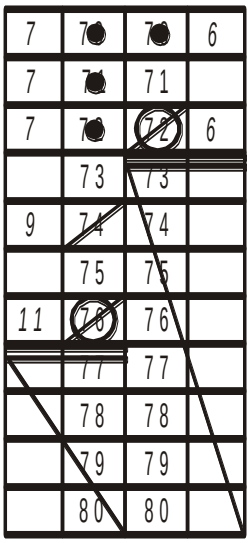


Figure 14 – Totalisation

B.12.6 Après que le(s) aide(s) arbitre(s) a(ont) signé, le crew chief doit être le dernier à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration de la rencontre et à leur rapport avec elle.

Note : Si le capitaine (CAP) signait la feuille de marque pour déposer une réclamation (en utilisant la case marqué "signature du capitaine en cas de réclamation"), les officiels de la table de marque et le(s) arbitre(s) doivent rester à la disposition du crew chief jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.

Scorer	MAIER, N.	Scores	Quarter ①	A 15	B 18
Assistant scorer	SABAY, O.		Quarter ②	A 19	B 10
Timer	LEBLANC, R.		Quarter ③	A 26	B 19
Shot clock operator	AUSTIN, K.		Quarter ④	A 16	B 25
			Overtimes	A /	B /
Crew chief	M. Walton	Final Score	Team A 76	Team B 72	
Umpire 1	Y. Chang	Umpire 2	K. Bartok	Name of winning team	HOOPERS
Captain's signature in case of protest	—	Game ended at (hh:mm)	21:50		

Figure 15 – Partie inférieure de la feuille de marque

B.13 Le challenge vidéo de l'entraineur principal

B.13.1 Pour les rencontres pour lesquelles le système de revisionnage instantané est utilisé, chaque équipe doit bénéficier d'un challenge vidéo de l'entraineur principal (HCC). S'il est accordé, le challenge vidéo de l'entraineur principal doit être entré sur la feuille de marque en dessous du nom de l'équipe à coté de HCC. Dans la première case, le marqueur doit entrer le quart-temps ou la prolongation (Q1, Q2, Q3, Q4 ou OT) est dans la seconde case, la minute de jeu dans le quart-temps ou la prolongation.

ANNEXE C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION

Note FFBB : Cet article C ne s'applique pas dans les championnats de France (LNB inclus). Il fait l'objet d'une procédure spéciale appelée « Procédure de Traitement des Réclamations » insérée dans les « règlements sportifs généraux de la FFBB » : http://www.ffbb.com/ffbb/reglements

C.1 Une équipe peut poser une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :

a) Une erreur de tenue du score, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs qui n'a pas été corrigée par les arbitres.
b) Une décision de forfait, d'annulation, report ou non reprise de la rencontre
c) Une violation des règles d'éligibilité.

C.2 Pour être recevable, une réclamation doit se conformer aux procédures suivantes :

a) Le capitaine (CAP) de cette équipe doit informer le crew chief, pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre, que son équipe dépose une réclamation contre le résultat de la rencontre en signant la feuille de marque dans la case marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".
b) L'équipe doit ensuite soumettre au crew chief par écrit les raisons de sa réclamation pas plus tard qu'une heure après la fin de la rencontre.
c) Des frais d'un montant de 1.500 CHF devront être appliqués pour chaque réclamation et seront payés en cas de rejet de la réclamation

C.3 A la suite de la réception des motifs de la réclamation, le crew chief (ou le commissaire si présent) doit établir un rapport par écrit sur l'incident qui a conduit à la réclamation et le transmettre au représentant de la FIBA ou à l'instance compétente.

C.4 L'organisme compétent doit traiter toute procédure qu'il juge recevable et se prononcer sur la réclamation le plus tôt possible et, en tout cas, au plus tard 24 heures après la fin de la rencontre. L'organisme compétent doit utiliser toute preuve ou témoignage fiable. Il peut prendre toute décision appropriée, y compris, sans s'y limiter, de rejouer partiellement ou totalement la rencontre. L'organisme compétent ne peut pas décider de modifier le résultat de la rencontre, à moins qu'il n'y ait des preuves claires et concluantes que, si l'erreur qui a fait l'objet de la réclamation ne s'était pas produite, le nouveau résultat se serait certainement matérialisé.

C.5 La décision de l'organe compétent est également considérée comme une décision du domaine des règles du jeu et ne pourra être soumise à un nouvel examen ou à un appel. Exceptionnellement, les décisions relatives à l'éligibilité peuvent faire l'objet d'un appel conformément à la réglementation en vigueur.

C.6 Règles spéciales pour les compétitions FIBA ou les compétitions qui ne prévoient pas d'autres dispositions dans leur règlement :

a) Dans le cas où la compétition est en format de tournoi, l'organe compétent pour toutes les réclamations est le « Technical Committee » (voir Règlement Internes de la FIBA, livre 2).
b) En cas de rencontres aller et retour, l'organe compétent pour les réclamations relatives aux questions d'éligibilité est le « FIBA Disciplinary Panel ». Pour toutes les autres questions qui engendrent une réclamation, l'organisme compétent doit être la FIBA agissant par l'intermédiaire d'une ou de plusieurs personnes ayant une expertise sur la mise en œuvre et l'interprétation des Règles Officielles de Basketball (voir Règlement Internes de la FIBA, livre 2).

ANNEXE D - CLASSEMENT DES EQUIPES

Note FFBB : Cet article D ne s'applique pas strictement dans les championnats de France. Il fait l'objet parfois d'aménagements. Consulter pour plus de détails les Règlements sportifs généraux et règlements sportifs particuliers de la FFBB » : http://www.ffbb.com/ffbb/reglements

D.1 Procédure

D.1.1 Le classement des équipes doit se faire sur la base des victoires - défaites enregistrés pour chacune des équipes, à savoir 2 points au classement pour chaque victoire, 1 point au classement pour chaque défaite (y compris les rencontres perdues par défaut) et 0 point au classement pour une rencontre *perdue* par forfait.

D 1.2 La procédure doit être appliquée pour chaque équipe ayant joué seulement un match contre chaque adversaire dans le groupe (tournoi simple), de même que pour toutes les équipes ayant joué deux ou davantage de rencontres contre chaque adversaire (championnat de ligue avec match aller et retour, ou davantage).

D.1.3 Si 2 ou plusieurs équipes possèdent le même rapport victoires - défaites enregistré sur **l'ensemble des rencontres du groupe**, la(les) rencontre(s) jouée(s) entre ces 2 ou plusieurs équipes décideront du classement.

Si 2 ou plusieurs équipes ont le même rapport victoires - défaites enregistré sur l'ensemble des **rencontres entre elles**, les critères suivants doivent être appliqués selon l'ordre qui suit :

- Plus grande différence de points de score sur les rencontres jouées entre elles.
- Plus grand nombre de points marqués au score sur les rencontres jouées entre elles.
- Plus grande différence de points au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.
- Plus grand nombre de points marqués au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.

Si ces critères ne sont toujours pas suffisants, le classement FIBA de référence (ranking) décidera du classement final.

D.1.4 Si à n'importe quelle étape de l'application de ces critères une ou plusieurs équipes peuvent être classées, la procédure D.1.3 devra être répétée depuis le début pour classer les équipes restant à classer.

D.2 Exemples

D.2.1 Exemple 1

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 95
A vs. C	90 – 85	B vs. D	80 – 75
A vs. D	75 – 80	C vs. D	60 – 55

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

En conséquence : 1er A-vainqueur de B ; 2ème B ; 3ème C-vainqueur de D ; 4ème DD.2.2

D.2.2 Exemple 2

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

En conséquence : 1er A

Classement des matches entre B, C, D :

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

En conséquence : 2ème B ; 3ème C - vainqueur de D ; 4ème D

D.2.3 Exemple 3

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 95
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

En conséquence : 4ème A.

Classement des matches entre B, C, D.

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

En conséquence :1er C ; 2ème D ; 3ème BD.2.4

D.2.4 Exemple 4

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 90
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

En conséquence : 4ème A.

Classement des matches entre B, C, D :

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

En conséquence : 1er B ; 2ème C ; 3ème D

D.2.5 Exemple 5

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

En conséquence : 5èmeE ; 6ème F ;

Classement des matches entre A, B, C, D :

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

En conséquence : 1er A - vainqueur de B ; 2ème B ; 3ème D - vainqueur de C ; 4ème C

D.2.6 Exemple 6

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

En conséquence : 6ème F ;

Classement des matches entre A, B, C, D, E.

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

En conséquence :1er C ; 2ème A.

Classement des matches entre B, D, E :

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

En conséquence : 3ème B ; 4ème E ; 5ème D

D.2.7 Exemple 7

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

En consequence : 6ème F

Classement des matches entre A, B, C, D, E:

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

En conséquence : 1er C ; 5ème A.

Classement des matches entre B, D, E:

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

En conséquence : 2ème B ; 3ème D – Vainqueur de E ; 4ème E

D.3 Forfait

D.3.1 Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas pour une rencontre programmée ou se retire du terrain avant la fin de la rencontre doit perdre la rencontre par forfait et marque 0 point au classement.

D.3.2 Si une équipe fait forfait pour la seconde fois, les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

D.3.3 Si une équipe fait forfait pour la seconde fois dans une compétition jouée en groupes, et que les équipes les mieux classées doivent être qualifiées pour le prochain tour de la compétition, Les résultats de toutes les rencontres jouées par l'équipe classée dernière dans le groupe croisant avec ce groupe doivent aussi être annulés.

Exemple :

L'équipe A4 fait forfait à 2 reprises dans le groupe A, donc tous ses matches doivent être annulés.

Classement final :

Groupe A	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe A1	4	0	8
Equipe A2	2	2	6
Equipe A3	0	4	4
Equipe A4			

Groupe B	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe B1	6	0	12
Equipe B2	4	2	10
Equipe B3	1	5	7
Equipe B4	1	5	7

Résultats des rencontres jouées entre les équipes B3 et B4

B3 vs B4 : 88-71

B4 vs B3 : 76-75

Par conséquent : 3ème B3 ; 4ème B4

Classement final révisé du groupe B :

Groupe B	Victoires	Défaites	Points au classement	
Equipe B1	4	0	8	
Equipe B2	2	2	6	
Equipe B3	0	4	2	
Equipe D2	7	1	628 – 521	
Equipe B2	6	2	551 - 488	+63
Equipe A2	6	2	631 - 506	+ 25
Equipe C2	6	2	525 - 500	+ 25

D.4 Classement pour les croisements de groupe

D.4.1 Afin de classer les équipes dans les groupes (par exemple pour déterminer l'équipe meilleure deuxième ou meilleure troisième), les critères suivants doivent être appliqués.

Si toutes les équipes de tous les groupes ont joué le même nombre de matchs, les équipes en position égale dans chaque groupe doivent être placées dans un groupe et les critères suivants appliqués dans l'ordre suivant :

1. Meilleur rapport de « victoires-défaites » de tous les matchs joués dans le classement final de leur groupe révisé.
2. Différence de points de rencontres la plus élevée de tous les matchs du classement final de leur groupe révisé.
3. Plus grand nombre de points de rencontre marqués dans tous les matchs de leur groupe final révisé classement.
4. Si ces critères ne sont toujours pas suffisants pour décider du mieux classé, le classement FIBA décidera du classement final.

Groupe A	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe 1°GpA	8	0	16
Equipe 2°GpA	6	2	14
Equipe 3°GpA	4	4	12
Equipe 4°GpA	2	6	10
Equipe 5°GpA	0	8	8

Groupe G	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe 1°GpB	8	0	16
Equipe 2°GpB	6	2	14
Equipe 3°GpB	3	5	11
Equipe 4°GpB	3	5	11
Equipe 5°GpB	0	8	8

Groupe B	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe 1°GpC	8	0	16
Equipe 2°GpC	6	2	14
Equipe 3°GpC	4	4	12
Equipe 4°GpC	2	6	10
Equipe 5°GpC	0	8	8

Groupe D	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe 1°GpD	7	1	15
Equipe 2°GpD	7	1	15
Equipe 3°GpD	4	4	12
Equipe 4°GpD	2	6	10
Equipe 5°GpD	0	8	8

Pour déterminer la place de meilleur second :

Group X	Victoires	Défaites	Points cumulés des scores	Points au classement	Différence de points de score
Equipe 2°GpD	7	1	628-521	15	
Equipe 2°GpB	6	2	531-588	14	+ 63
Equipe 2°GpA	6	2	**531**-506	14	+ 25
Equipe 2°GpC	6	2	**525**-500	14	+ 25

D.4.2 Cas de nombre de matches de poule inégaux

Si, après avoir regroupé les équipes de position égale dans chaque groupe, ces équipes ont joué un nombre différent de matchs dans leurs groupes respectifs, alors les matchs de la dernière équipe classée dans le groupe ou les groupes des équipes avec le plus de matchs seront annulés. Ce processus doit être répété dans tous les groupes jusqu'à ce que le nombre de rencontres soit le même dans tous les groupes. Les critères suivants s'appliquent alors :

1. Meilleur rapport de « victoires-défaites » sur tous les matchs joués du groupe de classement final révisé.
2. Différence de points de rencontre la plus élevée sur tous les matchs joués du groupe de classement final révisé.
3. Plus grand nombre de points de rencontre marqués sur tous les matchs joués du groupe de classement final révisé.
4. Si ces critères ne sont toujours pas suffisants pour décider du mieux classé, le classement FIBA décidera du classement final.

REMARQUE : Pour éviter toute ambiguïté, l'annulation des matchs mentionnés ci-dessus, aux fins des classements intergroupes, ne modifiera pas le classement initial des équipes d'un groupe particulier.

EXEMPLE

Groupe A	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe 1°GpA	5	0	10
Equipe 2°GpA	4	1	9
Equipe 3°GpA	3	2	8
Equipe 4°GpA	2	3	7
Equipe 5°GpA	1	4	6
Equipe 6°GpA	0	5	5

Groupe G	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe 1°GpB	4	1	9
Equipe 2°GpB	4	1	9
Equipe 3°GpB	4	1	9
Equipe 4°GpB	2	3	7
Equipe 5°GpB	1	4	6
Equipe 6°GpB	0	5	5

Groupe B	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe 1°GpC	4	0	8
Equipe 2°GpC	3	1	7
Equipe 3°GpC	2	2	6
Equipe 4°GpC	1	3	5
Equipe 5°GpC	0	4	4

Groupe D	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe 1°GpD	3	1	7
Equipe 2°GpD	3	1	7
Equipe 3°GpD	2	2	6
Equipe 4°GpD	2	2	6
Equipe 5°GpD	0	4	4

Dans le but de déterminer l'équipe classée meilleure troisième, toutes les équipes doivent être rassemblées dans un groupe :

Group X	Victoires	Défaites	Points au classement de leur groupe
Equipe 3°GpB	4	1	9
Equipe 3°GpA	3	2	8
Equipe 3°GpD	2	2	6
Equipe 3°GpC	2	2	6

Cependant, les équipes 3B et 3A ont joué cinq matchs alors que les équipes 3D et 3C en ont joué quatre, ce qui représente une iniquité.

Les matchs de la dernière équipe classée dans les groupes A et B doivent donc être annulés pour mettre à égalité à quatre matchs toutes les équipes classées troisièmes, et un nouveau tableau sera réalisé.

Les matchs des groupes A et B se sont déroulés comme suit :

Group A

Home \ Away	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71-65	86-85	77-75	86-80	~~85-80~~
2A		80-75	90-84	98-79	~~87-85~~
3A			87-67	101-76	~~86-74~~
4A				78-54	~~87-81~~
5A					~~84-65~~

Group B

Home \ Away	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81-76	85-86	77-75	90-80	~~85-69~~
2B		90-85	96-79	81-73	~~87-85~~
3B			87-67	101-76	~~86-74~~
4B				78-54	~~87-81~~
5B					~~84-65~~

Après annulation des rencontres des équipes classées 6èmes des groupes A et B, le classement révisé des équipes classées 3èmes dans leur groupe est donc le suivant :

Group X	Victoires	Défaites	Points cumulés des scores	Points au clasement	Différence de points de score
Equipe 3°GpB	3	1	359-323	7	
Equipe 3°GpA	2	2	348-309	6	+ 39
Equipe 3°GpC	2	2	**363**-359	6	+ 4
Equipe 3°GpD	2	2	**302**-298	6	+ 4

D. 5 Classement des équipes dans un tournoi en plusieurs phases

D.5.1 Dans un tournoi où les résultats des matchs d'un groupe sont reportés d'une phase à l'autre, mais une équipe est éliminée du tournoi ou perd une deuxième fois un match par forfait pour une raison quelconque, alors les résultats des matchs de l'équipe éliminée du tournoi ou forfait seront supprimés de toutes les phases pertinentes. Les critères suivants s'appliquent alors :

1) Meilleur enregistrement de victoires-défaites sur tous les matchs joués dans le classement final du groupe révisé.
2) Différence de points de rencontres la plus élevée sur tous les matchs joués dans le classement final du groupe révisé.
3) Plus grand nombre de points de rencontres marqués sur tous les matchs joués dans le classement final du groupe révisé.
4) Si ces critères ne sont toujours pas suffisants pour décider du mieux classé, le classement FIBA décidera du classement final.

EXEMPLE

Premier Tour

2 groupes de 4 équipes avec matches aller-retour

Group A	Victoires	Défaites	Point au classement
Equipe 1° Groupe A	6	0	12
Equipe 2° Groupe A	4	2	10
Equipe 3° Groupe A	2	4	8
Equipe 4° Groupe A	0	6	6

Group B	Victoires	Défaites	Point au classement
Equipe 1° Groupe B	5	1	11
Equipe 2° Groupe B	4	2	10
Equipe 3° Groupe B	2	4	8
Equipe 4° Groupe B	1	5	7

Group A

Aller \ Retour	1A	2A	3A	4A
Equipe 1° Groupe A		71-65	86-85	101-76
Equipe 2° Groupe A	80-86		80-75	90-84
Equipe 3° Groupe A	80-85	79-98		87-67
Equipe 4° Groupe A	75-77	85-87	74-86	

Group B

Aller \ Retour	1B	2B	3B	4B
Equipe 1° Groupe B		71-65	86-85	101-76
Equipe 2° Groupe B	81-76		80-75	90-84
Equipe 3° Groupe B	80-92	98-79		87-67
Equipe 4° Groupe B	75-77	85-100	86-65	

Deuxième Tour

Les 3 premières équipes des groupes A et B accèdent au groupe C, amenant leur résultats et points de classement. Le classement initial avant le début du second tour sera celui-ci :

Classement	Victoires	Défaites	Point au classement	Cumul des points des rencontres	Différence de points
Equipe 1° Groupe A	6	0	12	506-461	+ 45
Equipe 1° Groupe B	5	1	11	503-462	+ 41
Equipe 2° Groupe A	4	2	10	500-480	+ 20
Equipe 2° Groupe B	4	2	10	495-489	+ 6
Equipe 3° Groupe A	2	4	8	492-490	+ 2
Equipe 3° Groupe B	2	4	8	490-490	0

Si les équipes jouent à domicile et à l'extérieur contre les équipes qui n'étaient pas encore dans leur groupe initial, avec les résultats suivants :

Aller \ Retour	Equipe 1° Groupe A	Equipe 1° Groupe B	Equipe 2° Groupe A	Equipe 2° Groupe B	Equipe 3° Groupe A	Equipe 3° Groupe B
Equipe 1° Groupe A		77-98		100-89		95-74
Equipe 1° Groupe B	87-83		87-75		99-92	
Equipe 2° Groupe A		71-96		87-86		88-84
Equipe 2° Groupe B	65-76		FORFAIT		FORFAIT	
Equipe 3° Groupe A		87-97		69-73		83-81
Equipe 3° Groupe B	68-96		82-81		74-67	

Étant donné que l'équipe 2B a déclaré forfait deux fois, les résultats de tous les matchs impliquant l'équipe 2B (dans les deux tours) seront annulés, comme suit :

Résultats révisés du 1er tour :

Aller \ Retour	Equipe 1° Groupe B	Equipe 2° Groupe B	Equipe 3° Groupe B	Equipe 4° Groupe B
Equipe 1° Groupe B		~~71-65~~	86-85	101-76
Equipe 2° Groupe B	~~81-76~~		~~80-75~~	~~90-84~~
Equipe 3° Groupe B	80-92	~~98-79~~		87-67
Equipe 4° Groupe B	75-77	~~85-100~~	86-65	

Résultats révisés du 2ème tour :

Aller \ Retour	Equipe 1° Groupe A	Equipe 1° Groupe B	Equipe 2° Groupe A	Equipe 2° Groupe B	Equipe 3° Groupe A	Equipe 3° Groupe B
1A		77-98		~~100-89~~		95-74
1B	87-83		87-75		99-92	
2A		71-96		~~87-86~~		88-84
2B	~~65-76~~		~~FORFEIT~~		~~FORFEIT~~	
3A		87-97		~~69-73~~		83-81
3B	68-96		82-81		74-67	

Le tableau final des résultats doit alors être le suivant :

Classement	Victoires	Défaites	Point au classement	Cumul des points des rencontres	Différence de points
Equipe 1° Groupe B	10	0	20	916-801	+ 115
Equipe 1° Groupe A	8	2	18	857-788	+ 69
Equipe 2° Groupe A	5	5	15	815-785	+ 30
Equipe 3° Groupe A	4	6	14	825-837	-12
Equipe 3° Groupe B	3	7	13	780-841	-61

D.6 Matches aller-retour (avec cumul des scores)

D.6.1 Pour un système de compétition sous forme d'une série de matches aller et retour avec cumul des points marqués, les 2 rencontres seront considérées comme une seule rencontre de 80 minutes.

D.6.2 Si le score est égal à la fin de la première rencontre, aucune prolongation ne doit être jouée.

D.6.3 Si le score cumulé des deux rencontres est égal pour les deux équipes à la fin de la 2ème rencontre, la seconde rencontre doit continuer avec autant de prolongations de 5 minutes que nécessaire pour casser l'égalité.

D.6.4 Le vainqueur de la série sera :

- L'équipe qui a gagné les deux rencontres.
- L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points cumulés à la fin de la seconde rencontre au cas où les deux équipes ont gagné 1 match.

D.7 Exemples

D.7.1 Exemple 1

A vs B 80 - 75

B vs A 72 - 73

L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (vainqueur des deux rencontres)

D.7.2 Exemple 2

A vs B 80 - 75

B vs A 73 - 72

L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (score cumulé : A 152 - B 148)

D.7.3 Exemple 3

A vs B 80 - 80

B vs A 92 - 85

L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (score cumulé : A 165 - B 172). Aucune prolongation pour le premier match.

D.7.4 Exemple 4

A vs B 80 - 85

B vs A 75 - 75

L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 155 - B 160). Aucune prolongation pour la seconde rencontre.

D.7.5 Exemple 5

A vs B 83 - 81

B vs A 79 - 77

Score cumulé : A 160 - B 160.

Après la (les) prolongations (s) de la seconde rencontre :

B vs A 95 - 88

L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 171 - B 176).

D.7.6 Exemple 6

A vs B 76 - 76

B vs A 84 - 84

Score cumulé : A 160 - B 160.

Après la (les) prolongations (s) de la seconde rencontre :

B vs A 94 - 91

L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 167 - B 170).

ANNEXE E - TEMPS-MORTS MEDIA

E.1 Définition

Chaque instance organisatrice d'une compétition peut décider par elle-même si des temps-morts Media doivent être utilisés et, si c'est le cas, quelle doit être leur durée (60, 75, 90 ou 100 secondes).

E.2 Règle

E.2.1 Dans chaque quart-temps, 1 temps-mort Media est possible en plus des temps-morts réglementaires. Les temps-morts Media ne sont pas autorisés pendant les prolongations.

E.2.2 Le premier temps-mort de chaque quart-temps (Equipe ou Media) aura une durée de 60, 75, 90 ou 100 secondes.

E.2.3 La durée de tous les autres temps-morts dans un quart-temps sera de 60 secondes.

E.2.4 Les deux équipes doivent avoir droit à 2 temps-morts pendant la première mi-temps et 3 temps-morts d'équipe pendant la seconde mi-temps.

Ces temps-morts peuvent être demandés à tout instant pendant le jeu et peuvent avoir une durée de :

- 60, 75, 90 ou 100 secondes, s'ils sont considérés comme un temps-mort Media, c'est-à-dire le premier d'un quart-temps,
- 60 secondes, s'ils ne sont pas considérés comme un temps-mort Media, c'est-à-dire demandés par l'une des équipes après que le temps-mort Media a été accordé.

E.3 Procédure

E.3.1 Idéalement, le temps-mort Media devra être pris avant qu'il ne reste 5 minutes à jouer jusqu'à la fin du quart-temps. Cependant, il n'y a aucune garantie que ce sera le cas.

E.3.2 Si aucune équipe n'a demandé de temps-mort avant qu'il ne reste 5 minutes à jouer dans un quart-temps, un temps-mort Media doit être accordé à la première occasion lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Ce temps-mort ne doit être imputé à aucune équipe.

E.3.3 Si un temps-mort a été accordé à l'une des équipes avant qu'il ne reste 5 minutes à jouer dans un quart-temps, ce temps-mort sera alors utilisé comme temps-mort Media.

Ce temps-mort comptera à la fois comme temps-mort Media et comme temps-mort pour l'équipe qui l'a demandé.

E.3.4 Conformément à cette procédure, il pourrait y avoir un minimum d'1 temps-mort dans chaque quart-temps et un maximum de 6 temps-morts au cours de la première mi-temps et un maximum de 8 temps-morts au cours de la seconde mi-temps.

ANNEXE F – SYSTEME DE REVISIONNAGE INSTANTANE

Note FFBB : Cet annexe F ne s'applique pas dans les championnats de France, championnats régionaux et départementaux. Il fait l'objet d'une application partielle, détaillée dans les règlements de la Ligue Nationale de Basketball et de la Ligue Féminine de Basketball, se référer à l'article 312-6 – Arbitrage vidéo.

Pour autant, lorsque l'arbitrage vidéo ne s'applique pas, les articles concernés peuvent s'appliquer à des discussions entre arbitres visant à aider l'arbitre qui a sifflé à s'appuyer sur l'éclairage de ses collègues pour corriger lui-même une erreur potentielle ou une décision qu'il aurait prise, dans un des cas cités pour lequel un revisionnage vidéo est autorisé.

F.1 Définition

Le système de revisionnage vidéo (Instant Replay System – IRS) est une méthode de travail utilisée par les arbitres pour vérifier leurs décisions en regardant les situations de jeu sur l'écran de technologie vidéo approuvé.

F.2 Procédure

F.2.1 Les arbitres sont autorisés à utiliser l'IRS jusqu'à ce que le Crew-chief ait signé la feuille de marque, dans les limites prévues dans la présente annexe.

F.2.2 Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) doit se faire dès que les arbitres auront arrêté le jeu pour quelque raison que ce soit, après que la situation pour l'examen de l'IRS s'est produite.

F.2.3 Pour utiliser le Système de Revisionnage Instantané (IRS), la procédure suivante s'applique :

- Le Crew-chief doit approuver l'équipement du Système de Revisionnage Instantané (IRS) avant la rencontre, s'il est disponible.
- Le Crew-chief décide si l'examen via le Système de Revisionnage Instantané (IRS) doit être utilisé ou non.
- Si une décision des arbitres est soumise au Système de Revisionnage Instantané (IRS), la décision initiale doit être présentée par les arbitres sur le terrain de jeu.
- Après avoir recueilli toutes les informations auprès des autres arbitres, des officiels de table de marque, du commissaire, le revisionnage doit commencer le plus rapidement possible.
- Le Crew-chief et au moins 1 arbitre (celui qui a sifflé) doivent prendre part au revisionnage. Si le Crew-chief a sifflé, il choisit l'un des autres arbitres pour l'accompagner pour le revisionnage.

- Au cours du Revisionnage Vidéo Instantané (IRS), le Crew-chief doit s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'a accès au moniteur de l'IRS.
- L'examen doit avoir lieu avant que les temps-morts ou remplacement ne soient administrés, qu'un intervalle de jeu ne commence ou que le jeu ne reprenne.
- Si un temps-mort a commencé ou si un remplacement a été effectué lorsque les arbitres identifient la nécessité Revisionnage Vidéo Instantané (IRS), le temps-mort et tout remplacement effectué doivent être annulés jusqu'à ce que la décision finale soit communiquée.
- L'entraîneur-principal peut retirer sa demande de temps-mort lorsque la décision finale est communiquée ou l'entraîneur-principal peut demander un temps-mort, ou l'une ou l'autre équipe peut demander un remplacement.
- Après l'examen, l'arbitre qui a sifflé doit signaler la décision finale et le jeu doit reprendre en conséquence.
- La décision initiale du ou des arbitres ne peut être corrigée que si l'examen de l'IRS fournit aux arbitres des preuves visuelles claires et concluantes permettant la correction.

F3 Règle

Les situations de jeu suivantes peuvent être examinées :

F.3.1 À la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation :

- Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse pour la fin du quart-temps ou de la prolongation.
- S'il reste du temps à jouer et, le cas échéant, combien de temps doit être affiché sur le chronomètre de jeu, si :
  - Une violation de sortie du terrain du tireur a eu lieu.
  - Une violation du chronomètre des tirs a eu lieu.
  - Une violation des 8 sec²ondes a eu lieu.
  - Une faute a été commise avant la fin du quart-temps ou de la prolongation.

L'intervalle de jeu ne commencera qu'après la communication de la décision de l'IRS et la fin de tout temps de jeu supplémentaire défini dans le quart-temps ou la prolongation.

F.3.2 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation :

- Si lors d'un un tir du terrain réussi le ballon a bien été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse :
  - Les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement pour vérifier si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été bien relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse.
  - Les arbitres doivent définir la nécessité de l'examen de l'IRS et le revisionnage vidéo doit avoir lieu après le tir dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois pour quelque raison que ce soit.
- Lorsqu'une faute a été commise loin d'une situation de tir :
  - Si le temps de jeu ou la période de tir avait expiré,
  - Si l'action de tir avait commencé lorsque la faute a été commise par un adversaire du tireur, ou
  - Si le ballon était toujours dans la ou les mains du tireur lorsque la faute a été

commise par un partenaire du tireur.

- Si une violation d'intervention illégale sur le ballon ou le panier a été sifflée correctement.
- Pour identifier le joueur qui a fait sortir le ballon des limites du terrain.

F.3.3 À tout moment de la rencontre :

- Si un tir du terrain réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points.
  - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour vérifier si un panier du terrain réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points.
  - Les arbitres doivent définir la nécessité de l'examen de l'IRS et le revisionnage vidéo doit avoir lieu après le panier dès que les arbitres arrêtent le match pour la première fois.
- Si 2 ou 3 lancers francs doivent être accordés, après qu'une faute a été sifflée sur un tireur pour un tir du terrain manqué.
- Si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante répondait aux critères d'une telle faute ou devait être corrigée à la hausse, être déclassée ou être considérée comme une faute technique.
- Après qu'un dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs se soit produit, de combien de temps le(s) chronomètre(s) doit/doivent être corrigé(s).
- Pour identifier le bon tireur de lancers francs.
- Pour identifier l'implication des joueurs et des personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe lors de tout acte de violence ou acte de violence potentielle.
  - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour examiner tout acte de violence ou acte de violence potentielle.
  - Les arbitres doivent identifier la nécessité d'un examen de l'IRS et le revisionnage doit avoir lieu après l'acte de violence ou l'acte de violence potentielle dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois.

F4 Challenge Vidéo de l'entraîneur-principal

F.4.1 Dans toutes les rencontres où le Système de Revisionnage Instantanée (IRS) est utilisé, l'entraîneur-principal peut demander le Challenge Vidéo d'un entraîneur-principal, c'est-à-dire demander au Crew-chief de vérifier sa décision en utilisant l'IRS pour revoir la situation de jeu.

F.4.2 Pour le Challenge Vidéo de l'entraîneur-principal, la procédure suivante s'applique :

- L'entraîneur-principal ne peut demander qu'un seul Challenge Vidéo d'entraîneur-principal dans une rencontre, que le challenge soit gagné ou non.
- Seules les situations de jeu visées à l'article F.3 de l'annexe F peuvent être challengées.
- Les restrictions de temps prévues à l'article F.3 ne s'appliquent pas. Le Challenge Vidéo de l'entraîneur-principal peut être demandé à tout moment de la rencontre.
- L'entraîneur-principal qui demande un Challenge Vidéo doit établir un contact visuel avec l'arbitre le plus proche et demander clairement son Challenge Vidéo d'entraîneur-principal.
- L'entraîneur-principal doit dire haut et fort en anglais « Challenge » et en même temps montrer le signal de Challenge de l'entraîneur-principal (n° 56, dessinant un rectangle,

comme un écran de télévision). La demande est définitive et irréversible.

- L'entraîneur-principal doit demander le Challenge Vidéo et le revisionnage Vidéo (IRS) doit avoir lieu au plus tard lorsque les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois après la décision.
- Si le jeu se poursuit sans arrêt, les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement lorsqu'ils identifient le Challenge Vidéo d'un entraîneur-principal, tant qu'aucune des deux équipes n'est désavantagée.
- L'entraîneur-principal doit indiquer à l'arbitre le plus proche la situation du jeu à examiner.
- L'arbitre doit confirmer que le Challenge Vidéo demandé est valide.
- L'arbitre doit aviser le marqueur que le Challenge Vidéo de l'entraîneur-principal a été accordée.
- Pendant le revisionnage Vidéo, les joueurs doivent rester sur le terrain de jeu.
- Si l'issue du revisionnage Vidéo (IRS) détermine que la décision challengée est en faveur de l'équipe requérante, la décision initiale est annulée.
- Si l'issue du revisionnage Vidéo (IRS) détermine que la décision contestée n'est pas en faveur de l'équipe requérante, la décision initiale doit être maintenue.
- Les arbitres doivent utiliser la même procédure que dans la règle d'examen de l'IRS.
- Une fois que l'arbitre a signalé la décision finale à l'issue du revisionnage vidéo (IRS), le jeu doit reprendre comme après tout revisionnage Vidéo (IRS).

FIN DU REGLEMENT DE JEU
ET
DES PROCEDURES DE RENCONTRE

INDEX DES MOTS CLES DU REGLEMENT

A

Action de tir 23
Arbitre
Lieux et moment des décisions 64
Signaux 69

B

Bagarre 54
Ballon
Ballon mort 20
Ballon vivant 19
Blessure
Arbitre 64
Entraineur Joueur 17
Joueurs 16
Tireur de lancer franc 57

C

Capitaine
Fonctions et pouvoirs 16
Charge
Charge du porteur du ballon (passage en force) 44
Chronométreur
fonctions 68
Classement des équipes 90, 95
Commencement d'une periode 19
Commencement d'une rencontre 19
Contrôle du ballon 23

D

Dribble 32

E

Ecran 44
Entraineur
Fonctions et pouvoirs 17
Entre-deux 21
Equipement des joueurs et tenue 15
Equipement technique 12
Erreurs rectifiables 61

F

Faute
Cinq fautes de joueurs 55
Définition 41
Double faute 48
Faute antisportive 51
Faute disqualifiante 54
Faute technique 50
Sanction pour faute de joueur 50
Situations spéciales 56
Feuille de marque 78
Fautes 81
Modèle 88
Score et marque courante 86

J

Jeu du poste 45
Jouer le ballon du pied 22
Jouer le ballon du poing 22

Joueur
Joueur en l'air 44
Joueur étroitement marqué 35

L

Lancers-francs
Définition 56
Position de joueurs 57
Violation 59

M

Mains
usage illégal, contact avec l'adversaire 45
Marcher 34
Marquage illégal par derrière 46
Marquer un joueur qui contrôle/ ne contrôle pas le ballon 43

O

Obstruction 45

P

Panier
Ballon à l'intérieur du panier 24
Definition 24
Marquer accidentellement dans son propre panier 24
Marquer délibérément dans son propre panier 24
Règle 24
Tir au panier 40
Valeur du panier 24
Position
D'un arbitre 20
D'un joueur 20
Position légale de défense 42
Possession alternée 22
Pousser 46
Procédure
Forfait 31, 101
Réclamation 89

R

Réclamations 89
Remise en jeu
Définition, procédure 26
violation 27
Remplacement
Définition 28
Joueur devient remplacant 30
Occasion de remplacement 30
Sièges des remplaçants 30
Rencontre
Définition 6
Rencontre perdue par défaut 31
Rencontre perdue par forfait 31

S

Signaux des arbitres 69
Signaux administratifs 69
Signaux pour fautes 72
Signaux pour violations 71

T

Temps de jeu 18
Temps-mort
Occasion de temps mort 28
Procédure 27
Rôle du chronometreur 67
Rôle du marqueur 65
Temps mort d'équipe 28
Temps-morts media 103, 104
Tenir 46
Terrain de jeu
Les lignes 11

V

Verticalité
Définition 42
Violations 32
3 secondes 34
5 secondes sur joueur étroitement marqué 35
5 secondes sur lancer-franc 57
5 secondes sur remise en jeu 26
8 secondes 35
Ballon retournant en zone arrière 38
Dribble 32
Entre deux 20
Goaltending et intervention illégale 39
Joueur étroitement marqué 35
Joueurs et ballon hors des limites du terrain 32
Marcher 33
Remises en jeu 25
Tirs de lancers francs 57

Z

Zone de banc d'équipe 2.4.5
Zone du ½ cercle de non-charge 33.10
Zone de panier à 3 points 2.4.4
Zone restrictive 2.4.3

FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL