Interprétations Officielles

Règles Officielles du Basketball 2020

Valide à compter de la saison 2020-2021

Version juin 2021
(Version 3.0)

Les modifications principales apportées figurent :
- En surligné jaune pour juin 2021 (v.3.0)
- En surligné bleu pour janvier 2021 (v.2.0)

Au cas où vous constateriez une erreur ou une incohérence sur cette version française, contacter :
bvauthier@ffbb.com

AVERTISSEMENT

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

Les titres surlignés en gris ont été rajoutés à chaque article par la FFBB. Ils ne constituent que des repères pour faciliter la recherche et la navigation dans l'ouvrage, ne sont pas présent dans la version anglaise et ne constituent aucunement une interprétation officielle.

Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles des Règles Officielles du Basketball 2020 et sont effectives à compter du 1er juin 2021. Ce document annule et remplace toute Interprétations Officielles de la FIBA précédemment publiées.

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

INTRODUCTION

Le Règlement Officiel de Basketball est approuvé par le bureau Central de la FIBA et il est périodiquement révisé par la Commission Technique de la FIBA.
Les règles sont tenues aussi claires et compréhensibles que possible mais elles expriment les principes plutôt que les situations de jeu. Elles ne peuvent cependant pas couvrir la riche variété des cas spécifiques qui peuvent se produire pendant une rencontre de Basketball.
L'objectif de ce document est de convertir les principes et les concepts du règlement de jeu FIBA en situations pratiques et spécifiques telles qu'elles peuvent surgir pendant une rencontre normale de Basketball.
Les interprétations des différentes situations peuvent stimuler l'esprit des arbitres et compléteront une étude préalable et détaillée des règles elles-mêmes.
Le Règlement Officiel de Basketball de la FIBA doit rester le document principal régissant le Basketball de la FIBA. Cependant, les arbitres doivent avoir les pleins pouvoirs et l'autorité de prendre des décisions sur tout point non spécifiquement couvert par les Règles Officielles du Basketball ou par ces interprétations officielles de la FIBA.
Dans un souci de cohérence de ces interprétations, "l'équipe A" est l'équipe attaquante (initialement), et "l'équipe B" l'équipe en défense. A1 à A5, et B1 à B5 sont des joueurs tandis que A6 à A12, et B6 à B12 sont des remplaçants.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2
TABLE DES MATIÈRES 3
TABLE DES ILLUSTRATIONS 3
Article 4 LES EQUIPES 4
Article 5 JOUEURS - BLESSURE 5
Article 7 ENTRAINEUR PRINCIPAL ET 1er ENTRAINEUR ADJOINT : DEVOIRS ET POUVOIRS 8
Article 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION 10
Article 9 DEBUT ET FIN DES QUART-TEMPS, PROLONGATIONS OU DE LA RENCONTRE 12
Article 10 STATUT DU BALLON 14
Article 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE 15
Article 13 COMMENT JOUER LE BALLON 19
Article 14 CONTROLE DU BALLON 20
Article 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR 21
Article 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR 23
Article 17 REMISE EN JEU 26
Article 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT 38
Article 23 JOUEUR ET BALLON HORS DU TERRAIN 43
Article 24 LE DRIBBLE 44
Article 25 LE MARCHER 45
Article 26 3 SECONDES 46
Article 28 8 SECONDES 47
Article 29/50 24 SECONDES 49
Article 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE 60
Article 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE 63
Article 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX 68
Article 35 DOUBLE FAUTE 70
Article 36 FAUTE TECHNIQUE 72
Article 37 FAUTE ANTISPORTIVE 82
Article 38 FAUTE DISQUALIFIANTE 85
Article 39 BAGARRE 87
Article 42 SITUATIONS SPECIALES 89
Article 44 ERREUR RECTIFIABLE 94
B - FEUILLE DE MARQUE – Fautes Disqualifiantes 98
F - ARBITRAGE VIDEO 100

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Un panier est marqué 25
Figure 2 : Ballon en contact avec l'anneau 66
Figure 3 : Ballon dans le panier 67
Figure 4 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge .... **Erreur ! Signet non défini.**

Article 4 LES EQUIPES

4-1 Principe Couleur des maillots et accessoires

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir leurs manchons de compression de jambe et bras, leurs bandeaux de tête et de poignets, leur couvre-tête et bandages de la même couleur unie.

4-2 Exemple : Bandeaux de tête de couleurs différentes non permis

A1 porte un bandeau de tête blanc et A2 un bandeau de tête rouge sur le terrain de jeu.
Interprétation : Il n'est pas permis que les bandeaux de tête de A1 et A2 soient de couleurs différentes.

4-3 Exemple : Bandeaux de tête et de poignets de couleurs différentes non permis

A1 porte un bandeau de tête blanc et A2 porte un bandeau de poignet rouge sur le terrain de jeu.
Interprétation : Il n'est pas permis que les bandeaux de tête pour A1 et de poignet pour A2 soient de couleurs différentes.

4-4 Principe Port de bandana interdit

Le port de bandeau de tête de type bandana (bandeau noué) n'est pas autorisé



Figure 1 : Bandeau de tête de type bandana

4-5 Exemple : Bandeaux de tête type bandana interdits même s'ils sont de la couleur des accessoires de l'équipe

A1 porte un bandeau de tête de type bandana (bandeau noué) de la même couleur unie que les autres accessoires autorisés pour ses coéquipiers.
Interprétation :
A1 porte un bandeau de type bandana (bandeau noué), ce qui n'est pas autorisé. Le bandeau ne doit pas avoir d'éléments d'ouverture / fermeture autour de la tête, et ne doit avoir aucune partie extrudée à sa surface.

Article 5 JOUEURS - BLESSURE

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

Si un joueur se blesse ou paraît être blessé ou reçoit une assistance, et qu'en conséquence, l'entraîneur principal, le 1er entraîneur adjoint, un remplaçant, joueur éliminé ou tout membre accompagnateur de la délégation de son équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins ou une assistance, que des soins ou une assistance aient été ou non prodigués.

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

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

5-3 Exemple : Entrée sur le terrain du kiné pour fixer un bandage

A1 reçoit une assistance du kiné de son équipe qui entre sur le terrain de jeu et refixe un bandage qui s'est détaché.
Interprétation : A1 a reçu une assistance et doit être remplacé.

5-4 Exemple : Entrée d'un médecin de l'équipe pour retrouver une lentille sur le terrain

A1 reçoit une assistance d'un médecin de son équipe qui est entré sur le terrain pour retrouver une lentille de contact.
Interprétation : A1 a reçu une assistance et doit être remplacé.

5-5 Principe : Pas de remplacement pour une assistance effectuée depuis sa propre zone de banc et qui ne ralentit pas la reprise du jeu

N'importe quelle personne autorisée à s'asseoir sur le banc de sa propre équipe, peut fournir une assistance à un joueur de sa propre équipe en restant dans sa propre zone de banc d'équipe. Si l'assistance n'empêche pas la rencontre de reprendre rapidement, ce joueur sera considéré comme n'ayant pas reçu une assistance et ne devra pas être remplacé.

5-6 Exemple : Donner une bouteille, une serviette ou refaire un bandage pendant des lancers-francs

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 en action de tir, à proximité du banc de l'équipe A. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Alors que A1 tente 2 ou 3 lancers francs :

a) Le manager de l'équipe A ou A6, depuis sa zone de banc d'équipe passe une serviette, une bouteille d'eau ou un bandeau de tête à n'importe quel joueur de l'équipe A situé sur le terrain de jeu.
b) Le kiné de l'équipe A, depuis sa zone de banc d'équipe, refixe un bandage détaché sur n'importe quel joueur de l'équipe A situé sur le terrain de jeu, diffuse un spray sur sa jambe ou lui masse le cou, …

Interprétation : Dans les 2 cas, le joueur de l'équipe A n'a pas reçu une assistance qui a retardé la reprise de la rencontre. Le joueur de l'équipe A ne doit pas être remplacé. A1 doit continuer à tenter ses 2 ou 3 lancers francs.

5-7 Exemple : Aider un joueur à se relever dans sa zone de banc

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 en action de tir, à proximité du banc de l'équipe A. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Après la faute, A1 tombe au sol sur le terrain de jeu et glisse dans sa zone de banc d'équipe. A6 se lève du banc et aide A1 à se remettre sur pied. A1 est prêt à jouer immédiatement, au plus tard dans les 15 secondes qui suivent.
Interprétation : A1 n'a pas reçu une assistance qui a retardé la reprise de la rencontre. A1 ne doit pas être

remplacé. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers francs.

5-8 Exemple : Donner une bouteille d'eau ou une serviette
A1 bénéficie de 2 lancers francs. Alors que l'arbitre rapporte la faute à la table de marque, A1 vient se placer en face de sa zone de banc d'équipe au bout du terrain de jeu et demande une serviette ou une bouteille d'eau. N'importe quelle personne de son banc d'équipe lui passe une serviette ou une bouteille. A1 sèche ses mains ou se désaltère. A1 est prêt à jouer immédiatement, au plus tard dans les 15 secondes qui suivent.
Interprétation : A1 n'a pas reçu une assistance qui a retardé la reprise de la rencontre. A1 ne doit pas être remplacé. A1 doit tenter 2 lancers francs.

5-9 Exemple : Amener une serviette pour sécher le ballon n'est pas une assistance
A1 marque un panier. B1 qui effectue la remise en jeu indique à l'arbitre que le ballon est mouillé. L'arbitre arrête la rencontre. N'importe quelle personne de l'équipe B vient alors sur le terrain et sèche le ballon ou donne une serviette à B1 pour qu'il le sèche.
Interprétation : Dans les 2 cas, B1 n'a pas reçu une assistance qui a retardé la reprise de la rencontre. B1 ne doit pas être remplacé. La rencontre doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond, excepté directement derrière le panier. L'arbitre doit remettre le ballon à un joueur de l'équipe B pour la remise en jeu.

5-10 Exemple : Quitter la zone de banc pour porter une assistance dans la moitié de terrain opposée à son banc
A1 a le ballon en main pour effectuer une remise en jeu depuis sa zone avant. Le kiné de l'équipe A quitte alors son banc en zone arrière, reste en dehors du terrain et vient fixer en zone avant le bandage détaché de A1.
Interprétation : Le kiné de l'équipe A1 a fourni une assistance à A1 en dehors de sa zone de banc d'équipe. A1 doit être remplacé.

5-11 Exemple : Quitter la zone de banc pour porter une assistance hors du terrain dans sa moitié de terrain
A1 n'a pas encore le ballon dans les mains pour administrer une remise en jeu depuis sa zone avant. Le kiné de l'équipe A reste dans sa zone de banc d'équipe située en zone avant et refixe le bandage détaché de A1.
Interprétation : Le kiné de l'équipe A a fourni une assistance dans sa zone de banc d'équipe.
- Si l'assistance est effectuée en moins de 15 secondes, A1 ne doit pas être remplacé.
- Si l'assistance dure plus de 15 secondes, A1 doit être remplacé.

5-12 Principe Limite pour évacuer un joueur blessé
Il n'y a pas de limite de temps pour évacuer du terrain de jeu un joueur sérieusement blessé si, selon l'avis du médecin, l'évacuation est dangereuse pour le joueur.

5-13 Exemple
A1 est sérieusement blessé et le jeu est interrompu pendant environ 15 minutes parce que le médecin estime que l'évacuation du terrain de jeu pourrait être dangereuse pour le joueur.
Interprétation : L'opinion du médecin doit déterminer le moment approprié pour l'évacuation du joueur blessé du terrain de jeu. Après le remplacement, le jeu doit reprendre sans aucune sanction.

5-14 Principe Joueur blessé et temps-mort
Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il ait une blessure ouverte, et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), ou qu'il reçoit une assistance de toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de son équipe, il doit être remplacé. Si un temps-mort est accordé à l'une ou l'autre équipe pendant la même période d'arrêt du chronomètre de jeu et que le joueur récupère ou que l'assistance se termine pendant ce temps-mort, il peut continuer à jouer seulement si le signal du chronométreur signalant la fin du temps-mort retentit avant qu'un arbitre n'ait autorisé un remplaçant à remplacer le

joueur blessé ou ayant reçu une assistance.

5-15 Exemple Sortie et entrée de joueur blessé

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

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

5-16 Principe Remplacement en cas de blessure avant match ou entre des lancers-francs

Les joueurs qui ont été désignés par leur entraineur principal pour débuter la rencontre peuvent être remplacés en cas de blessure

Les joueurs qui reçoivent des soins entre des lancers-francs doivent être remplacés en cas de blessure.

Dans les cas précédents, les adversaires sont également autorisés, s'ils le souhaitent, à remplacer le même nombre de joueurs.

5-17 Exemple

A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les arbitres découvrent qu'A1 saigne. A1 est remplacé par A6 qui doit tirer le second lancer-franc. L'équipe B demande à remplacer 2 joueurs.
Interprétation : L'équipe B est autorisée à remplacer 1 joueur.

5-18 Exemple

A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les arbitres découvrent que B1 saigne. B1 est remplacé par B6. L'équipe A demande alors à remplacer 1 joueur.
Interprétation : L'équipe A est autorisée à remplacer 1 joueur.

Article 7 ENTRAINEUR PRINCIPAL ET 1er ENTRAINEUR ADJOINT : DEVOIRS ET POUVOIRS

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

Au moins 40 minutes avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit donner au marqueur une **liste d'équipe avec les noms et les numéros correspondants** des membres d'équipe qui sont qualifiés pour jouer la rencontre, de même que les noms du capitaine, de l'entraîneur principal et du premier entraîneur adjoint.

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

7-2 Exemple

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

(a) avant le commencement de la rencontre,

(b) après le commencement de la rencontre.

Interprétation :

(a) Les numéros incorrects doivent être corrigés ou le nom du joueur doit être ajouté sur la feuille de marque sans aucune sanction.

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

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

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

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

(a) Avant le début du match

(b) Après le début du match

Interprétation :

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

(b) L'erreur doit être ignorée et le jeu doit continuer sans aucune sanction

7-5 Exemple : **L'entraineur** principal **doit cocher lui-même les entrées en jeu**

L'entraineur principal demande au marqueur de cocher d'un petit « x » sur la feuille de marque les 5 joueurs de son équipe qui doivent débuter la rencontre.

Interprétation :

L'entraîneur doit personnellement confirmer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit « x » à côté du numéro de chacun de ces joueurs dans la colonne « joueur en jeu » de la feuille de marque.

7-6 Exemple : Le capitaine devient entraineur-joueur si l'entraineur et le 1er adjoint sont disqualifiés

L'entraineur principal et l'entraineur adjoint de l'équipe A sont tous les deux disqualifiés.

Interprétation :

Si à la fois, l'entraineur principal et l'entraineur adjoint de l'équipe A ne peuvent pas poursuivre la rencontre, le capitaine de l'équipe A doit faire office d'entraineur principal - joueur.

Article 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION

8.1 Principe Début de l'intervalle de jeu

Un intervalle de jeu commence :

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

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

A1 en action de tir est victime d'une faute, 0,1 seconde avant que le signal sonore du chronomètre de jeu annonce la fin du quart-temps. A1 bénéficie de 2 lancers-francs.

Interprétation :

Si le visionnage vidéo n'est pas disponible, les arbitres doivent se consulter et décider que la faute de B1 a eu lieu avant le signal sonore de fin de quart-temps. Les lancers francs de A1 doivent être administrés immédiatement. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc avec 0.1 secondes sur le chronométreur de jeu.

8-3 Exemple Validité d'une faute sifflée après la fin du temps de jeu

A1 en action de tir est victime d'une faute, après que le signal sonore du chronomètre de jeu a annoncé la fin du quart-temps.

Interprétation :

La faute doit être ignorée car elle a eu lieu après la fin du temps de jeu du quart-temps, à moins qu'elle soit antisportive où disqualifiante et qu'il y ait un quart-temps ou une prolongation à suivre.

8-4 Exemple Validité d'une faute et du panier réussi sur un tir au buzzer

A1 dans son action de tir réussi est victime d'une faute de B1 en même temps que le signal sonore du chronomètre de jeu annonce la fin du quart-temps. Après le signal, le ballon quitte les mains du tireur et le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation :

Les arbitres doivent décider en utilisant le visionnage vidéo, s'il est disponible, si la faute de B1 a eu lieu avant ou après la fin du signal sonore annonçant la fin du quart-temps.

- Si le chronomètre de jeu indiquait 0,0 au moment où la faute s'est produite, la faute de B1 doit être ignorée et le panier ne doit pas compter. Après que les arbitres ont annoncé la décision finale à la suite du visionnage vidéo, le chronométreur de jeu doit déclencher son chronomètre des temps morts pour mesurer la durée de l'intervalle de jeu. Le second quart-temps doit débuter selon la procédure de possession alternée.
- Si le chronomètre de jeu indique plus de 0,0 au moment où la faute s'est produite, le panier de A1 doit compter, et le chronomètre de jeu doit être arrêté au temps en question. B1 doit être sanctionné d'une faute personnelle. A1 doit tenter 1 lancer-franc. L'équipe A doit avoir le temps restant, affiché sur le chronomètre de jeu. Pendant les lancers-francs, les joueurs peuvent occuper les espaces du couloir de lancer-franc.

8-5 Exemple Validité d'une faute et accord de lancers-francs sur un tir au buzzer

A1, dans son action de tir manqué, est victime d'une faute de B1 en même temps que le signal sonore du chronomètre de jeu annonce la fin du quart-temps. Après le signal, le ballon quitte les mains du tireur et le ballon ne pénètre pas dans le panier.

Interprétation : Les arbitres doivent décider, avec l'appui du visionnage vidéo s'il est disponible, si la faute de B1 a eu lieu avant ou après la fin du signal sonore annonçant la fin du quart-temps. Les arbitres ne sont pas sûrs de savoir si A1 doit bénéficier de 2 ou 3 lancers-francs.

- Si le chronomètre de jeu indiquait 0,0 au moment où la faute s'est produite, la faute de B1 doit être ignorée et le panier ne doit pas compter. Après que la décision finale à la suite du visionnage vidéo a été communiquée, le chronométreur de jeu doit déclencher son chronomètre des temps morts pour mesurer la durée de l'intervalle de jeu. Le second quart-temps doit débuter selon la procédure de possession alternée.

- Si le chronomètre de jeu indique plus de 0,0 au moment où la faute s'est produite, les arbitres doivent définir si A1 doit bénéficier de 2 ou 3 lancers-francs. B1 doit être sanctionné d'une faute personnelle. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs. Pendant les lancers-francs des joueurs peuvent occuper les espaces qui leur sont attribués. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

Article 9 DEBUT ET FIN DES QUART-TEMPS, PROLONGATIONS OU DE LA RENCONTRE

9-1 Principe Retard des joueurs et forfait
Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe ne présente pas sur le terrain au moins 5 joueurs autorisés à jouer et prêts à jouer.

9-2 Exemple Moins de 5 joueurs à la mi-temps
Au début de la 2ème mi-temps, l'équipe A ne peut pas présenter sur le terrain 5 joueurs capables de jouer, du fait de blessure, disqualification, etc…
Interprétation : L'obligation de présenter 5 joueurs n'est valide que pour le commencement de la rencontre. L'équipe A peut continuer à jouer avec moins de 5 joueurs.

9-3 Exemple Choisir de jouer avec moins de 5 joueurs
A l'approche de la fin de la rencontre, A1 est sanctionné de sa 5ème faute et quitte le terrain. L'équipe A devra continuer à jouer avec moins de 5 joueurs si elle n'a plus de remplaçant disponible. Comme l'équipe B mène de plus de 15 points, l'entraineur principal B montrant du fair-play veut retirer du jeu un de ses joueurs pour jouer aussi avec 4 joueurs.
Interprétation : La requête de l'entraineur principal de l'équipe B de jouer avec moins de 5 joueurs doit être refusée. Aussi longtemps qu'une équipe a suffisamment de remplaçants disponibles, 5 joueurs doivent être sur le terrain de jeu.

9-4 Principe Erreur de panier
L'Article 9 précise quel panier une équipe doit défendre et quel panier une équipe doit attaquer. Si, par confusion, un quart-temps ou une prolongation commence alors que les deux équipes attaquent/défendent le panier incorrect, la situation doit être corrigée dès sa découverte sans placer l'une ou l'autre équipe en position de désavantage. Tout point marqué, temps écoulé, faute infligée, etc. avant l'arrêt du jeu demeure valable.

9-5 Exemple Erreur de panier des 2 équipes
Après le début de la rencontre, les arbitres découvrent que les équipes jouent dans la mauvaise direction.
Interprétation : Le jeu doit être arrêté dès que possible sans mettre l'une ou l'autre équipe en position défavorable. Les équipes doivent changer de panier. Le jeu doit reprendre au plus près de l'endroit diamétralement opposé au point où le jeu a été arrêté.

9-6 Principe La rencontre doit débuter par un entre-deux
La rencontre doit débuter par un entre-deux dans le cercle central.

9-7 Exemple Le tireur du LF d'une faute technique avant la rencontre doit débuter la rencontre
Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, A1 est sanctionné d'une faute technique. Avant le début de la rencontre, l'entraineur principal B désigne B6 pour tenter 1 lancer-franc, cependant B6 n'est pas un des joueurs du 5 de départ de l'équipe B débutant la rencontre.
Interprétation : N'importe quel joueur du 5 de départ de l'équipe B doit tenter le lancer-franc sans alignement. Un remplacement ne peut pas être autorisé avant que le temps de jeu ait débuté.
La rencontre devra commencer en suite par un entre deux.

9-8 Exemple Tireur de LF remplacé, si pas dans le 5 en cas de faute antisportive avant la rencontre.
Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, un membre de l'équipe A est sanctionné d'une faute antisportive contre un joueur de l'équipe B.
Interprétation : Ce membre de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs avant le début de la rencontre.

- Si ce joueur de l'équipe a été confirmé comme l'un des joueurs du 5 de départ, il doit rester sur le

terrain de jeu.

- Si ce joueur de l'équipe n'a pas été confirmé comme l'un des joueurs du 5 de départ, il ne doit pas rester sur le terrain de jeu et le match doit démarrer avec les 5 joueurs de l'équipe B désignés pour commencer la rencontre.

La rencontre devra commencer par un entre deux.

9-9 Principe Cas de remplacements avant le début de rencontre

Si, pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, un joueur désigné pour commencer la rencontre n'est plus capable ou n'est plus autorisé à débuter la rencontre, il doit être remplacé par un autre joueur. Dans ce cas, les adversaires sont autorisés, s'ils le souhaitent, à remplacer également un joueur de leur 5 de départ.

9-10 Exemple Remplacements en cas de blessure avant le début de rencontre

Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, 7 minutes avant le début de la rencontre, A1 se blesse. A1 est l'un des joueurs du 5 de départ de l'équipe A.

Interprétation : A1 doit être remplacé par un autre joueur de l'équipe A. dans ce cas, l'équipe B est autorisée, si elle le souhaite, à remplacer également un joueur de son 5 de départ.

9-11 Exemple Remplacements en cas de disqualification avant le début de rencontre

Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, 4 minutes avant le début de la rencontre, A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. A1 est l'un des joueurs du 5 de départ de l'équipe A.

Interprétation : A1 doit être remplacé par un autre joueur de l'équipe A. dans ce cas, l'équipe B est autorisée, si elle le souhaite, à remplacer également un joueur de son 5 de départ.

Article 10 STATUT DU BALLON

10-1 Principe **Faute sur un autre joueur pendant une action de tir**

Le ballon ne devient pas mort et le panier du terrain doit compter s'il a été marqué, quand un joueur est dans une action de tir qu'il termine dans un mouvement continu alors qu'un défenseur est sanctionné d'une faute sur n'importe quel adversaire, commise après que le mouvement du tireur a commencé. Cette disposition s'applique également quand n'importe quel joueur défenseur ou toute personne autorisée à s'assoir sur le banc de cette équipe est sanctionné d'une faute technique.

10-2 Exemple : Faute d'un défenseur sur un autre attaquant pendant une action de tir (5ème faute d'équipe)

A1 est dans son action de tir au panier quand B2 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu.

Interprétation :

Le panier, s'il est réussi, doit compter.

Le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où la faute s'est produite.

10-3 Exemple : Faute d'un défenseur sur un attaquant pendant une action de tir (5ème faute d'équipe)

A1 est dans son action de tir au panier quand B1 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que B1 commette la faute.

Interprétation :

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

10-4 Exemple : Faute d'un attaquant sur un défenseur pendant une action de tir

A1 est en action de tir au panier quand A2 est sanctionné d'une faute sur B2. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que A2 commette la faute.

Interprétation :

Le ballon devient mort quand A2 est sanctionné d'une faute de l'équipe qui contrôle le ballon.

- Si le tir de A1 est réussi, le panier ne doit pas compter. Quel que soit le nombre de fautes d'équipe commises par l'équipe A dans le quart-temps, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancers-francs.
- Si le tir de A1 est manqué, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancers-francs.

Article 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

12-1 Principe **Premier contrôle de ballon vivant sur le terrain**
L'équipe qui ne gagne pas le contrôle du ballon vivant **sur le terrain** après l'entre-deux de début de rencontre doit obtenir le ballon pour une remise en jeu au plus près de l'endroit où la situation d'entre-deux suivante s'est produite, excepté directement derrière le panier.

12-2 Exemple : Entre deux après les LF d'une faute technique avant match
2 minutes avant le début du match, A2 est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation : Un des joueurs du 5 de départ de l'équipe B doit tirer le lancer-franc sans alignement. Comme la rencontre n'a pas encore commencé, la flèche de possession alternée ne peut encore être placée dans l'une ou l'autre direction. La rencontre commencera par un entre deux.

12-3 Exemple : Entre deux - ballon tenu / double faute
Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après que le ballon a été légalement frappé par le sauteur A1 :
(a) Un ballon tenu entre A2 et B2 se produit
(b) Une double faute entre A2 et B2 est commise.
Interprétation : Dans les 2 cas, étant donné que le contrôle du ballon vivant sur le terrain n'a pas encore été établi, l'arbitre ne peut pas utiliser la procédure de possession alternée. Le Crew Chief doit effectuer un autre entre-deux dans le cercle central entre A2 et B2. Le temps qui s'est écoulé sur le chronomètre de jeu entre le moment où le ballon a été légalement frappé et celui où la situation de ballon tenu/double faute se sont produit, reste valide.

12-4 Exemple : Entre deux initial suivi d'un ballon tenu ou d'une double faute
Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur B1 puis sort directement des limites du terrain. Après la remise en jeu de l'équipe A :
(a) Un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2
(b) Une double faute entre A2 et B2 est sifflée
Interprétation : Dans les deux cas, puisque le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu n'a pas encore été établi, l'arbitre ne peut pas utiliser la procédure de possession alternée. Le Crew chief doit administrer un autre entre deux dans le cercle central et A2 et B2 doivent sauter. Après entre-deux, l'équipe qui n'aura pas obtenu le premier contrôle du ballon sur le terrain de jeu doit être bénéficiaire de la première remise en jeu de possession alternée depuis l'endroit le plus proche du point où la situation d'entre-deux s'est produite.

12-5 Exemple : Entre deux et violation
Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A1 puis :
(a) Le ballon sort directement des limites du terrain
(b) Le ballon est attrapé par A1 avant qu'il ait touché un joueur non sauteur ou le terrain de jeu.
Interprétation : Dans les deux cas, l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation de A1. L'équipe B doit avoir :

- 24 nouvelles secondes sur le chronomètre des tirs si la remise en jeu est attribuée dans sa zone arrière,
- 14 secondes sur le chronomètre des tirs si la remise en jeu est administrée dans sa zone avant.

Après la remise en jeu, l'équipe qui ne prendra pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain devra bénéficier de la première possession alternée au plus près de l'endroit où se produira la prochaine situation d'entre-deux.

12-6 Exemple : Entre deux initial puis faute technique
Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A1 puis B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc sans alignement. Dès que le joueur de l'équipe A reçoit le ballon pour son lancer-franc, la flèche de possession doit être orientée vers l'équipe B. Le jeu reprendra par une remise en jeu de possession alternée par l'équipe B au point le plus proche de celui où la faute technique a été commise.

- Si la remise en jeu a lieu en zone arrière, l'équipe B doit avoir 24 secondes le chronomètre des tirs.
- Si la remise en jeu a lieu en zone avant, l'équipe B doit avoir 14 secondes le chronomètre des tirs.

12-7 Exemple : Entre deux initial puis faute antisportive

Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A1 puis A2 est sanctionné d'une faute antisportive sur B2.

Interprétation : B2 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Dès que B2 reçoit le ballon pour son 1er lancer-franc, la flèche de possession doit être orientée vers l'équipe A. Le jeu reprendra par une remise en jeu par l'équipe B au point de remise en jeu en zone avant de l'équipe B (dans le cadre de la sanction de la faute antisportive). L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-8 Exemple : Erreur de possession alternée

L'équipe B a le droit à la remise en jeu selon la procédure de possession alternée. Un arbitre et/ou le marqueur commet une erreur et la remise en jeu est attribuée par erreur à l'équipe A.

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

12-9 Exemple : Faute antisportive en fin de quart-temps

En même temps que le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin au premier quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A1. Les arbitres décident que le signal sonore de fin de temps de jeu a retenti avant que la faute de B1 soit commise. L'équipe A doit bénéficier de la possession alternée pour débuter le 2ème quart-temps.

Interprétation : La faute antisportive a eu lieu pendant l'intervalle de jeu. Après les 2 minutes d'intervalle, A1 doit tenter les 2 lancers-francs sans alignement de joueurs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, avec14 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée pour la prochaine situation d'entre-deux. A1 doit rester sur le terrain jusqu'à la prochaine opportunité de remplacement.

12-10 Exemple Reprise de jeu après faute technique juste après le signal de fin de quart-temps.

Peu de temps après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour annoncer la fin du 3ème quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute technique sur A1. L'équipe A doit bénéficier du droit à la possession alternée pour débuter le 4ème quart-temps.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement avant le début du 4ème quart-temps. Le 4ème quart-temps doit commencer par une remise en jeu de l'équipe A depuis le prolongement de la ligne médiane. L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-11 Exemple Joueur contré et deux joueurs retombant au sol avec les mains sur le ballon

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

Interprétation : C'est une situation d'entre-deux.

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

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

Interprétation : C'est une situation d'entre-deux.

12-13 Exemple **Joueur contré et retombant en zone arrière**

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

Interprétation : C'est une situation d'entre-deux.

12–14 Exemple **Violation du sauteur sur entre deux**

Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait atteint son point le plus haut, le sauteur A1 touche le ballon.

Interprétation : A1 a commis une violation d'entre-deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone avant à proximité de la ligne. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–15 Exemple **Violation d'un non sauteur sur l'entre deux initial**

Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait atteint son point le plus haut, le non sauteur A2 entre dans le cercle central depuis :

(a) Sa zone arrière.
(b) Sa zone avant

Interprétation : Dans les 2 cas, A2 a commis une violation d'entre deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu à proximité de la ligne médiane. Si elle a lieu depuis :

(a) Sa zone avant, l'équipe B devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
(b) Sa zone arrière, l'équipe B devra avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-16 Principe **Ballon coincé en cours de jeu**

A moins que ce ne soit entre des lancers-francs ou qu'une possession du ballon faisant partie de la sanction de faute fasse suite au dernier lancer-franc, si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau, cela constitue une situation d'entre-deux donnant lieu à une remise en jeu de possession alternée. En vertu de la procédure de possession alternée, l'équipe doit avoir :

- 14 secondes sur le chronomètre des tirs si l'équipe en attaque bénéficie de la remise en jeu, ou
- 24 secondes si l'équipe en défense bénéficie de cette remise en jeu.

12-17 Exemple **Ballon coincé sur tir de A1**

Pendant un tir au panier de A1, le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau.

a) L'équipe A
b) L'équipe B

… bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

Interprétation : Après la remise en jeu depuis la ligne de fond :

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

12-18 Exemple **Ballon coincé après signal des 24"**

Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier de A1 quand le signal du chronomètre des tirs retentit, puis le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A.

Interprétation : C'est une situation d'entre-deux. **A**près la remise en jeu depuis la ligne de fond, l'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-19 Exemple **Ballon coincé ou violation sur le dernier lancer-franc d'une faute antisportive**

B2 est sanctionné d'une faute antisportive sur A1 pendant son action de tir à 2 points. Au cours du dernier lancer-franc :

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

(c) Le ballon manque l'anneau

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

12–20 Exemple Ballon coincé sur remise en jeu de début de quart-temps.

Après une remise en jeu de A1 depuis la ligne médiane pour commencer le second quart-temps, le ballon se coince entre l'anneau et le panneau en zone avant de l'équipe A.

Interprétation : C'est une situation d'entre-deux. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement en faveur de l'équipe B. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–21 Exemple Ballon coincé sur remise en jeu de faute antisportive en début de quart-temps.

La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A. Pendant l'intervalle de jeu qui suit le 1er quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A1. A1 tente 2 lancers-francs sans alignement suivi d'une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. La flèche de possession alternée en faveur de l'équipe A doit rester inchangée. Après la remise en jeu, le ballon se coince entre le panneau et l'anneau en zone avant de l'équipe A. Les arbitres sifflent une situation d'entre-deux.

Interprétation : C'est une situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée pour l'équipe A depuis la ligne de fond, mais pas derrière le panneau. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement dès que l'équipe A a terminé la remise en jeu.

12-22 Principe Ballon tenu et rudesse excessive

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

12-23 Exemple Ballon tenu et marcher quand deux joueurs tiennent le ballon

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

Interprétation : C'est une situation d'entre deux.

12-24 Principe Violation au cours d'une possession alternée

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

12-25 Exemple

Avec 4'17'' restant sur le chronomètre de jeu dans un quart-temps pendant une possession alternée :

(a) A1 qui effectue la remise en jeu met le pied sur le terrain de jeu

(b) A2 passe une ou les mains au-dessus de la ligne de touche avant que le ballon contrôlé par A1 ait franchi la verticale de la ligne de touche sur la remise en jeu

(c) A1 qui effectue la remise en jeu met plus de 5 secondes pour relâcher le ballon

Interprétation : Dans tous les cas, c'est une violation de remise en jeu de A1 ou A2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le lieu de la remise en jeu initiale. La direction de la flèche de possession alternée doit être immédiatement inversée.

Article 13 COMMENT JOUER LE BALLON

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

Pendant la rencontre, le ballon ne doit être joué qu'avec les mains. C'est une violation de placer le ballon entre ses jambes pour feinter une passe ou un tir.

13-2 Exemple **Retarder la prise de possession du ballon**

A1 termine son dribble. A1 place le ballon entre ses jambes et fait une feinte de passe ou de tir.
Interprétation : C'est une violation de A1 pour avoir touché le ballon délibérément avec la jambe.

13-3 Principe **Soulever un partenaire est une violation**

Il n'est pas permis d'augmenter la taille d'un joueur ou de le porter. C'est une violation de soulever un partenaire pour jouer le ballon.

13-4 Exemple

A1 attrape son partenaire A2 et le soulève sous le panier de l'adversaire. A3 passe le ballon à A2 qui smashe alors le ballon dans le panier.
Interprétation : C'est une violation de l'équipe A. Le panier de A2 ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le prolongement de la ligne des lancers-francs dans sa zone arrière.

Article 14 CONTROLE DU BALLON

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

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

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

Selon le jugement des arbitres, indépendamment du fait que le chronomètre de jeu soit arrêté ou pas, un joueur retarde délibérément le processus de reprise du ballon avant une remise en jeu ou d'un lancer-franc.
Interprétation : le ballon devient vivant et le contrôle du ballon par l'équipe commence lorsque l'arbitre place le ballon sur le terrain de jeu près du lieu de la remise en jeu ou de la ligne de lancer-franc.

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

L'équipe A a eu le contrôle du ballon pendant 15 secondes. A1 passe le ballon à A2 et le ballon passe au-delà de la ligne de touche. B1 est encore en l'air quand :
(a) Il tape le ballon avec une ou les deux main(s),
(b) Il attrape le ballon à deux mains ou le ballon vient reposer dans une de ses mains
… et le ballon est renvoyé dans le terrain de jeu, attrapé par A2.
Interprétation :
(a) L'équipe A reste en contrôle du ballon. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.
(b) B1 avait gagné le contrôle du ballon pour l'équipe B. A2 a gagné à son tour le contrôle du ballon pour l'équipe A. L'équipe A doit avoir 24 nouvelles secondes sur le chronomètre des tirs.

Article 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR

15-1 Principe Commencement de l'action de tir
L'action de tir **sur un tir à l'arrêt** commence quand le tireur, du jugement de l'arbitre, commence à déplacer le ballon vers le haut vers le panier de l'adversaire.

15-2 Exemple Faute avant le tir après un arrêt simultané
A1 s'engage en dribble vers le panier et fait un arrêt simultané en posant ses deux pieds sur le terrain de jeu sans déplacer le ballon vers le haut. A ce moment précis, B1 est sanctionné d'une faute sur A1.
Interprétation :
La faute de B1 n'est pas commise sur un joueur en action de tir car A1 n'a pas encore commencé à déplacer le ballon vers le haut en direction du panier de l'adversaire.

15-3 Principe Commencement de l'action de tir
L'action de tir commence **sur un mouvement continu** quand le ballon vient reposer dans les mains du joueur à la fin d'un dribble ou lorsqu'il attrape le ballon en l'air, et que le joueur commence, selon le jugement de l'arbitre, son mouvement de tir qui précède le lâcher du ballon sur le tir.

15-4 Exemple Commencement de l'action de tir sur drive
A1 drive vers le panier, termine son dribble avec le ballon dans les mains et commence son mouvement de tir. A ce moment, B1 est sanctionné d'une faute sur A1.
Interprétation :
La faute de B1 est commise sur un joueur en action de tir.

15-5 Exemple Commencement de l'action de tir sur tir à 3 points
A1 saute en l'air et relâche le ballon pour tenter un tir à 3 points. A1 est toujours en l'air, lorsque B1 est sanctionné d'une faute sur A1, alors que les pieds de A1 ne sont pas revenus sur le terrain de jeu. Le ballon ne pénètre pas dans le panier.
Interprétation :
A1 reste en action de tir tant que ses deux pieds ne sont pas revenus sur le terrain de jeu. A1 doit tenter 3 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après n'importe quel lancer-franc.

15-6 Exemple Faute offensive avec ballon en main pendant l'action de tir
A1 a le ballon dans les mains dans sa zone avant et commet une charge sur B1. Dans un mouvement continu, A1 lance le ballon vers le panier.
Interprétation :
Le panier de A1 ne doit pas compter. Une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancers-francs est accordée à l'équipe B.

15-7 Exemple Ballon échappant provisoirement des mains après une faute sur tir
B1 commet une faute sur l'action de tir de A1. A la suite de la faute, le ballon échappe provisoirement des mains de A1 qui le récupère et des deux mains et marque le panier.
Interprétation :
La faute de B1 est commise sur un joueur en action de tir. Quand le ballon échappe provisoirement des mains de A1, A1 reste encore en contrôle du ballon et son action de tir continue. Le panier doit compter. A1 doit tenter 1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

15-8 Principe Joueur en action de tir victime d'une faute et passant le ballon
Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'après avoir subi la faute il passe ensuite le ballon, il n'est plus en action de tir.

15-9 Exemple Passe après faute sur action de tir

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après la faute, A1 passe le ballon à A2.
Interprétation : Quand A1 passe le ballon à A2, l'action de tir se termine. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où la faute s'est produite.

15-10 Principe Joueur en action de tir victime d'une faute et commettant ensuite un marcher avant de marquer
Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'après avoir subi la faute il réussit un panier après avoir commis une violation de marcher, le panier ne doit pas compter et 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés.

15-11 Exemple Marcher après une faute sur tir
A1 avec le ballon en main s'engage en dribble vers le panier pour tenter un tir à 2 points. A1 est victime d'une faute de B1, après quoi A1 commet une violation de marcher. Le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation : Le panier de A1 ne doit pas compter. 2 lancers-francs doivent être accordés à A1.

Article 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

16-1 Principe Valeur d'un tir contré

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

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

A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 3 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par n'importe quel joueur qui se trouve dans la zone de tir à 2 points de l'équipe A. Le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation : Un panier à 3 points doit être accordé à l'équipe A puisque A1 a lâché le ballon lors de son tir depuis sa zone de tir à 3 points**.**

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

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

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

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

Si le ballon entre dans le panier de l'adversaire, la valeur du panier est définie par l'endroit d'où le ballon a été lâché. Le ballon peut entrer directement ou indirectement dans le panier, ou lors d'une passe le ballon peut avoir été dévié par n'importe quel joueur ou bien rebondir sur le terrain de jeu avant de pénétrer dans le panier.

16-5 Exemple Valeur du panier si le ballon entre directement dans le panier lors d'une passe

A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3 points et le ballon rentre directement dans le panier

Interprétation : 3 points sont accordés car A1 a lâché le ballon lors de sa passe depuis la zone de tir à 3 points.

16-6 Exemple Valeur du panier si le ballon entre dans le panier lors d'une passe déviée ou un rebond au sol

A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3 points et le ballon est touché par n'importe quel joueur et/ou touche le sol :

(a) Dans la zone de tir à 2 points de l'équipe A, ou
(b) Dans la zone de tir à 3 points de l'équipe A …

… avant de pénétrer dans le panier.

Interprétation :

Dans tous les 2 cas le panier de A1 vaut 3 points.

16-7 Exemple Valeur du panier si lors d'un tir le ballon entre dans le panier après un rebond au sol

A1 tente un tir à 3 points. Après que le ballon a quitté les mains de A1, le ballon rebondit au sol dans la zone de tir à 2 points. Le ballon pénètre ensuite dans le panier.

Interprétation : Le panier de A1 doit compter 3 points dans la mesure où A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 3 points. Le jeu doit reprendre comme après tout panier marqué.

16-8 Exemple Valeur du panier si le ballon entre dans le panier après un rebond au sol après une faute sur tir

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir à 3 points. Le ballon rebondit sur le terrain de jeu et pénètre ensuite dans le panier.

Interprétation Le panier de A1 ne doit pas compter. Une tentative de tir se termine quand le ballon touche le terrain de jeu. Après qu'un arbitre a sifflé et qu'il n'y a plus de tentative de tir au panier, le ballon devient mort immédiatement. A1 doit tirer 3 lancers-francs.

16-9 Exemple Valeur du panier si le ballon entre directement dans le panier après un rebond au sol qui suit le buzzer de fin de quart-temps

A1 tente un tir à 3 points. Après que le ballon a quitté les mains de A1, le signal sonore de fin de quart-temps retentit. Le ballon rebondit sur le terrain de jeu et pénètre ensuite dans le panier.

Interprétation :

Le panier de A1 ne doit pas compter. Une tentative de tir se termine quand le ballon touche le sol. Dès que la tentative de tir est terminée, le ballon devient mort dès que le chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps.

16-10 Principe Tir alors qu'il reste 0,3 secondes ou plus à jouer dans le quart-temps

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

- Si 0,3 seconde est affiché sur le chronomètre de jeu ou sur le chronomètre des tirs, il est du devoir des arbitres de juger si le tireur a lâché ou non le ballon avant que le signal du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs ait retenti pour signaler la fin d'une période de tir, d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- Si 0,2 seconde ou 0,1 seconde sont affichées sur le chronomètre de jeu ou sur le chronomètre des tirs, le seul type de panier qui puisse être validé est celui marqué d'une claquette ou d'un smash direct par un joueur en l'air, pour autant que le ballon n'est plus en contact avec la main du tireur quand le chronomètre de jeu ou des tirs indique 0,0.

16-11 Exemple Remise en jeu avec 0,3" à jouer ou moins

L'équipe A doit bénéficier d'une remise en jeu avec :

(a) 0.3 seconde,

(b) 0.2 ou 0.1 seconde,

… affiché sur le chronomètre de jeu ou sur le chronomètre des tirs.

Interprétation :

(a) Si pendant une tentative de tir au panier le signal du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs retentit pour annoncer la fin d'une période de tir, d'un quart-temps ou d'une prolongation, il est de la responsabilité des arbitres de déterminer si le ballon a quitté les mains du tireur avant que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation ou du chronomètre des tirs ait retenti.

(b) Un panier peut être accordé uniquement si le ballon, en l'air sur la passe de remise en jeu, est tapé (claquette) ou smashé directement dans le panier.

16-12 Exemple Smash au buzzer

A la fin d'un quart-temps, A1 smashe directement le ballon dans le panier. Le ballon est toujours dans les mains de A1 quand le chronomètre de jeu indique 0,0 secondes.

Interprétation :

Le panier ne doit pas compter. Le ballon est toujours en contact avec les mains de A1 quand le signal sonore indique la fin du quart-temps.

16-13 Principe **Arrêt du chrono après panier marqué (2 dernières minutes ou sur temps mort):**

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

Quand :

a) Une équipe en défense demande un temps-mort à n'importe quel moment du match et un panier est alors marqué, …. ou

b) Le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4ème quart-temps ou une prolongation, …

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

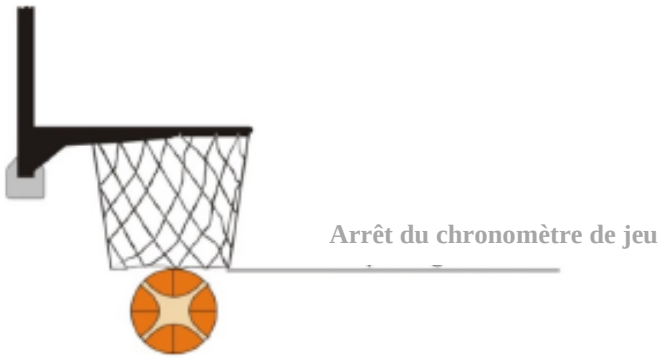


Figure 2 : Un panier est marqué

16-14 Exemple **B1 marque dans son propre panier**

Au début d'un quart-temps, l'équipe A défend son propre panier quand B1 dribble par erreur vers son propre panier et réussit un tir du terrain.

Interprétation :

2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A

16-15 Exemple **Violation si un défenseur touche le ballon partiellement dans le panier**

A1 tente un tir au panier du terrain. B1 touche le ballon qui est partiellement à l'intérieur du panier, mais qui n'a pas encore complètement traversé le panier.

Interprétation :

C'est une violation d'intervention illégale de B1. Le panier de A1 doit compter 2 ou 3 points.

Article 17 REMISE EN JEU

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

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

a) A1 qui effectue la remise en jeu déplace sa/ses main(s) qui dépasse(nt) alors le plan vertical de la ligne de touche de sorte que le ballon se trouve au-dessus de la zone intérieure du terrain de jeu. B1 attrape le ballon qui se trouve dans les mains de A1 ou le chasse des mains de A1 sans contact physique sur A1.
b) B1 déplace sa main ou ses mains vers A1 (qui fait la remise en jeu) qui franchissent la ligne de touche pour stopper la passe vers A2 situé sur le terrain de jeu.

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

17-3 Principe **Franchissement de la ligne de touche dans les 2 dernières minutes après signal d'avertissement**
Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation sur une remise en jeu, le joueur de l'équipe en défense ne doit déplacer aucune partie de son corps au-delà de la ligne de touche avant que le ballon ait franchi la verticale de la ligne de touche.

17-4 Exemple : **Franchissement illégal de la ligne de touche après un avertissement**
Avec 54 secondes sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, l'équipe A doit bénéficier d'une remise en jeu. Avant de donner le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre montre le geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne de touche. Après cela, B1 déplace son corps vers A1 au-delà de la ligne de touche avant que le ballon ait franchi la verticale de la ligne de touche.
Interprétation : B1 doit être sanctionné d'une faute technique.

17-5 Exemple : Oubli du geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne dans les deux dernières minutes de la rencontre
Avec 51 secondes sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, l'équipe A doit bénéficier d'une remise en jeu. Avant de donner le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre ne montre pas le geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne de touche. Après cela, B1 déplace sa main vers A1 au-delà de la ligne de touche avant que le ballon ait franchi la verticale de la ligne de touche.
Interprétation : Comme l'arbitre n'a pas donné un avertissement avant de remettre le ballon à A1 l'arbitre doit siffler et donner maintenant un avertissement à B1. Cet avertissement doit aussi être communiquée à l'entraineur principal de l'équipe B. Il doit s'appliquer à l'ensemble des membres de l'équipe B pour des actions similaires pour le reste de la rencontre. La remise en jeu doit être recommencée.

17-6 Principe **Remise en jeu effectuée de main à main**
Lors d'une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu doit passer le ballon (mais pas le donner de main à main) à un coéquipier sur le terrain de jeu.

17-7 Exemple : Remise en jeu de main à main

Le joueur A1 qui effectue la remise en jeu remet le ballon de main à main à A2 qui est sur le terrain de jeu.

Interprétation : C'est une violation de remise en jeu de A1. Le ballon doit quitter les mains de A1 sur la remise en jeu. Une remise en jeu doit être accordée à l'équipe B depuis l'endroit de la remise en jeu initiale.

17-8 Principe Personne ne peut passer la ligne sur une remise en jeu

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

17-9 Exemple Permutation de joueur interdite pour effectuer la remise en jeu

Le joueur A1 reçoit le ballon de l'arbitre pour effectuer une remise en jeu et :

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

(b) A1 remet le ballon de main à main à A2 dans la zone extérieure du terrain

Interprétation :

Dans les deux cas, c'est une violation de A2 dans la mesure où son corps a franchi la verticale de la ligne de touche avant qu'A1 ait passé le ballon et que celui-ci ait franchi la verticale de la ligne de touche.

17-10 Exemple Permutation autorisée pour remise en jeu sur panier marqué

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

(a) B1 place le ballon au sol après quoi B2, qui se trouve également derrière la ligne de fond, s'empare du ballon.

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

Interprétation : Action légale dans les 2 cas. Après un panier marqué ou un lancer-franc réussi, la seule restriction pour l'équipe B réside dans le fait que ses joueurs doivent passer le ballon sur le terrain dans le délai de 5 secondes.

17-11 Principe Choix de lieu de remise en jeu si temps-mort dans les deux dernières minutes

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

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

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

17-12 Exemple Choix de lieu de remise en jeu si temps-mort dans les deux dernières minutes

Avec 35 secondes sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière quand un joueur de l'équipe B tape le ballon en dehors des limites du terrain au niveau de la ligne des lancers francs prolongé. Un temps mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : Après le temps mort, le Crew Chief doit demander à l'entraineur principal A quelle est sa décision sur l'endroit d'où doit être administrée la remise en jeu. L'entraineur principal doit annoncer à voix haute « zone avant » ou « zone arrière » (frontcourt » ou backcourt » en anglais) et doit indiquer en même temps de la main l'endroit d'où la remise en jeu doit être administrée (dans sa zone avant ou

dans sa zone arrière). La décision de l'entraîneur est finale et irrévocable. Le Crew Chief doit alors informer l'entraineur principal B de la décision de l'entraîneur principal A.

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

17-13 Exemple Ballon hors limite et temps-mort dans les deux dernières minutes

Avec 44 secondes sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps et avec 17 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe B tape le ballon hors des limites du terrain de jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc. A la suite de cela :

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

Interprétation :

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

17-14 Exemple Violation sur LF puis temps-mort dans les deux dernières minutes

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

Interprétation : Après le temps-mort de l'équipe B, si l'entraineur principal B décide que le jeu reprendra par :

a) Une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, l'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) Une remise jeu depuis sa zone arrière, l'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-15 Exemple 24" en cas de faute ou ballon hors limite suivi d'un temps-mort dans les 2 dernières minutes et 24"

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

Interprétation : Après le temps-mort :

- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu depuis sa zone avant, dans les 2 cas l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir :
  a) 18 secondes
  b) 24 secondes
  … sur le chronomètre des tirs.

17-16 Exemple Ballon hors limite suivi d'un temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"

Avec 1'24" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 tape alors le ballon et l'envoie hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe A avec :

a) 6 secondes
b) 17 secondes
… sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :

Après le temps-mort,

- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, l'équipe A doit avoir :
  a) 6 secondes
  b) 14 secondes
  … sur le chronomètre des tirs
- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir :
  a) 6 secondes
  b) 17 secondes
  … sur le chronomètre des tirs.

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

Avec 0'48" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où A2 commence un nouveau dribble. B2 est alors sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans ce quart-temps. Il reste :

a) 6 secondes
b) 17 secondes
… sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :

Après le temps-mort :

a) Dans les 2 cas, si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, l'équipe A doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) Dans les 2 cas, si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-18 Exemple Lieu de remise en jeu et réglage des 24" en cas temps-mort après bagarre de joueurs dans les 2 dernières minutes,

Avec 1'32" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A est en contrôle du ballon depuis 5 secondes en zone arrière quand A1 et B1 sont disqualifiés pour s'être frappés l'un l'autre. Les sanctions des fautes disqualifiantes de A1 et B1 s'annulent l'une l'autre. Avant l'administration de la remise en jeu, l'équipe A se voit accorder un temps-mort.

Interprétation :

Les sanctions de fautes disqualifiantes s'annulent l'une l'autre**.** A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis sa zone arrière. Cependant, à la suite du temps-mort :

- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, l'équipe A doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-19 Exemple Lieu de remise en jeu et réglage des 24'' en cas temps-mort après bagarre de remplaçants dans les 2 dernières minutes

Avec 1'29" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 19 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon dans zone avant quand A6 et B6 sont disqualifiés pour être entrés sur le terrain de jeu pendant une situation de bagarre. L'équipe A obtient un temps-mort.

Interprétation :

Les sanctions de fautes disqualifiantes s'annulent l'une l'autre**.** A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise jeu de l'équipe A au point le plus proche de celui où était le ballon au moment où la bagarre a commencé. L'équipe A doit avoir 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-20 Exemple Temps morts successifs et lieu de remise en jeu dans les 2 dernières minutes

Avec 1'18" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur principal A obtient un temps-mort. A la fin du temps-mort, l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur principal B demande à son tour un temps-mort.

Interprétation : la décision initiale de l'entraineur principal A de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant est définitive et irréversible au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu. Ceci est également valable si l'entraineur principal A demande un second temps-mort.

17-21 Principe Violation sur remise en jeu de début de quart-temps et de prolongation

Au début de tous les quart-temps, autre que celui du premier quart-temps, et de toute prolongation, une remise en jeu doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.

Le joueur effectuant la remise en jeu doit placer un pied de chaque côté du prolongement de la ligne médiane. Si le joueur effectuant la remise en jeu commet une violation, la remise en jeu qui suivra devra être administrée également dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.

Cependant, si une infraction est commise sur le terrain de jeu, directement sur la ligne médiane, la remise en jeu devra être administrée depuis la zone avant au point le plus proche de la ligne médiane.

17-22 Exemple Violation de remise en jeu de début de quart-temps

Au commencement du 2ème quart-temps, le joueur A1 effectuant la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane commet une violation.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis l'endroit de la remise en jeu initiale sur la ligne médiane, avec 10 :00 au chronomètre de jeu et 24 secondes sur le chronomètre des tirs. Le joueur effectuant la remise en jeu est autorisé à passer le ballon à un partenaire situé à n'importe quel endroit sur le terrain de jeu. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée en faveur de l'équipe B.

17-23 Exemple Violation de sortie du ballon, touché après remise en jeu de début de quart-temps

Au commencement d'un quart-temps, le joueur A1 qui effectue la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque passe le ballon à A2 qui touche le ballon avant qu'il sorte des limites du terrain de jeu :

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

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

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

La remise en jeu de l'équipe A se termine quand A2 touche le ballon. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée en faveur de l'équipe B

17-24 Exemple Lieu de remise en jeu en cas de violation ou faute sur le terrain au niveau de la ligne médiane

Les infractions suivantes peuvent se produire au niveau de la ligne médiane sur le terrain de jeu :

a) A1 fait sortir le ballon au niveau de la ligne médiane.
b) A1 est sanctionné d'une faute offensive au niveau de la ligne médiane.
c) A1 commet une violation de marcher au niveau de la ligne médiane.

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

17-25 Principe **Remise en jeu en zone avant après toute faute antisportive ou disqualifiante**
Une remise en jeu résultant d'une faute antisportive ou disqualifiante doit toujours être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe qui l'effectue.

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

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

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

17-29 Exemple **Remise en jeu, ballon coincé et 14/24 "**
Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon en direction du panier de l'équipe B. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau.
Interprétation :
C'est une situation d'entre deux. Le jeu doit reprendre par l'application de la procédure de possession alternée.

- Si l'équipe A bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de fond à proximité du panier. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'équipe B bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond à proximité du panier. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-30 Principe **Faire rebondir le ballon sur une remise en jeu**
Après que le ballon a été mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, ce joueur ne peut pas faire rebondir le ballon de sorte que le ballon touche l'intérieur des limites du terrain et que le joueur effectuant la remise en jeu le retouche avant qu'il ne touche ou n'ait été touché par un autre joueur sur le terrain de jeu.

17-31 Exemple **Faire rebondir le ballon lors d'une remise en jeu**
A1, qui effectue une remise en jeu, fait rebondir le ballon qui touche :
(a) La zone intérieure du terrain,
(b) La zone extérieure du terrain,
… puis A1 attrape à nouveau le ballon.
Interprétation :
(a) C'est une violation de remise en jeu de A1. Après que le ballon a quitté les mains de A1, et que le ballon a touché l'intérieur du terrain, A1 ne doit plus toucher le ballon avant que celui-ci ait été touché

(ou qu'il ait touché) un autre joueur sur le terrain de jeu.

(b) Si A1 ne se déplace pas sur un total de plus d'un mètre entre le moment où il fait rebondir le ballon et celui où il l'attrape à nouveau, l'action de A1 est légale et la période de 5 secondes doit continuer.

17-32 Principe Le ballon ne doit pas toucher l'extérieur du terrain après une remise en jeu

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

17-33 Exemple Ballon touchant l'extérieur du terrain après la remise en jeu

Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon à A2 situé sur le terrain de jeu :

a) Depuis sa zone avant,

b) Depuis sa zone arrière, …

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

Interprétation : C'est une violation de remise en jeu de A1. Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe B depuis l'endroit initial de la remise en jeu :

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

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

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

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

Interprétation :

C'est une violation de sortie des limites du terrain de A2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B au plus près de l'endroit où A2 a touché la ligne de touche.

17-35 Exemple Se déplacer depuis le point de remise en jeu près de la ligne médiane

A1 effectue une remise en jeu depuis la ligne de touche :

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

b) … dans sa zone avant à proximité de la ligne médiane : A1 n'est autorisé à passer le ballon qu'à un partenaire situé en zone avant.

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

Avec le ballon en mains, A1 fait alors un pas normal sur le côté et change de ce fait de position par rapport à la zone avant ou à la zone arrière.

Interprétation :

Dans tous les cas, c'est une action légale de A1. A1 conserve sa position de remise en jeu initiale avec le droit de passer ou pas le ballon en zone avant comme en zone arrière, conformément à son statut initial.

17-36 Principe Déplacements et passes autorisés sur remise en jeu à la suite d'un panier marqué

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

17-37 Exemple En cas de violation défensive sur une remise en jeu à la suite d'un panier marqué

Après qu'un adversaire a réussi son dernier lancer-franc au cours du second quart-temps, A1 a le ballon dans les mains pour faire la remise en jeu derrière la ligne de fond. B2 étend ses bras au-delà de la ligne de fond avant que le ballon ait franchi celle-ci.

Interprétation :
C'est une violation de B2. La remise en jeu doit être recommencée. A1 conserve son droit à se déplacer le long de la ligne de fond avant de lâcher le ballon ou de passer le ballon à un partenaire.

17-38 Exemple En cas de violation défensive sur une remise en jeu à la suite d'un panier marqué
Après un panier du terrain réussi par un adversaire, A1 a le ballon dans les mains pour faire la remise en jeu derrière la ligne de fond. Après que le ballon a été lancé sur le terrain de jeu, B2 frappe le ballon du pied à proximité de la ligne de fond.
Interprétation : C'est une violation de pied de B2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en ligne de fond, excepté derrière le panneau. Comme une violation de pied de B2, le joueur A effectuant la remise en jeu en ligne de fond ne doit pas bouger de l'endroit désigné pour effectuer la remise en jeu avant d'avoir lâché le ballon vers le terrain de jeu.

17-39 Exemple En cas de violation défensive sur une remise en jeu à la suite d'un panier marqué
Après qu'un adversaire a réussi un panier au cours du premier quart-temps, A1 a le ballon dans les mains pour faire la remise en jeu derrière la ligne de fond. A1 passe le ballon à A2 situé aussi derrière la ligne de fond. B2 étend ses bras au-delà de la ligne de fond et touche le ballon sur la trajectoire de la passe.
Interprétation : Un avertissement doit être donné à B1 pour avoir retardé le jeu. L'avertissement de B1 doit aussi être communiqué à l'entraineur principal de l'équipe B et doit s'appliquer à tous les membres de l'équipe B pour des actions similaires, pour le reste de la rencontre. La remise en jeu doit être recommencée.

17-40 Exemple En cas de violation défensive sur une passe derrière la ligne lors d'une remise en jeu à la suite d'un panier marqué
Après qu'un adversaire a réussi un panier, A1 a le ballon dans les mains pour faire la remise en jeu derrière la ligne de fond. A2 saute depuis l'extérieur du terrain derrière la ligne de fond et attrape le ballon en l'air sur la passe de A1. Puis :

a) A2 repasse le ballon à A1 qui est resté hors du terrain.
b) A2 passe le ballon à A3 qui est sur le terrain de jeu
c) A2 retombe hors du terrain derrière la ligne de fond
d) A2 atterrit sur le terrain de jeu
e) A2 atterrit sur le terrain de jeu et repasse le ballon à A1 qui est toujours derrière la ligne de fond

Interprétation :

a) b) et c) : Action légale de A2
d) Violation de remise en jeu par A2
e) Violation de remise en jeu par l'équipe A

17-41 Principe
Pendant une remise en jeu, aucun autre joueur que celui effectuant la remise en jeu ne peut avoir aucune partie de son corps au-dessus de la ligne de touche.

17-42 Exemple Violation sur REJ en zone arrière : 24'' sur la nouvelle remise en jeu
Avec 21 secondes sur le chronomètre des tirs dans le 3ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière. Alors que A1 qui effectue la remise en jeu a toujours le ballon dans les mains, B1 franchit la verticale de la ligne de touche avec la main.
Interprétation : C'est une violation de B1. La remise en jeu par l'équipe A doit être recommencée. L'équipe A doit bénéficier d'une nouvelle remise en jeu. L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-43 Exemple Violation sur REJ en zone avant : réglage des 24'' sur la nouvelle remise en jeu
Dans le 3ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant. Alors qu'A1 a

toujours le ballon dans les mains, B1 franchit la verticale de la ligne de touche avec la main avec :

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

Interprétation : Violation de B1. La remise en jeu par l'équipe A doit être recommencée. L'équipe A doit bénéficier d'une nouvelle remise en jeu. L'équipe A doit avoir :

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

17-44 Principe **24''/14'' sur remise en jeu après faute technique, antisportive ou disqualifiante**

A la suite du dernier lancer-franc résultant d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où était le ballon quand la faute technique a été sifflée, à moins qu'il y ait une situation d'entre-deux ou que cela se produise avant le début du premier quart-temps.

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

b) Si une faute technique est sifflée à l'équipe en attaque :
   - L'équipe attaquante doit conserver le temps affiché, quel qu'il soit, sur le chronomètre des tirs, que la remise en jeu ait lieu en zone avant comme en zone arrière.

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

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

17-45 Exemple **Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique d'une équipe qui dribble**

Au cours du second quart-temps, A2 dribble

a) Dans sa zone arrière,
b) Dans sa zone avant,

… quand A1 est sanctionné d'une faute technique

Interprétation : n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc sans alignement. Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

17-46 Exemple **Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique de l'équipe en défense**

A2 dribble :

a) Dans sa zone arrière,
b) Dans sa zone avant,

… quand B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. Si cette remise en jeu a lieu :

a) Dans sa zone arrière, le chronomètre des tirs doit afficher 24 secondes
b) Dans sa zone avant,

- Si 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs, l'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.
- Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit afficher 14 secondes

17-47 Exemple Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique du dribbleur en zone avant suivi d'un temps mort de l'équipe A dans les 2 dernières minutes

Avec 1'47 sur le chronomètre de jeu, A1 dribble dans sa zone avant et est sanctionné d'une faute technique. L'équipe A obtient alors un temps mort.

Interprétation :

Après le temps-mort, un lancer-franc doit être tenté par n'importe quel joueur de l'équipe B sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

17-48 Principe Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique attaquante, suivie d'un TM dans les 2 dernières minutes

Quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le quatrième quart-temps ou toute prolongation, si une faute technique est sifflée contre l'équipe attaquante et que cette équipe se voit accorder un temps-mort,

- Si la remise en jeu est administrée depuis sa zone arrière :
  - L'équipe attaquante doit conserver le temps restant sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.
- Si la remise en jeu est administrée depuis sa zone avant :
  - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit afficher 14 secondes
  - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit continuer depuis là où il a été stoppé.

17-49 Exemple Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière avec TM avant les LF

Avec 1'45'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et est sanctionné d'une faute technique. L'équipe A obtient alors un temps mort.

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

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

17-50 Exemple Réglage 14/24 en cas faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière avec TM après les LF

Avec 1'43'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et est sanctionné d'une faute technique. Un joueur de l'équipe B tente un lancer-franc **puis** l'équipe A obtient alors un temps mort.

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

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

17-51 Exemple Réglage 14/24 en cas faute technique de l'équipe A après temps-mort sur remise en jeu pour l'équipe A en zone arrière

Avec 1'41'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 chasse le ballon hors du terrain. L'équipe A obtient alors un temps mort. Immédiatement après A1 est sanctionné d'une faute technique.

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

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

17-52 Exemple Nouvelles 24" sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes

Avec 58 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, dans la zone arrière de A1 :

a) B1 donne un coup de pied volontaire dans le ballon.
b) B1 commet une faute sur A1. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
c) B1 tape le ballon qui sort des limites du terrain.

Avec 19 secondes sur le chronomètre des tirs, un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :

L'entraineur principal A doit décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant ou depuis sa zone arrière.

- Si c'est depuis sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si c'est depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir :
  - a) et b) : 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
  - c) : 19 secondes sur le chronomètre des tirs

17-53 Principe Après un tir réussi non valide, remise en jeu dans le prolongement de la ligne des lancers-francs

À chaque fois que le ballon pénètre dans le panier, mais que le panier ou le dernier lancer franc n'est pas valide, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancers francs.

17-54 Exemple Marcher sur un tir réussi

A1 est en action de tir et commet une violation de marcher puis marque un panier.

Interprétation :
Le panier de A1 ne doit pas compter. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer franc dans sa zone arrière. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-55 Exemple **Violation offensive de goaltending, puis le ballon rentre dans le panier**
A1 un tente un tir au panier. Alors que le ballon est en phase descendante, A2 touche le ballon qui entre ensuite dans le panier.
Interprétation : le panier de A1 ne doit pas compter. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancers francs dans sa zone arrière. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

Article 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT

18/19-1 Principe Pas de **temps-mort ou remplacement en début de quart-temps**

Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation ait commencé ou après que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin.
Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu pour le 1er quart-temps ait commencé ou après que le temps de jeu de la rencontre a pris fin. N'importe quel remplacement peut être effectué pendant un intervalle de jeu entre les quart-temps et prolongations.

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

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

18/19-3 Principe **Occasions de remplacement si les 24" retentissent ou si le tir est réussi**

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

18/19-4 Exemple **Temps-mort et remplacement sur panier marqué**

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

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

Interprétation :

a) C'est une occasion de temps-mort uniquement pour l'équipe n'ayant pas marqué. Si un temps-mort est accordé à l'équipe qui ne marque pas, les adversaires peuvent également bénéficier d'un temps-mort et les deux équipes bénéficient aussi d'un remplacement si elles le demandent.
b) C'est une opportunité de remplacement uniquement pour l'équipe ne marquant pas le panier et seulement quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans chaque prolongation. Si un remplacement est accordé à l'équipe n'ayant pas marqué, les adversaires peuvent également bénéficier d'un remplacement et les deux équipes peuvent bénéficier aussi d'un temps-mort si elles le demandent.

18/19-5 Principe **Demande de remplacement sur lancer-franc**

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

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

Après que le ballon a été mis à disposition du tireur de lancer-franc pour le premier d'une série de 2 ou 3 lancers-francs de la même sanction de faute, aucun temps mort ou remplacement ne peut être accordé avant que le ballon ne devienne mort à la suite du dernier lancer-franc.

Quand une faute technique est sifflée entre de tels lancers-francs, aucun temps-mort ou remplacement ne peut être accordé à aucune des 2 équipes avant et/ou après le lancer-franc en résultant, à moins que ce soit le joueur qui tentera le lancer-franc de la faute technique. Dans ce cas, les adversaires seront également autorisés à remplacer 1 joueur s'ils le souhaitent.

18/19-6 Exemple Demande de temps-mort ou de remplacement avant lancer-franc

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

a) Avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1,
b) Après la 1ère tentative de lancer-franc,
c) Après la réussite du 2ème lancer-franc mais avant que le ballon soit à la disposition de n'importe quel joueur de l'équipe B effectuant la remise en jeu,
d) Après la réussite du 2ème lancer-franc mais après que le ballon est à la disposition de n'importe quel joueur de l'équipe B effectuant la remise en jeu.

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

Interprétation :

a) Le temps-mort ou le remplacement doit être immédiatement accordé avant la 1ère tentative de lancer-franc.
b) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé après le 1er lancer-franc, même s'il est réussi.
c) Le temps-mort ou le remplacement doit être immédiatement accordé, avant la remise en jeu.
d) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé.

18/19-7 Exemple Accord de temps-mort ou de remplacement après lancer-franc

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

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

Interprétation :

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

18/19-8 Exemple Demande de remplacement trop tardive signalée par erreur

Une occasion de remplacement vient juste de se terminer lorsque le remplaçant A6 se précipite vers la table de marque en demandant à voix haute un remplacement. Le marqueur réagit et fait retentir le signal par erreur. L'arbitre siffle et interrompt le jeu.

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

18/19-9 Exemple Temps-mort/ remplacement sur intervention illégale ou Goaltending

Une violation d'empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier ou d'intervention illégale se produit pendant le jeu. Un temps-mort a été demandé par l'entraineur de l'une ou l'autre des équipes ou un remplaçant de l'une ou des deux équipes est en attente à la table de marque.

Interprétation : La violation provoque l'arrêt du chronomètre de jeu et rend le ballon mort. Les temps-morts ou remplacements doivent être accordés.

18/19-10 Exemple Temps-mort/remplacement en cas de faute technique entre 2 lancers-francs (demande avant le LF de la FT)

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est dans son action de tir manqué à 2 points. Après le 1er des 2 lancers-francs de A1, A2 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quelle équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc, sans alignement. Si un

remplaçant de l'équipe B devient joueur pour tenter le lancer-franc, l'équipe A est aussi autorisée à remplacer un joueur si elle le souhaite. Si le remplaçant devenu joueur pour tenter le lancer-franc ou si l'équipe A a également procédé à un remplacement, ces joueurs ne pourront être à leur tour remplacés que lorsque la prochaine période de course du chronomètre de jeu se sera terminée. Après le lancer-franc tenté par un joueur de l'équipe B pour la faute technique, A1 doit tenter son 2ème lancer-franc, et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou le remplacement devra être accordé aux deux équipes lors de la prochaine opportunité de temps-mort ou de remplacement.

18/19-11 Exemple Temps-mort/remplacement en cas de faute technique entre 2 lancers-francs (demande après le LF de la FT)

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est dans son action de tir manqué à 2 points. Après que A1 a tenté le premier de ses deux lancers-francs, A2 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B tente 1 lancer-franc, sans alignement. Une équipe quelconque demande alors un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : A1 doit tenter son 2ème lancer-franc et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou le remplacement devra être accordé aux deux équipes lors de la prochaine opportunité de temps-mort ou de remplacement.

18/19-12 Exemple Demande de remplacement entre 2 LF entrecoupés d'une 5ème faute (technique)

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est dans son action de tir manqué à 2 points. Après que A1 a tenté le premier de ses 2 lancers-francs, A2 est sanctionné d'une faute technique, qui est sa 5ème faute. N'importe quelle équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : A2 doit être remplacé immédiatement. N'importe quel joueur ou remplaçant de l'équipe B peut tenter le lancer-franc, sans alignement. Si un remplaçant de l'équipe B devient joueur pour tenter le lancer-franc, l'équipe A est aussi autorisée à remplacer un joueur si elle le souhaite. Si le remplaçant devenu joueur pour tenter le lancer-franc ou si l'équipe A a également procédé à un remplacement, ces joueurs ne pourront être à leur tour remplacés que lorsque la prochaine période de course du chronomètre de jeu se sera terminée.

Après le lancer-franc tenté par un joueur de l'équipe B pour la faute technique, A1 doit tenter son 2ème lancer-franc et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou tout remplacement ultérieur devra être accordé aux deux équipes lors de la prochaine opportunité de temps-mort ou de remplacement.

18/19-13 Exemple Remplacement pour tirer le LF d'une faute technique

Le dribbleur A1 est sanctionné d'une faute technique. B6 demande alors un remplacement pour tenter le lancer-franc.

Interprétation : C'est une opportunité de remplacement pour les deux équipes. Après être devenu joueur, B6 peut tenter le lancer-franc, mais ne pourra pas être remplacé tant que la prochaine période de déroulement du chronomètre de jeu ne sera pas terminée.

18/19-14 Principe Moment du début d'un temps-mort

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

18/19-15 Exemple Moment du début de temps-mort après 5ème faute

Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort après quoi B1 commet sa cinquième faute.

Interprétation :

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

18/19-16 Exemple Moment du début de temps-mort après faute

Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort à la suite de quoi une faute est sifflée à un joueur quelconque.

Interprétation :

Les équipes doivent être autorisées à rejoindre leur banc d'équipe même si la période de temps-mort n'a pas formellement commencé.

18/19-17 Principe Sanction pour retour tardif sur le terrain après temps-mort ou intervalle

Chaque temps-mort doit durer une minute. Les équipes doivent rapidement retourner sur le terrain dès que l'arbitre siffle et invite les équipes à revenir sur le terrain.

Si une équipe étend son temps-mort au-delà de la minute qui lui est allouée, elle obtient un avantage en prolongeant le temps-mort et en provoquant également un retard de la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à l'entraineur principal de cette équipe par un arbitre.

Si cet entraineur principal ne répond pas à l'avertissement, un temps-mort supplémentaire doit lui être imputé.

Si cette équipe ne dispose plus de temps-mort, l'entraineur principal peut être pénalisée d'une faute technique inscrite "B1" pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si cette équipe ne revient pas promptement sur le terrain de jeu **après l'intervalle de jeu de la mi-temps**, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Un temps-mort imputé de la sorte ne doit pas durer 1 minute et le jeu doit reprendre immédiatement.

18/19-18 Exemple Ignorer la demande de retour sur le terrain de l'arbitre

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

(a) L'équipe A revient finalement sur le terrain.

(b) L'équipe A continue à rester dans la zone de banc d'équipe.

Interprétation :

(a) Après que l'équipe a commencé à revenir sur le terrain, l'arbitre donne un avertissement à l'entraîneur principal A, signifiant que si une telle conduite se reproduit, un temps-mort supplémentaire devra être imputé à l'équipe A

(b) Un temps-mort, sans avertissement, devra être imputé à l'équipe A. Ce temps-mort doit durer 1 minute. Si l'équipe A ne dispose plus de temps-mort, l'entraîneur principal de l'équipe A devra être pénalisé d'une faute technique inscrite "B1" pour avoir retardé la reprise du jeu

(c)

18/19-19 Exemple Retour tardif du vestiaire d'une équipe au début du 3ème quart-temps

Après l'intervalle de jeu de la mi-temps, l'équipe A est toujours dans son vestiaire et le début du 3ème quart-temps est retardé en conséquence.

Interprétation :

Après que l'équipe A est finalement revenue sur le terrain, un temps-mort sans avertissement doit être imputé à l'équipe A. Ce temps-mort ne doit pas durer 1 minute et le jeu doit reprendre immédiatement.

18/19-20 Principe Premier temps-mort non pris à l'entame des 2 dernières minutes

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

18/19-21 Exemple Double barre dans la case du 1er temps-mort à 2'00" dans le 4ème quart-temps

Avec 2'00" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, les deux équipes n'ont pas encore pris de temps-mort dans la 2ème mi-temps.
Interprétation : le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de chaque équipe. Le tableau d'affichage doit indiquer que le 1er temps-mort a été pris.

18/19-22 Exemple Temps-mort demandé à 2'09" et accordé à 1'58"
Avec 2'09" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'entraineur principal A demande son 1er temps-mort de la 2ème mi-temps. Avec 1'58" sur le chronomètre de jeu, le ballon sort en dehors du terrain et le jeu est arrêté. Le temps-mort de l'équipe A est accordé.
Interprétation : Le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de l'équipe du fait que le temps-morts n'a pas été accordé avant que le chronomètre des tirs affiche 2'00'' dans le 4ème quart-temps. Le temps-mort accordé à 1'58'' doit être inscrit dans la 2ème case des temps-morts de l'équipe A et il ne reste plus qu'un temps-mort disponible pour cette équipe. Après le temps-mort, le tableau d'affichage doit indiquer que 2 temps-morts ont été pris.

18/19-23 Principe Moment du temps-mort en cas de faute Technique, Antisportive ou Disqualifiante
Chaque fois qu'un temps mort est demandé, que ce soit avant ou après une faute technique, antisportive ou disqualifiante, le temps-mort doit être accordé avant le début de l'administration du (des) lancer(s)-franc(s) lancers-francs.
Si pendant un temps-mort, une faute technique, antisportive ou disqualifiante est sifflée, le(s) lancer(s)-franc(s) doit (doivent) être tiré(s) une fois que le temps-mort est terminé.

18/19-24 Exemple Demande de temps-mort puis faute antisportive, puis technique
L'entraineur principal B a demandé un temps-mort. A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1, suivie d'une faute technique à A2.
Interprétation :
Le temps-mort doit être accordé à l'équipe B. Après le temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B doit bénéficier d'1 lancer-franc sans alignement. B1 doit ensuite tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

18/19-25 Exemple Temps-mort accordé après une faute antisportive, puis technique pendant le temps-mort
L'entraineur principal de l'équipe B a demandé un temps-mort. A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1. Le temps-mort est alors accordé à l'équipe B. Pendant le temps-mort, une faute technique est sifflée à A2.
Interprétation :
Après le temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B devra tenter 1 lancer-franc sans alignement. B1 doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Article 23 JOUEUR ET BALLON HORS DU TERRAIN

23-1 Principe. Si un joueur hors du terrain touche le ballon il est responsable de la sortie du ballon
Si le ballon sort des limites du terrain parce qu'il a touché ou a été touché par un joueur qui se trouve sur ou à l'extérieur des lignes de touche, ce joueur est responsable d'avoir sorti le ballon des limites du terrain.

23-2 Exemple Pas de sortie si le porteur touche un adversaire hors du terrain avec son corps
Près de la ligne de touche, A1 avec le ballon en mains est étroitement marqué par B1. A1 touche B1 avec son corps, B1 ayant 1 pied hors des limites du terrain.
Interprétation :
C'est une action légale de A1. Un joueur est hors limites lorsque n'importe quelle partie de son corps est en contact avec n'importe quel objet autre qu'un joueur. Le jeu doit se poursuivre.

23-3 Exemple Sortie si le porteur touche un adversaire hors du terrain avec le ballon
Près de la ligne de touche, A1 avec le ballon dans les mains est étroitement marqué par B1 et B2. A1 touche avec le ballon B1 qui a 1 pied hors des limites du terrain.
Interprétation :
C'est une violation de sortie des limites du terrain par B1. Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche un joueur lui-même hors des limites du terrain. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain, excepté derrière le panneau. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

23-4 Exemple Sortie si le ballon touche un remplaçant
A1 dribble près de la ligne de touche devant la table de marque. Le ballon rebondit fort et touche le genou de B6 assis sur la chaise de remplacement. Le ballon revient à A1 sur le terrain de jeu.
Interprétation :
Le ballon est hors limites lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne (B6) qui est hors-jeu. Le dernier joueur (A1) qui a touché le ballon avant qu'il ne sorte des limites du terrain est responsable de la sortie du ballon. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain, excepté derrière le panneau.

Article 24 LE DRIBBLE

24-1 Principe

Ce n'est pas un dribble si un joueur lance délibérément le ballon contre le panneau de l'adversaire ou son propre panneau.

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

A1 n'a pas encore dribblé et se tient toujours arrêté quand il lance le ballon contre le panneau, et le reprend ou le touche à nouveau avant que n'importe quel autre joueur ait touché le ballon

Interprétation :

C'est une action légale de A1. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer ou commencer un dribble.

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

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

Interprétation :

C'est une action légale de A1. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer ou passer mais ne peut pas commencer un nouveau dribble.

24-4 Exemple Tirer, manquer l'anneau et récupérer le ballon et le faire rebondir sur le panneau

Le tir au panier de A1 manque l'anneau. A1 récupère le ballon et le lance contre le panneau, après quoi A1 rattrape ou touche à nouveau le ballon avant qu'il touche n'importe quel autre joueur.

Interprétation :

C'est une action légale. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer ou commencer un dribble.

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

A1 dribble puis fait un arrêt légal. Après quoi :

a) A1 perd alors l'équilibre et, sans déplacer son pied de pivot, A1 touche le sol une ou deux fois avec le ballon tout en tenant le ballon dans la ou les main(s).
b) A1 tapote alors le ballon en l'air d'une main vers l'autre sans déplacer son pied de pivot.

Interprétation :

Dans les deux cas, c'est une action légale de A1. A1 n'a pas déplacé son pied de pivot.

24-6 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un dribble

A1 commence son dribble en :

a) Lançant le ballon au-dessus de son adversaire.
b) Lançant le ballon plusieurs mètres devant lui.

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

Interprétation :

Dans les deux cas, c'est une action légale de A1. Le ballon a touché le terrain de jeu avant qu'A1 ne touche à nouveau le ballon sur son dribble.

24-7 Exemple Lancer le ballon sur la jambe de l'adversaire à la fin d'un dribble

A1 termine son dribble puis lance délibérément le ballon sur la jambe de B1. A1 reprend le ballon puis commence un nouveau dribble.

Interprétation :

Violation de reprise de dribble de A1. Le dribble de A1 était terminé et le ballon n'a pas été touché par B1. C'est le ballon qui a touché B1. A1 ne peut pas dribbler à nouveau.

Article 25 LE MARCHER

25-1 Principe Joueur allongé au sol
Il est légal qu'un joueur allongé au sol prenne le contrôle du ballon sur le terrain de jeu. De même, il est légal qu'un joueur tenant le ballon tombe au sol sur le terrain de jeu. Il est également légal qu'un joueur, après être tombé au sol avec le ballon glisse brièvement au sol sur le terrain de jeu, emporté par son mouvement. Toutefois, si ce joueur roule alors au sol ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon, c'est une violation.

25-2 Exemple Un joueur tombe au sol avec le ballon
Alors qu'il tient le ballon dans les mains, A1 perd son équilibre et tombe au sol sur le terrain de jeu.
Interprétation :
C'est une action légale de A1. Tomber au sol ne constitue pas une violation de marcher.

25-3 Exemple Un joueur glisse involontairement au sol
Alors qu'il tient le ballon à 2 mains, A1 tombe sur le terrain de jeu et son mouvement le fait glisser au sol.
Interprétation :
C'est une action légale de A1. Cependant, si A1 roule au sol dans le but d'échapper à la défense ou essaie de se relever tout en tenant encore le ballon, une violation de marcher se produit.

25-4 Exemple Un joueur allongé au sol passe, dribble ou se relève
Alors qu'il est allongé au sol sur le terrain de jeu, A1 prend le contrôle du ballon. Ensuite A1 :
a) Passe le ballon à A2,
b) Commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol sur le terrain de jeu,
c) Tente de se relever tout en dribblant
d) Tente de se relever alors qu'il tient toujours le ballon.
Interprétation :
- a), b) et c) : c'est une action légale de A1
- d) c'est une violation de marcher de A1

25-5 Principe Violation de cloche pied
Un joueur ne doit pas toucher le sol consécutivement avec le même pied ou les deux pieds après avoir terminé son dribble ou après avoir pris le contrôle du ballon.

25-6 Exemple Cloche pied après la fin d'un dribble
A1 termine son dribble en attrapant le ballon à 2 mains. Dans son mouvement continu, A1 saute sur son pied droit, atterrit sur son pied droit puis sur son pied gauche et tente un tir.
Interprétation :
C'est une violation de A1. Un joueur ne doit pas toucher le sol consécutivement avec le même pied après avoir terminé son dribble.

Article 26 3 SECONDES

26-1 Principe Joueur sortant du terrain pour éviter une violation de 3 secondes
C'est une violation quand un joueur quitte le terrain de jeu en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes, et qu'il entre alors à nouveau dans la zone restrictive.

26-2 Exemple :
Dans la zone restrictive depuis moins de 3 secondes, A1 sort du terrain en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes. A1 rentre alors à nouveau dans la zone restrictive.
Interprétation :
C'est une violation de 3 secondes de A1.

Article 28 8 SECONDES

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

28-2 Exemple :
A1 dribble dans sa zone arrière depuis 5 secondes lorsqu'un ballon tenu se produit. L'équipe A bénéficie du droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.
Interprétation : L'équipe A ne doit bénéficier que des 3 secondes restantes pour amener le ballon dans sa zone avant.

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

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

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

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

28-7 Exemple **8" et dribble à cheval sur la ligne médiane**
A1 dribble depuis sa zone arrière et arrête sa progression vers l'avant tout en continuant à dribbler alors que :
a) Il est à cheval sur la ligne médiane,
b) Ses deux pieds sont dans sa zone avant mais que le ballon est dribblé dans sa zone arrière,
c) Ses deux pieds sont dans sa zone avant tandis que le ballon est dribblé dans sa zone arrière, après quoi A1 retourne dans sa zone arrière.
d) Ses deux pieds sont dans la zone arrière mais que le ballon est dribblé dans sa zone avant.

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

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

A chaque fois que la période des 8 secondes se poursuit avec le temps restant et que la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière, l'arbitre remettant le ballon doit informer le joueur effectuant la remise en jeu sur le temps restant de la période des 8 secondes.

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

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

a) Dans sa zone arrière.
b) Dans sa zone avant.

Interprétation :

a) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière au plus près du lieu de la double faute. L'arbitre doit informer le joueur A effectuant la remise en jeu que son équipe a 2 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.
b) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant au plus près du lieu de la double faute.

28-10 Exemple 8" et remise en jeu après

A1 dribble dans sa zone arrière depuis 4 secondes quand B1 pousse le ballon hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière avec 4 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant. L'arbitre doit informer le joueur A effectuant la remise en jeu que son équipe a 4 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.

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

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

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

Avec 25 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps et alors que le score est de A :72 - B :72, l'équipe A prend le contrôle du ballon. A1 dribble depuis 4 secondes dans sa zone arrière quand le jeu est interrompu par les arbitres parce que :

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

Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis sa zone arrière, avec 4 secondes restant au titre de la période des 8 secondes. L'équipe B aurait été placée en situation de désavantage si le jeu avait repris avec une nouvelle période de 8 secondes.

28-13 Principe 8" et lieu de remise en jeu

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

28-14 Exemple

La période de 8 secondes pour l'équipe A expire et une violation doit être sifflée au moment où :

a) L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone arrière
b) Le ballon est en l'air lors d'une passe de A1 effectuée depuis sa zone arrière vers sa zone avant

Interprétation :

La remise en jeu pour l'équipe B doit être effectuée dans sa zone avant :

a) Au plus près de l'endroit où était le ballon quand la violation des 8 secondes s'est produite, excepté directement derrière le panneau
b) Au point le plus proche de la ligne médiane

L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Article 29/50 24 SECONDES

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

29/50-2 Exemple Tir, 24" et non contrôle clair et immédiat du ballon par l'adversaire
Sur un tir au panier de A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon touche le panneau et roule ensuite au sol sur le terrain de jeu où il est touché en premier par B1 puis ensuite par A2 avant d'être finalement contrôlé par B2.
Interprétation :
C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le tir de A1 manque l'anneau et l'équipe B n'a pas pris un contrôle clair et immédiat du ballon.

29/50-3 Exemple Air-ball et non contrôle immédiat
Lors d'un tir au panier de A1, le ballon touche le panneau mais manque l'anneau. Lors du rebond, le ballon est alors touché mais pas contrôlé par B1, après quoi A2 prend le contrôle du ballon. A cet instant, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit.
Interprétation :
C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A.

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

29/50-5 Exemple 24", air ball et ballon tenu
Sur un tir au panier de A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon manque l'anneau et ensuite un ballon tenu entre A2 et B2 se produit.
Interprétation :
C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. L'équipe B n'a pas pris un contrôle clair et immédiat du ballon.

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

29/50-7 Exemple Faute, 24", puis le ballon pénètre dans le panier
B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir au panier. Après la faute, le signal du chronomètre des tirs retentit. Le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation : Le panier compte. Le chronomètre des tirs aurait dû être stoppé simultanément à la faute de B1 et il doit donc être ignoré. A1 doit tenter un lancer-franc. Le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier tir de lancer-franc.

29/50-8 Principe 24" et futur contrôle clair et immédiat du ballon
Si le signal du chronomètre des tirs retentit et, selon le jugement des arbitres, les adversaires prennent un contrôle clair et immédiat du ballon, le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. Le jeu doit se poursuivre.

29/50-9 Exemple 24" et interception
A l'approche de la fin de la période du chronomètre des tirs, A1 manque sa passe à A2 (tous deux sont en zone avant) et le ballon roule dans la zone arrière de l'équipe A. Le signal du chronomètre des tirs retentit avant que B1 s'empare du contrôle du ballon avec le chemin du panier ouvert devant lui.
Interprétation :
Comme B1 prend un contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré. Le jeu doit continuer.

29/50-10 Principe Possession alternée et 24"
Si l'équipe qui était en contrôle du ballon se voit attribuer une remise en jeu de possession alternée, cette équipe ne doit bénéficier que du temps restant sur le chronomètre des tirs au moment où la situation d'entre-deux s'est produite.

29/50-11 Exemple 24" et ballon tenu
L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs lorsqu'une situation d'entre-deux se produit. Une remise en jeu de possession alternée est attribuée à :
a) L'équipe A,
b) L'équipe B.
Interprétation :
a) L'équipe A doit avoir 10 secondes sur le chronomètre des tirs
b) L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-12 Principe 24" et violation ou faute en zone avant
Si le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui n'est pas en contrôle du ballon (pas pour un ballon sorti des limites du terrain), et que la possession du ballon est accordée à la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon dans sa zone avant, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :
- Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs doit continuer avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.
- Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, l'équipe doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-13 Exemple 24" et ballon sorti en zone avant
A1 dribble quand B1 tape le ballon et le fait sortir des limites du terrain dans la zone avant de l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.
Interprétation : L'équipe A doit avoir 8 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

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

Interprétation :
L'équipe A doit avoir :
a) 4 secondes
b) 14 secondes
…sur le chronomètre des tirs.

29/50-16 Exemple 24" et double faute
Avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs, le ballon est en l'air sur le tir de A1 quand une double faute est sifflée contre A2 et B2. Le ballon manque l'anneau. La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A.
Interprétation :
L'équipe A doit avoir 6 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

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

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

29/50-20 Exemple 24" et faute antisportive en zone avant
Avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 est sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation :
Après les 2 lancers-francs sans alignement de A2, qu'ils soient ou non réussis, le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
Cette même interprétation s'applique également aux fautes disqualifiantes.

29/50-21 Principe 24" et situations de désavantage

Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable qui n'est en rapport avec aucune des deux équipes et si, selon le jugement des arbitres, les adversaires seraient placés en situation de désavantage, le décompte des vingt-quatre secondes doit reprendre avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.

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

Avec 25 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, alors que le score est de : A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon dans sa zone avant. A1 dribble depuis 20 secondes quand le jeu est arrêté par les arbitres du fait que :

a) Le chronomètre de jeu ou celui des tirs ne s'est pas déclenché ou s'est arrêté par erreur
b) Une bouteille a été lancée sur le terrain,
c) Le chronomètre des tirs a été réinitialisé à tort

Interprétation :

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

Lors du tir au panier de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. A2 prend le rebond et 9 secondes plus tard, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit par erreur. Les arbitres interrompent le jeu.

Interprétation :

L'équipe A serait désavantagée si une violation du chronomètre des tirs était sifflée. Après consultation du commissaire, si présent, et du chronométreur des tirs, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A. L'équipe A devra avoir 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

Avec 4 secondes restant sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir du terrain. Le ballon manque l'anneau mais le chronométreur des tirs réinitialise le chronomètre des tirs par erreur. A2 prend le rebond et après un certain temps A3 tire et marque un panier. A ce moment-là, les arbitres reconnaissent l'erreur.

Interprétation :

Les arbitres, après consultation du commissaire s'il est présent, doivent confirmer que le ballon n'avait pas touché l'anneau lors du tir au panier de A1.

Si tel est le cas, ils doivent décider alors si le ballon avait quitté les mains de A3 avant le moment où le signal aurait dû sonner si le chronomètre des tirs n'avait pas été réinitialisé.

- Si c'est le cas, le panier doit compter
- Sinon, une violation du chronomètre des tirs se sera produite et le panier de A3 ne devra pas compter.

29/50-25 Principe 24" si faute antisportive ou disqualifiante

Une remise en jeu résultant de la sanction d'une faute antisportive ou disqualifiante doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe. L'équipe doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

Avec 1'12" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 6 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone avant lorsque B1 est sanctionné d'une faute antisportive commise sur A1.

Après le premier lancer-franc de A1, un temps-mort est demandé par l'entraineur principal A ou l'entraineur principal B.

Interprétation :

A1 doit tenter son second lancer-franc sans alignement. Après le temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit afficher 14 secondes.

29/50-27 Exemple 14" sur REJ après faute antisportive ou disqualifiante

Avec 19" sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone avant lorsque B2 est sanctionné d'une faute antisportive commise sur A2.

Interprétation :

Après les 2 lancers-francs de A2, quel que soit le nombre de lancers-francs réussis ou manqués, le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Cette même interprétation s'applique également aux fautes disqualifiantes.

29/50-28 Principe Réglage des 24 secondes lors d'une faute défensive après tir

Quand le ballon est lâché lors d'un tir au panier et qu'une faute est ensuite sifflée à un défenseur dans sa zone arrière, si le jeu doit reprendre par une remise en jeu, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :

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

29/50-29 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) avec 17" restant aux 24"

Avec 17 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier puis, alors que le ballon est en l'air, B2 est sanctionné dans sa zone arrière d'une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

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

Interprétation

a) Le panier de A1 doit compter.

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été commise. L'équipe A devra avoir 17 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-30 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) avec 10" aux 24"

Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier puis, alors que le ballon est en l'air, B2 est sanctionné dans sa zone arrière d'une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

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

Interprétation

a) Le panier de A1 doit compter.

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été commise. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-31 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) après signal des 24"

Alors que le ballon est en l'air sur un tir au panier de A1, le signal du chronomètre des tirs retentit. B2 est

alors sanctionné dans sa zone arrière d'une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

Interprétation

a) Le panier de A1 doit compter.

Dans tous les cas, ce n'est pas une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été commise. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-32 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5ème faute d'équipe) avec 10 secondes aux 24"

Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier puis, alors que le ballon est en l'air, B2 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon:
a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

Interprétation :

a) Le panier de A1 doit compter.

Dans tous les cas, ce n'est pas une violation du chronomètre des tirs. A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit se poursuivre ensuite comme après tout dernier lancer-franc.

29/50-33 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5ème faute d'équipe) après le signal des 24"

A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air le signal du chronomètre des tirs retentit. B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

Interprétation

a) Le panier de A1 doit compter.

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

29/50-34 Exemple Double faute technique sur tir au buzzer des 24"

Lors d'un tir au panier de A1, le ballon est en l'air lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. A2 et B2 sont alors sanctionnés d'une faute technique. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

Interprétation :

Dans tous les cas, aucun joueur des équipes A et B ne doit tirer un lancer-franc sans alignement.

a) Ce n'est pas une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa ligne de fond.
b) Ce n'est pas une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Situation d'entre deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée en ligne de fond, sauf directement derrière le panier.
c) C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis sa ligne de fond, sauf directement derrière le panier.

29/50-35 Principe 14" si le ballon touche l'anneau de l'adversaire
Après que le ballon a touché l'anneau adverse quelle qu'en soit la raison, si l'équipe qui gagne le contrôle du ballon est la même que celle qui contrôlait le ballon avant que celui-ci touche l'anneau, cette équipe doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-36 Exemple 14" si le ballon touche B2 puis l'anneau avant rebond par A3
Pendant une passe de A1 vers A2, le ballon touche B2 et ensuite celui-ci touche l'anneau. A3 reprend ensuite le contrôle du ballon.
Interprétation :
L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon, quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-37 Exemple 14" si ballon gagné par A2 en zone avant ou arrière après tir à 20"
A1 tente un tir au panier avec :
a) 4 secondes,
b) 20 secondes
… sur le chronomètre des tirs. Le ballon rebondit sur l'anneau, et A2 gagne ensuite le contrôle du ballon.
Interprétation :
Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon, quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-38 Exemple 14" si ballon touché au rebond par B1 mais contrôlé par A2
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis A2 prend le contrôle du ballon.
Interprétation :
L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon, quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-39 Exemple 14" si le ballon sort en faveur de A après avoir touché l'anneau
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche ensuite le ballon qui sort des limites du terrain.
Interprétation :
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit d'où est sorti le ballon. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, quel que soit l'endroit où la remise en jeu est administrée.

29/50-40 Exemple 14"si le ballon sort pour A en zone arrière après avoir touché l'anneau
Avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 lance le ballon sur l'anneau pour bénéficier d'une nouvelle période de tir. Le ballon touche l'anneau. B1 touche alors le ballon avant que celui-ci sorte des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.
Interprétation :
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone arrière au plus près de l'endroit où est sorti le ballon. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-41 Exemple 14" si ballon tapé puis contrôlé sur rebond après anneau touché
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. A2 tape le ballon puis A3 gagne le contrôle du ballon.
Interprétation :
L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs dès qu'A3 prend le contrôle du ballon où que ce soit sur le terrain de jeu.

29/50-42 Exemple 14" si 3ème faute d'équipe après rebond et anneau touché
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B2 commet alors une faute au rebond sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
Interprétation :

Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été commise. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-43 Exemple 14" si 3ème faute d'équipe après panier marqué

A1 tente un tir au panier. Le ballon pénètre dans le panier puis B1 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

Interprétation :

Le panier de A1 doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute a été commise. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-44 Exemple 14" si un ballon tenu est sifflé en faveur de l'attaque après rebond

A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau puis un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2. La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A.

Interprétation :

Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où le ballon tenu s'est produit. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-45 Exemple Remise à 14'' si le ballon se coince entre l'anneau et le panier de l'adversaire

A1 tente un tir au panier avec :

a) 8 secondes sur le chronomètre des tirs,
b) 17 secondes sur le chronomètre des tirs,

Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession alternée indique l'équipe A.

Interprétation : Dans les deux cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de fond à proximité du panneau. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-46 Exemple 14" si le ballon touche le panier de l'adversaire sur une passe

A1, dans sa zone avant, passe le ballon à A2 pour un alley-hoop. A2 n'attrape pas le ballon et le ballon touche l'anneau après quoi A3 prend le contrôle du ballon.

Interprétation :

- Si A3 prend le contrôle du ballon dans sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs
- Si A3 touche le ballon dans sa zone arrière, c'est une violation de retour en zone arrière, dans la mesure où A1 a passé le ballon à A3 sans que l'équipe A en perde le contrôle.

29/50-47 Exemple 24" si le ballon n'est pas contrôlé par la même équipe avant et après avoir touché l'anneau

A1 tente un tir au panier. Le ballon rebondit sur l'anneau. B1 saute, prend le ballon sur le rebond et revient au sol sur le terrain de jeu. A2 tape alors le ballon et le chasse des mains de B1. Le ballon est alors attrapé par A3.

Interprétation :

L'équipe (B) qui a clairement pris le contrôle du ballon n'est pas la même équipe (A) que celle qui en avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau. L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-48 Exemple Reprise de contrôle du ballon puis faute en zone arrière après un tir

Avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche et rebondit sur l'anneau de sorte qu'A2 récupère le contrôle du ballon dans sa zone arrière. B1 commet alors une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

Interprétation :

Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière au plus près du lieu où la faute de B2 a été commise. L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-49 Exemple 24'' et anneau touché sur une remise en jeu

Avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 passe le ballon sur une remise en jeu en direction du panier de l'équipe B. Le ballon touche l'anneau. Puis le ballon est touché mais non contrôlé par A2 et/ou B2.

Interprétation :

Le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs doivent démarrer en même temps, au moment où le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain.

- Si l'équipe A prend ensuite le contrôle du ballon sur le terrain de jeu, elle doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Si l'équipe B prend ensuite le contrôle du ballon sur le terrain de jeu, elle doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-50 Principe Toujours 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain

Durant le jeu, quelle que soit l'équipe qui prend une nouvelle possession d'un ballon vivant sur le terrain, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, cette équipe doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-51 Exemple 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain en zone avant

Alors que le chronomètre de jeu tourne, A1 gagne la possession du ballon sur le terrain de jeu :

a) Dans sa zone avant.
b) Dans sa zone arrière.

Interprétation :

Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-52 Exemple 24'' en cas d'interception sur REJ

Après une remise en jeu de l'équipe B, A1 prend un contrôle clair et immédiatement du ballon sur le terrain de jeu :

a) Dans sa zone arrière,
b) Dans sa zone avant.

Interprétation : Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-53 Principe 14'' en cas de violation ou de faute de l'équipe qui contrôle le ballon, si il y a REJ en zone avant.

Le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (incluant une sortie du ballon des limites du terrain) commise par l'équipe en contrôle du ballon. Si le ballon est accordé aux adversaires, pour une remise en jeu en zone avant, cette équipe devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-54 Exemple 14'' pour équipe B si équipe A fait sortir le ballon dans sa zone arrière

A1 situé dans sa zone arrière passe le ballon à A2 qui est aussi dans sa zone arrière. A2 touche le ballon mais ne l'attrape avant qu'il sorte des limites du terrain.

Interprétation :

Une remise en jeu doit être accordée à l'équipe B au point où le ballon est sorti dans sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-55 Principe Affichage du chronomètre des tirs quand il reste moins de 24 secondes

A chaque fois qu'une équipe prend un nouveau contrôle du ballon, prend le contrôle du ballon ou reprend le contrôle d'un ballon vivant n'importe où sur le terrain de jeu avec moins de 24 secondes sur le chronomètre de jeu, le chronomètre des tirs doit être occulté.

Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, si cette équipe reprend le contrôle d'un ballon vivant n'importe où sur le terrain et que :

- Il reste moins de 24 secondes et plus de 14 secondes sur le chronomètre de jeu : cette équipe doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Il reste 14 secondes ou moins au chronomètre de jeu : le chronomètre des tirs doit être occulté.

29/50-56 Exemple Eteindre le chronomètre des tirs quand il reste 12 secondes à jouer
Avec 12 secondes de jeu sur le chronomètre de jeu, l'équipe A se voit attribuer une nouvelle possession du ballon.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être occulté.

29/50-57 Exemple Réglage des 24" s'il reste entre 14" et 24" à jouer lors d'une violation avec chrono des tirs déjà occulté
Avec 23 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 18 secondes sur le chronomètre de jeu, B. frappe le ballon volontairement du pied dans sa zone arrière.
Interprétation :
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près du point où B1 a frappé le ballon du pied. Le chronomètre de jeu doit afficher 18 secondes. Le chronomètre des tirs doit rester occulté.

29/50-58 Exemple Réglage des 24" s'il reste entre 14" et 24" à jouer sur le rebond offensif
Avec 23 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 19 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau et A2 prend le rebond avec 16 secondes au chronomètre de jeu.
Interprétation :
Le jeu doit se poursuivre avec 16 secondes sur le chronomètre de jeu. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, du fait qu'il reste plus de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

29/50-59 Exemple Réglage 24" sur REJ s'il reste moins de 14" à jouer, après tir raté
Avec 23 secondes restant sur le chronomètre de jeu, l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 15 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau puis B1 tape le ballon qui sort des limites du terrain avec 12 secondes au chronomètre de jeu.
Interprétation :
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près du point où est sorti le ballon, avec 12 secondes sur le chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté dans la mesure où il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

29/50-60 Exemple Réglage 24" si sortie du ballon dans les 24 dernières secondes
Avec 22 secondes sur le chronomètre de jeu, l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 18 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon manque l'anneau puis B1 tape le ballon qui sort des limites du terrain dans sa zone arrière avec 15.5 secondes au chronomètre de jeu.
Interprétation :
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près du point où est sorti le ballon, avec 15,5 secondes sur le chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs doit continuer à rester occulté.

29/50-61 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" et 24" à jouer et qu'un tir manque l'anneau
Avec 22 secondes sur le chronomètre de jeu, l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 15 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon manque l'anneau puis B1 touche le ballon qui sort des limites du terrain dans sa zone arrière avec 12 secondes sur le chronomètre de jeu.
Interprétation :
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près du point où est sorti le ballon, avec 12 secondes sur le chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs doit continuer à rester occulté dans la mesure où il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

29/50-62 Principe 24'' et contrôle clair et immédiat après un tir

Un tir est tenté à proximité de la fin d'une période de 24 secondes et le signal du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air, si le ballon manque l'anneau, les arbitres doivent attendre de voir si les adversaires prennent ou non un contrôle clair et immédiat du ballon.

- Si les adversaires prennent un contrôle clair et immédiat du ballon, le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré et le jeu doit se poursuivre.
- Si les adversaires ne prennent pas un contrôle clair et immédiat du ballon, les arbitres doivent siffler la violation.

29/50-63 Exemple Fin de quart-temps après signal sonore des 24 secondes sur air ball

Avec 25,2 secondes sur le chronomètre de jeu, l'équipe A prend le contrôle du ballon. Avec 1 seconde sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier.

Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon manque l'anneau et après 1,2 sec supplémentaire, le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps retentit.

Interprétation :

Il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. L'arbitre n'a pas sifflé de violation dans la mesure où il attendait de voir si l'équipe B prendrait un contrôle clair et immédiat du ballon. Le quart-temps est terminé.

29/50-64 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes après le lâcher du ballon sur air ball

Avec 25,2 secondes sur le chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps, l'équipe A prend le contrôle du ballon. Avec 1 seconde sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon manque l'anneau et A2 prend le rebond. L'arbitre siffle la violation alors qu'il reste 0,8 secondes sur le chronomètre de jeu.

Interprétation :

C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu au plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté, excepté directement derrière le panier, avec 0,8 secondes sur le chronomètre de jeu.

29/50-65 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24'' avec le ballon en main

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

Interprétation :

C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Comme la violation est intervenue avec 1,2 secondes sur le chronomètre de jeu, les arbitres doivent décider de corriger le chronomètre de jeu. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B au plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté, excepté directement derrière le panier, avec 1,2 secondes sur le chronomètre de jeu.

Article 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE

30-1 Principe Joueur en l'air et retour en zone arrière

Tant qu'il est en l'air, un joueur conserve le statut qu'il avait sur le terrain de jeu quant à l'endroit où il touchait le sol sur le terrain de jeu avant de sauter en l'air.

Toutefois, quand un joueur en l'air saute depuis sa zone avant et prend un nouveau contrôle du ballon pour son équipe alors qu'il est toujours en l'air, le joueur peut atterrir avec le ballon n'importe où sur le terrain de jeu.

Cependant, il ne peut pas passer le ballon à un partenaire en zone arrière avant de retomber au sol.

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

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

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

Interprétation :

Ce n'est pas une violation de retour en zone arrière de l'équipe B. B1 a établi un nouveau contrôle du ballon pour son équipe alors qu'il était en l'air et peut atterrir n'importe où sur le terrain de jeu. Dans tous les cas, B1 se trouve légalement en zone arrière.

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

Lors de l'entre-deux entre A1 et B1 qui commence le 1er quart-temps, le ballon est légalement frappé lorsqu'A2 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe :

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

Interprétation : Ce n'est pas une violation de retour en zone arrière. A2 a établi le premier contrôle du ballon pour son équipe alors qu'il était en l'air et peut atterrir n'importe où sur le terrain de jeu. Dans tous les cas, A2 se trouve légalement en zone arrière.

30-4 Exemple Retour en zone en cas de passe sur REJ à un partenaire sautant depuis sa zone avant et retombant en zone arrière

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

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

Interprétation : Violation de retour en zone arrière de l'équipe A. Lors de la remise en jeu, A1 en effectuant la remise en jeu avait établi le contrôle du ballon pour l'équipe A dans sa zone avant, avant qu'A2 attrape le ballon en l'air et retombe ensuite sur le terrain de jeu dans sa zone arrière.

30-5 Exemple Retour en zone arrière en cas d'interception en sautant depuis sa zone avant et en passant le ballon en zone arrière

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

Interprétation :

Violation de retour en zone arrière de l'équipe B. Quand B1, en l'air, saute depuis sa zone avant et qu'il prend un nouveau contrôle du ballon pour son équipe dans sa zone avant alors qu'il est toujours en l'air, B1 peut atterrir avec le ballon n'importe où sur le terrain de jeu.

Cependant, il ne peut pas passer le ballon à un partenaire en zone arrière avant de retomber au sol.

30-6 Exemple Passe depuis la zone arrière d'un joueur en zone avant qui a sauté et attrapé le ballon en zone avant

Lors de l'entre-deux initial entre A1 et B1, le ballon est tapé légalement vers A2 situé en zone avant. A2 saute en l'air, attrape le ballon et, avant d'atterrir au sol, passe le ballon à A1 situé dans sa zone arrière.

Interprétation :

C'est une violation de retour en zone arrière de l'équipe A. Alors qu'il est en l'air, A1 peut atterrir avec le ballon n'importe où sur le terrain de jeu. Cependant, il ne peut pas passer le ballon à un partenaire en zone arrière avant de retomber au sol.

30-7 Principe Toucher le ballon contrôlé en zone avant après qu'il a rebondi en zone arrière

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

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

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

A1 et A2 se tiennent tous les deux proches de la ligne médiane, chacun avec les deux pieds en zone avant. A1 passe le ballon à rebond à A2. Pendant la passe, le ballon touche la zone arrière de l'équipe A avant qu'A2 le touche à son tour dans sa zone avant.

Interprétation :

Violation de retour en zone arrière de l'équipe A.

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

A1 est situé proche de la ligne médiane avec les deux pieds dans sa zone arrière, quand A1 passe le ballon à rebond à A2 également proche de la ligne médiane avec les deux pieds dans sa zone arrière. Pendant la passe, le ballon touche la zone avant de l'équipe A, avant qu'A2 le touche à son tour.

Interprétation :

Ce n'est pas une violation de retour en zone arrière par l'équipe A. Cependant, comme le ballon a touché la zone avant de l'équipe A, la période de 8 secondes s'est arrêtée au moment où le ballon a touché la zone avant de l'équipe A. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon dans sa zone arrière.

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

A1, situé en zone arrière, passe le ballon dans sa zone avant. Le ballon touche un arbitre situé dans le terrain de jeu avec les pieds à cheval sur la ligne médiane. A2, toujours situé dans sa zone arrière, touche le ballon.

Interprétation :

Ce n'est pas une violation de retour en zone arrière de l'équipe A puisqu'aucun joueur de l'équipe A n'est allé avec le ballon dans sa zone avant. Cependant la période des 8 secondes s'est arrêtée au moment où le ballon a touché l'arbitre dans la zone avant de l'équipe A. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon dans sa zone arrière.

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

L'équipe A est en contrôle du ballon dans sa zone avant quand le ballon est touché simultanément par A1 et B1. Le ballon repart alors vers la zone arrière de l'équipe A où A2 est le premier à le toucher.

Interprétation :

C'est une violation de retour en zone arrière de l'équipe A.

30-12 Cas du joueur dribblant sur son pied en venant de franchir la ligne médiane

A1 dribble depuis sa zone arrière vers sa zone avant. A1, avec les deux pieds dans sa zone avant, continue à dribbler en zone arrière. Le ballon touche son pied et rebondit en zone arrière où A2 commence à dribbler.

Interprétation :

C’est une action légale de l’équipe A. A1 n'a pas encore établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-13 Exemple Cas du ballon seulement touché en zone avant

A1 dans sa zone arrière passe le ballon à A2 qui se situe dans sa zone avant. A2 touche mais ne contrôle pas le ballon qui retourne vers A1 toujours positionné en zone arrière.

Interprétation :

C’est une action légale de l’équipe A. A1 n'a pas encore contrôlé le ballon dans sa zone avant.

30-14 Exemple Cas de franchissement de la ligne médiane en recevant une passe sur une REJ en zone avant

A1, qui effectue une remise en jeu depuis sa zone avant, passe le ballon à A2. A2 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon et atterrit sur le terrain de jeu avec le pied droit dans sa zone avant puis pose ensuite le pied gauche dans sa zone arrière.

Interprétation :

C’est une violation de retour en zone arrière de l’équipe A. A1 en effectuant la remise en jeu, avait déjà établi le contrôle du ballon par l’équipe A dans sa zone avant.

30-15 Exemple Cas du ballon frappé par l'adversaire vers la zone arrière

A1 dribble dans sa zone avant proche de la ligne médiane quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A. A1 qui conserve les deux pieds dans sa zone avant continue à dribbler le ballon dans sa zone arrière.

Interprétation :

C’est une action légale de l’équipe A. A1 n'est pas le dernier à avoir touché le ballon dans sa zone avant. A1 pourrait même continuer son dribble en étant complètement dans zone arrière avec une nouvelle période de 8 secondes.

30-16 Exemple Passe depuis la zone arrière vers un joueur en zone avant qui retombe en zone arrière

A1, situé dans sa zone arrière, passe le ballon à A2 situé dans sa zone avant. A2 saute, attrape le ballon et retombe au sol :

a) Avec les deux pieds en zone arrière
b) En touchant la ligne médiane
c) À cheval sur la ligne médiane et passe ou dribble ensuite vers sa zone arrière.

Interprétation :

Dans tous les cas, c'est une violation de retour en zone arrière de l’équipe A. A2 a établi le contrôle du ballon pour l’équipe A dans sa zone avant lorsqu'il a attrapé le ballon en l'air.

Article 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE

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

31-2 Exemple
Lors du dernier lancer-franc de A1,
a) Avant que le ballon touche l'anneau,
b) Après que le ballon a touché l'anneau et qu'il a toujours la possibilité de rentrer dans le panier,
… B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.
Interprétation :
Dans les 2 cas, c'est une violation d'interférence de B1 et 1 point doit être accordé à A1.
a) B1 doit être sanctionné d'une faute technique
b) B1 ne doit pas être sanctionné d'une faute technique.

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

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

31-5 Principe **Toucher le ballon après un dernier lancer-franc**
Le ballon touche l'anneau lors d'un lancer-franc manqué. Si le ballon est ensuite légalement touché par n'importe quel joueur avant qu'il pénètre dans le panier, le lancer-franc devient un panier à 2 points.

31-6 Exemple
Après le dernier lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. B1 essaie de chasser le ballon mais le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation :
C'est une action légale de taper le ballon et de le faire pénétrer dans son propre panier. 2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A.

31-7 Principe **Toucher le ballon après une faute quand le ballon rebondit sur l'anneau**
Après que le ballon a touché l'anneau
- Sur une tentative de tir du terrain,
- Sur un dernier tir de lancer-franc manqué ou
- Après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du 4ème quart-temps ou d'une prolongation, …

… une faute est sifflée alors que le ballon a toujours une chance de pénétrer dans le panier. C'est une violation si n'importe quel joueur touche le ballon alors que celui-ci a toujours une chance de pénétrer dans le panier.

31-8 Exemple **Tir, 3ème faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer**
Après le dernier lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. Pendant la situation de rebond, B2 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Alors que le ballon a toujours une chance de rentrer dans le panier, il est touché :
a) Par A3
b) Par B3

Interprétation :
Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A3 ou de B3.

a) Aucun point ne doit être accordé. Les deux sanctions (remises en jeu) doivent s'annuler l'une et l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée en ligne de fond au plus près du lieu où la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.
b) 1 point doit être accordé à A1. En conséquence de la faute de B2, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de fond au point le plus proche du lieu où la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.

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

Après le dernier tir de lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. Pendant la situation de rebond, B2 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Alors que le ballon a toujours une chance de rentrer dans le panier, il est touché :

a) Par A3
b) Par B3

Interprétation : Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A3 ou de B3.

a) Aucun point ne doit être accordé. En conséquence de la faute de B2, A2 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
b) 1 point doit être accordé à A1. En conséquence de la faute de B2, A2 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

31-10 Exemple Tir, faute au rebond puis ballon touché avec une chance de pénétrer

Après le dernier tir de lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. Pendant la situation de rebond, A2 est sanctionné d'une faute sur B2. C'est la 5ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Alors que le ballon a toujours une chance de rentrer dans le panier, il est touché :

a) Par A3
b) Par B3

Interprétation : Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A3 ou de B3.

a) Aucun point ne doit être accordé.
b) 1 point doit être accordé à A1.

Dans les 2 cas, en conséquence de la faute de A2, B2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

31-11 Exemple Tir, double faute au rebond puis ballon touché avec une chance de pénétrer

Après le dernier tir de lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. Pendant la situation de rebond, une double faute est sifflée à A2 et B2. Alors que le ballon a toujours une chance de rentrer dans le panier, il est touché :

a) Par A3
b) Par B3

Interprétation : Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A3 ou de B3. La faute de chaque fautif doit être enregistrée sur la feuille de marque.

a) Aucun point ne doit être accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée en ligne de fond au point le plus proche d'où a été commise la double faute, à l'exception de directement derrière le panier.
b) 1 point doit être accordé à A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B à n'importe quel endroit derrière sa ligne de fond comme après n'importe quel dernier lancer-franc réussi.

31-12 Exemple Tir au buzzer, rebond sur l'anneau puis ballon touché avant le buzzer

A1 tente un tir du terrain. Le ballon rebondit sur l'anneau et a toujours une chance de pénétrer dans le panier quand B1 touche le ballon au-dessus du niveau de l'anneau. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour la fin du 3ème quart-temps. Le ballon est alors touché par :

a) A2 et le ballon pénètre dans le panier
b) B2 et le ballon pénètre dans le panier
c) A2 et le ballon ne pénètre pas dans le panier

d) B2 et le ballon ne pénètre pas dans le panier

Interprétation :
Dans tous les cas, c'est une violation d'intervention illégale de A2 ou B2.
Après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'un quart-temps, aucun joueur ne peut toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau et qu'il a encore une chance de pénétrer dans le panier.

a) Le panier de A1 ne doit pas compter
b) Le panier de A1 doit compter 2 ou 3 points
c) Le quart-temps est terminé
d) Le panier de A1 doit compter 2 ou 3 points

Dans tous les cas, le 3ème quart-temps est terminé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée depuis le prolongement de la ligne médiane.

31-13 Principe Intervention sur un tir contré
Si, pendant une tentative de tir au panier, un joueur touche le ballon dans sa trajectoire vers le panier, toutes les restrictions relatives aux règles de Goaltending et d'intervention illégale doivent s'appliquer.

31-14 Exemple Pas de Goaltending en phase montante mais seulement à partir du début de sa phase descendante.
A1 tente un tir à 2 points. Le ballon est touché par A2 ou B2 pendant la phase montante du ballon. Pendant sa phase descendante vers le panier, le ballon est ensuite touché par :
a) A3.
b) B3.
Interprétation :
C'est une action légale de A2 ou B2 de toucher le ballon dans sa phase montante.
C'est une violation de Goaltending de A3 ou B3 de toucher le ballon quand il a commencé sa phase descendante.
a) L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.
b) 2 points doivent être accordés à A1.

31-15 Exemple Pas de Goaltending si contre au sommet de la trajectoire
A1 tente un tir à 2 points. Le ballon est touché par A2 ou B2 au point le plus haut de sa trajectoire, au-dessus du niveau de l'anneau.
Interprétation :
C'est une action légale de A2 ou B2.
Le ballon n'est illégalement touché que lorsqu'il est touché après qu'il a atteint son plus haut point et qu'il a commencé sa phase descendante.

31-16 Principe Faire vibrer le panneau ou le panier
Il y a une violation pour intervention illégale durant un tir au panier si un joueur fait vibrer le panneau ou le panier de telle sorte que, selon le jugement d'un arbitre, il a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou qu'il a permis au ballon de pénétrer dans le panier.

31-17 Exemple Faire vibrer le panneau ou le panier après le signal de fin de quart-temps
A1 tente un tir à 3 points près de la fin de la rencontre. Le ballon est en l'air quand le signal du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du temps de jeu. Après le signal, B1 fait vibrer le panneau ou l'anneau et, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier.
Interprétation : C'est une violation d'intervention illégale de B1. Même après que le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la rencontre, le ballon demeure vivant. 3 points doivent être accordés à A1.

31-18 Exemple Faire vibrer le panneau ou le panier après le signal de fin de quart-temps
A1 tente un tir à 3 points près de la fin de la rencontre. Le ballon est en l'air quand le signal du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du temps de jeu. Après le signal, A2 fait vibrer le panneau ou le panier et, selon le jugement de l'arbitre, cela permet au ballon de pénétrer dans le panier.

Interprétation :
C'est une violation d'intervention illégale de A2. Même après que le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la rencontre, le ballon demeure vivant. Le panier de A1 ne doit pas compter.

31-19 Principe Toucher le panier ou le panneau quand le ballon est sur l'anneau

Une intervention illégale est commise par un joueur défenseur ou attaquant si, lors d'un tir au panier, un joueur touche le panier (l'anneau ou le filet) ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau et qu'il a encore une chance de pénétrer dans le panier.



Figure 3 : Ballon en contact avec l'anneau

31-20 Exemple Toucher le panneau quand le ballon est à nouveau sur l'anneau
Après le tir au panier de A1, le ballon rebondit sur l'anneau puis retombe à nouveau sur l'anneau. B1 touche le panier ou le panneau alors que le ballon est sur l'anneau.
Interprétation :
C'est une violation d'intervention illégale de B1. Les restrictions concernant l'intervention illégale s'appliquent tant que le ballon a une chance de pénétrer dans le panier.

31-21 Exemple Double Goaltending par deux adversaires
Lors d'un tir de A1, A2 et B2 touchent simultanément le ballon lors de sa phase descendante alors que le ballon est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau. Ensuite, le ballon :
a) Pénètre dans le panier
b) Ne pénètre dans le panier
Interprétation :
Une violation de Goaltending est commise à la fois par A2 et B2. Dans les deux cas, aucun point ne peut être accordé. C'est une situation d'entre deux.

31-22 Principe Accrocher le panier pour jouer le ballon
C'est une violation pour intervention illégale quand un joueur accroche le panier (l'anneau ou le filet) pour jouer le ballon.

31-23 Exemple Attaquant ou défenseur accrochant le panier et jouant le ballon
A1 tente un tir au panier. Le ballon rebondit sur l'anneau lorsque :
a) A2 accroche l'anneau, fait une claquette et met le ballon dans le panier
b) A2 accroche l'anneau alors que le ballon a une chance de pénétrer dans le panier. Le ballon pénètre dans le panier.
c) B2 accroche l'anneau et chasse le ballon du panier.
d) B2 accroche l'anneau alors que le ballon a une chance de pénétrer dans le panier. Le ballon ne pénètre pas dans le panier.
Interprétation :
Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A2 et B2
a) et b) Aucun point ne doit être accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.
c) et d) 2 ou 3 points doivent être accordés à A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis sa ligne de fond comme après tout tir réussi.

31-24 Principe Défenseur touchant le ballon à l'intérieur du panier

Il y a violation pour intervention illégale si un joueur défenseur touche le ballon quand il est à l'intérieur du panier.



Figure 4 : Ballon à l'intérieur du panier

31-25 Exemple Défenseur touchant le ballon partiellement à l'intérieur du panier

A1 tente un tir à 2 points. Le ballon tourne autour de l'anneau, sa plus petite partie se trouvant à l'intérieur du panier, lorsque B1 touche le ballon.

Interprétation :

C'est une intervention illégale de B1. Le ballon est à l'intérieur du panier dès qu'une partie du ballon est à l'intérieur de l'anneau et en dessous du niveau de l'anneau. 2 points doivent être accordés à A1.

Article 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX

33-1 Principe **Principe du cylindre pour attaquant comme pour défenseurs**
Le principe du cylindre s'applique à tous les joueurs, indépendamment qu'ils soient attaquants ou défenseurs.

33-2 Exemple **Tireur accrochant le défenseur avec la jambe**
A1 est en l'air sur son tir à 3 points. A1 étend la jambe droite qui entre en contact avec son défenseur B1.
Interprétation :
Faute de A1 qui a sorti sa jambe de son cylindre et créé un contact avec son défenseur B1.

33-3 Principe **Esprit de la règle de non-charge**
Le but de la règle du demi-cercle de non-charge (Article 33.10) est de ne pas récompenser un joueur défenseur qui prend une position sous son propre panier dans le but d'obtenir une faute offensive d'un joueur attaquant qui est en contrôle du ballon et pénètre vers le panier.

Pour la règle du demi-cercle de non-charge, les principes suivants doivent s'appliquer :
a) Le joueur défenseur doit avoir un ou les deux pieds en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge (voir figure 1). La ligne du demi-cercle de non-charge **fait partie** de la zone du demi-cercle de non-charge.
b) Le joueur attaquant doit s'engager vers le panier en passant au-dessus de la ligne du demi-cercle de non-charge et tenter un tir ou passer tout en étant en l'air.

Les critères de la règle du demi-cercle de non-charge **ne doivent pas** s'appliquer et tout contact doit être jugé selon le règlement de jeu (par ex : principe du cylindre, principe de charge/obstruction) dans les cas suivants :
a) Pour toutes les actions de jeu en dehors de la zone de demi-cercle de non-charge et également pour les actions se déroulant entre la zone du demi-cercle de non-charge et la ligne de fond.
b) Pour toutes les situations de jeu au rebond quand, après un tir, le ballon rebondit et qu'une situation de contact se produit,
c) Pour tout usage illégal des mains, des bras, des jambes ou du corps que ce soit pour un joueur attaquant ou un joueur défenseur.

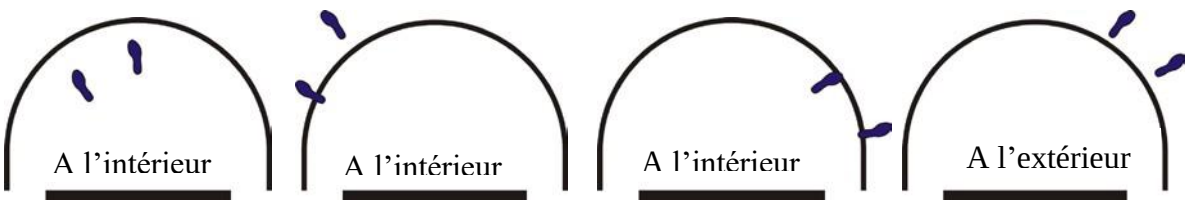


Figure 5 : Position d'un joueur à l'intérieur ou à l'extérieur du ½ cercle de non-charge

33-4 Exemple **Tir en suspension depuis l'extérieur du ½ cercle suivi d'une charge sur un joueur en contact avec la zone de non-charge**
A1 tente un tir en suspension qui commence depuis l'extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge. A1 charge B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.
Interprétation :
C'est une action légale de A1. La règle du demi-cercle de non-charge doit s'appliquer.

33-5 Exemple **Passage en ligne de fond suivie d'une charge sanctionnée dans le ½ cercle**
A1 dribble le long de la ligne de fond et, après avoir atteint la zone derrière le panier saute en diagonale ou en arrière sur le terrain de jeu. A1 charge B1 qui est en position légale de défense en contact avec la zone de demi-cercle de non-charge.

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

33-6 Exemple Charge sanctionnée sur rebond dans le ½ cercle
Le tir au panier de A1 rebondit sur l'anneau. A2 saute, attrape le ballon puis charge B1 qui est en position légale de défense en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.
Interprétation :
C'est une faute offensive de A2. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas s'appliquer.

33-7 Exemple Charge sanctionnée sur passe ouvrant un passage dans le ½ cercle
A1 s'engage au panier dans son action de tir. Au lieu de terminer son action de tir au panier par un tir du terrain, A1 passe le ballon à A2 qui le suit. A1 charge B1, qui se trouve en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge. Approximativement au même moment, A2 qui a désormais le ballon dans les mains s'est engagé directement vers le panier dans une tentative pour marquer.
Interprétation : C'est une faute de charge de A1. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas être appliquée. A1 utilise illégalement son corps pour ouvrir le chemin du panier à A2.

33-8 Exemple Cas de non-charge dans le 1/2 cercle sur passe vers l'extérieur
A1 s'engage au panier dans son action de tir. Alors qu'il est encore en l'air, au lieu de terminer son tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui se tient dans le coin du terrain de jeu. A1 charge alors B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.
Interprétation : C'est une action légale de A1. La règle du demi-cercle de non-charge doit s'appliquer.

33-9 Principe Responsabilité du contact et faute personnelle
Une faute personnelle est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire. Le joueur créant le contact doit être sanctionné en conséquence

33-10 Exemple Pousser un partenaire sur un adversaire
A1 tente un tir au panier. B4 pousse B5 qui entre en contact illégal avec A1 qui est en action de tir. Le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation : A1 doit tenter 2 ou 3 points doivent être accordés à A1. B5 est entré en contact avec A1 et doit être sanctionné d'une faute. A1 doit tenter 1 lancer-franc et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

Article 35 DOUBLE FAUTE

35-1 Principe **Double faute : définition**

Une faute peut être personnelle, antisportive, disqualifiante ou technique. Pour être considérées comme une double faute, les deux fautes de joueurs doivent être de la même catégorie, soit 2 fautes personnelles ou soit toute combinaison de fautes antisportives et disqualifiantes. Pour une double faute, les fautes doivent impliquer un contact physique, donc les fautes techniques ne font pas partie d'une double faute car ce sont des fautes sans contact.

35-2 Exemple **Deux fautes techniques**

A1 dribble quand A2 et B2 sont chacun sanctionnés d'une faute technique.

Interprétation :

Les fautes techniques ne font pas partie des doubles fautes. Les sanctions s'annulent. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon, lorsque les fautes techniques se sont produites. L'équipe A aura le temps restant au chronomètre des tirs.

35-3 Exemple **Double faute : indépendamment du nombre de fautes d'équipe**

Le dribbleur A1 et B1 commettent chacun une faute l'un sur l'autre à peu près au même moment. Il s'agit de la deuxième faute de l'équipe A et de la cinquième faute de l'équipe B dans le quart-temps.

Interprétation :

Les deux fautes sont de la même catégorie (fautes personnelles), il s'agit donc d'une double faute. Le nombre différent de fautes d'équipe au cours du quart-temps n'est pas à prendre en compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où la double faute s'est produite, avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.

35-4 Exemple **Double faute : faute sur tir et faute du tireur balle en main, pas de panier accordé**

A1, qui est dans son action de tir avec le ballon toujours en main, et B1 sont chacun sanctionnés d'une faute personnelle commise l'un sur l'autre à peu près au même moment.

Interprétation :

Les deux fautes sont de la même catégorie (fautes personnelles), il s'agit donc d'une double faute.

- Si le tir de A1 est réussi, le panier ne compte pas et le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.
- Si le tir de A1 n'est pas réussi, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où la double faute s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

35-5 Exemple **Double faute sur tir, quand le ballon est en l'air**

Alors que le ballon est en l'air sur le tir au panier de A1, A1 et B1 sont sanctionnés d'une faute personnelle commise l'un sur l'autre à peu près au même moment.

Interprétation :

Les deux fautes sont de la même catégorie (fautes personnelles), il s'agit donc d'une double faute.

- Si le ballon entre dans le panier, le panier de A1 compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond comme après tout panier réussi.
- Si le ballon n'entre pas dans le panier, il s'agit d'un entre-deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

35-6 Exemple **Fautes personnelles entre 2 joueurs (2ème et 3ème fautes d'équipe)**

L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Puis :

a) Pendant que A2 dribble, A1 et B1 se poussent l'un l'autre alors que l'équipe A est en contrôle du ballon.
b) Pendant un rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.
c) Pendant la réception d'une passe de A1 par A2, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.

Interprétation :

Dans tous les cas, c'est une double faute. Le jeu doit reprendre …

a) et c) … par une remise en jeu par l'équipe A au plus près de l'endroit où la double faute s'est produite.
b) … par une remise en jeu de possession alternée.

35-7 Exemple Faute personnelle (3ème d'équipe) suivie d'une réaction sanctionnée d'une faute antisportive.

B1 est sanctionné d'une faute personnelle pour avoir poussé le dribbleur A1. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 est sanctionné approximativement en même temps d'une faute antisportive pour avoir frappé B1 du coude.

Interprétation :

Les deux fautes ne sont pas de la même catégorie (personnelle et antisportive). En conséquence ça n'est pas une double faute. Les sanctions ne doivent pas s'annuler l'une l'autre. La sanction de remise en jeu pour l'équipe A doit être annulée dans la mesure où elle est suivie par une autre sanction. B1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe B devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

35-8 Exemple Faute défensive (5ème d'équipe) suivie d'une réaction adverse sanctionnée d'une faute antisportive.

B1 est sanctionné d'une faute personnelle pour avoir poussé le dribbleur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Approximativement en même temps, A1 est sanctionné d'une faute antisportive pour avoir frappé B1 d'un coup de coude.

Interprétation :

Les deux fautes ne sont pas de la même catégorie (antisportive et personnelle). En conséquence ça n'est pas une double faute. Les sanctions ne doivent pas s'annuler l'une l'autre. La faute personnelle de B1 doit être considérée comme ayant été commise la première. A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. B1 doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe B devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

35-9 Exemple Faute offensive (5ème d'équipe) suivie d'une réaction adverse sanctionnée d'une faute antisportive.

Le dribbleur A1 est sanctionné d'une faute offensive sur B1. C'est la 5ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Approximativement en même temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive pour avoir frappé A1 d'un coup de coude.

Interprétation :

Les deux fautes ne sont pas de la même catégorie (antisportive et personnelle). En conséquence ça n'est pas une double faute. Les sanctions ne doivent pas s'annuler l'une l'autre. La faute personnelle de A1 doit être considérée comme ayant été commise la première. La sanction de remise en jeu pour l'équipe B correspondant à la faute de A1 doit être annulée dans la mesure où une autre sanction de faute doit ensuite être administrée. A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs

35-10 Exemple Faute antisportives ou disqualifiantes de 2 joueurs.

A1 dribble quand A1 et B1 commettent une faute l'un sur l'autre à peu près au même moment. Il s'agit de la deuxième faute de l'équipe A et de la cinquième faute de l'équipe B dans le quart-temps.

a) Les deux fautes sont antisportives
b) La faute de A1 est antisportive et celle de B1 disqualifiante
c) La faute de A1 est disqualifiante et celle de B1 antisportive

Interprétation :

Dans tous les cas, les fautes sont de la même catégorie (antisportives/disqualifiantes), et c'est donc une double faute. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où la double faute s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

Article 36 FAUTE TECHNIQUE

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

36-2 Exemple **L'avertissement au joueur doit être répercuté à l'entraîneur**
Un joueur de l'équipe A reçoit un avertissement pour :
a) Une intervention illégale sur une remise en jeu,
b) Son comportement,
c) Toute autre action qui, si elle est répétée, peut conduire à une faute technique.
Interprétation :
L'avertissement de A1 doit être communiqué également à l'entraîneur principal A et doit s'appliquer à

36-3 Exemple **Simulation après un premier avertissement**
A1 dribble vers le panier lorsque B1 tombe en arrière sur le terrain de jeu sans qu'un contact ne se soit produit entre ces joueurs, ou un contact négligeable de A1 est suivi d'une attitude théâtrale de B1. Un avertissement a déjà été communiqué à l'ensemble des joueurs de l'équipe B par l'intermédiaire de leur entraîneur principal.
Interprétation :

B1 doit être sanctionné d'une faute technique. Le comportement de B1 est manifestement antisportif et empoisonne le bon déroulement de la rencontre.

36-4 Exemple **Simulation après une faute adverse déjà sifflée : avertissement**
A1 dribble vers le panier et entre en contact illégalement avec le torse de B1 qui est en position légale de défense. Une faute offensive est sifflée à A1. Après que la faute de A1 a été sifflée, B1 tombe au sol et exagère le contact d'une façon théâtrale.

Interprétation :
La faute offensive de A1 doit rester valide**.** Le ballon devient mort quand la faute de A1 est sifflée. L'attitude théâtrale de B1 ne peut être ignorée dans la mesure où elle n'est pas en adéquation avec l'esprit et l'intention des règles. B1 doit recevoir un avertissement pour son attitude. Cet avertissement doit être communiqué à l'entraîneur principal B et doit s'appliquer à l'ensemble des membres de l'équipe B. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de celui où a été commise la faute offensive de A1.

36-5 Principe **Perturber le tireur sur un tir**
Alors qu'un joueur est dans l'action de tir, les adversaires ne sont pas autorisés à perturber ce joueur par des actions telles que placer sa(ses) main(s) à proximité des yeux du tireur, crier fortement, taper lourdement des pieds ou taper des mains près du tireur. Procéder ainsi peut conduire à une faute technique si le tireur est désavantagé. Un avertissement peut être donné si le tireur n'est pas désavantagé.

36-6 Exemple **Perturber le tireur sur un tir réussi ou raté**
A1 est dans l'action de tir au panier avec le ballon dans les mains lorsque B1 essaie de le déconcentrer en criant fortement ou en tapant lourdement du pied sur le sol. Le tir au panier de A1 est :
a) Réussi,
b) Manqué.
Interprétation :
a) Le panier de A1 doit compter. B1 doit recevoir un avertissement qui doit aussi être communiqué à

l'entraîneur principal B. Si n'importe quel membre de l'équipe B a déjà reçu un avertissement pour un comportement similaire, B1 doit être sanctionné d'une faute technique.

b) B1 doit être sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près du point où se trouvait le ballon quand la faute technique a été sifflée.

36-7 Principe Plus de cinq joueurs sur le terrain

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

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

Alors que le chronomètre de jeu est en marche, l'équipe A a plus de 5 joueurs sur le terrain de jeu. Au moment où cela est découvert :

a) L'équipe B contrôle le ballon (avec 5 joueurs)
b) L'équipe A contrôle le ballon (avec plus de 5 joueurs)

Interprétation :

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

Dans les deux cas, le joueur qui est rentré à nouveau ou est resté en jeu illégalement doit être retiré du jeu. L'entraîneur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée "B1".

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

Il est découvert qu'une équipe prend part au jeu illégalement avec plus de 5 joueurs. Jusqu'à ce que cela soit découvert par les arbitres, tous les points marqués par n'importe quel joueur restent valides. Toutes les fautes commises par n'importe quel joueur restent valides et sont considérées comme des fautes de joueurs.

36-10 Exemple Equipe jouant à 6 joueurs

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

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

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

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

Interprétation :

a) B1 doit immédiatement être retiré du jeu.
b) Le jeu doit immédiatement être arrêté sauf si l'équipe A est désavantagée. B1 doit être retiré du jeu.
c)et d) Le jeu doit immédiatement être arrêté. B1 doit être retiré du jeu.
Dans tous les cas, l'entraîneur B doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée "B1".

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

Après avoir été informé qu'il a été sanctionné de sa cinquième faute, un joueur entre à nouveau en jeu Jusqu'à ce que cela soit découvert par les arbitres, tous les points marqués par ce joueur restent valides. Toutes les fautes commises par n'importe quel adversaire sur ce joueur restent valides et sont considérées comme des fautes de joueurs. Toutes les fautes commises par ce joueur restent valides et sont considérées comme des fautes de joueurs.

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

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

a) A1 a marqué un panier.
b) A1 est sanctionné d'une faute sur B1.
c) B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1, la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

Interprétation :

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

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

36-15 Principe **Joueur non averti de sa 5ème faute marquant, commettant ou subissant une faute**

Après ne pas avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu à cause de sa 5ème faute, un joueur reste ou entre à nouveau en jeu. Ce joueur doit être retiré du jeu dès que l'erreur est découverte sans placer les adversaires en position de désavantage.
Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale du joueur. Jusqu'à ce que cela soit découvert par les arbitres, tous les points marqués par ce joueur restent valides. Toutes les fautes commises par n'importe quel adversaire sur ce joueur restent valides et sont considérées comme des fautes de joueurs. Toutes les fautes commises par ce joueur restent valides et sont considérées comme des fautes de joueurs.

36-16 Exemple **Joueur non averti de sa 5ème faute marquant, commettant ou subissant une faute**

A1 est sanctionné d'une faute sur B1. A6 demande un remplacement. A6 entre en jeu. Les arbitres oublient d'informer A1 que c'est sa 5ème faute. A1 revient en jeu plus tard après un remplacement. La participation illégale de A1 est découverte après que le chronomètre de jeu a démarré :

a) Après que A1 a marqué un panier,
b) Après que A1 a été sanctionné d'une faute sur B1,
c) Après que B1 a été sanctionné d'une faute sur A1 pendant un tir au panier.

Interprétation :

Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale de A1. Le jeu doit être arrêté sans placer

l'équipe B en situation de désavantage. A1 doit être retiré du jeu immédiatement et remplacé par un remplaçant.

a) Le panier de A1 doit compter,
b) La faute commise par A1 est une faute de joueur et sanctionnée en conséquence, Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5ème faute.
c) Le remplaçant de A1 doit tenter de 2 ou 3 lancers-francs.

36-17 Exemple Faute technique avant la rencontre : tireur de LF limité au 5 de départ

9 minutes avant le commencement de la rencontre, A1 est sanctionné d'une faute technique. L'entraineur principal B désigne B6 pour tenter 1 lancer-franc. Cependant B6 n'est pas un joueur du 5 de départ.

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

36-18 Principe Avertissement pour simulation

Si un joueur simule une faute, la procédure suivante doit s'appliquer :

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

36-19 Exemple : Simulations successives d'un même joueur

Le dribbleur A1 est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête, en essayant de donner l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Plus tard dans la rencontre, pendant la même période de déroulement du chronomètre de jeu, A1 tombe au sol, pour donner l'impression qu'il a été poussé par B1.

Interprétation :

L'arbitre a donné un avertissement à A1 pour sa première simulation de la tête en lui montrant deux fois le geste de "relèvement de l'avant-bras". A1 doit ensuite être sanctionné d'une faute technique pour avoir simulé une seconde fois en se laissant tomber sur le terrain de jeu, même si le jeu n'a pas été stoppé pour communiquer l'avertissement pour la 1ère simulation à A1 ou à l'entraineur principal A.

36-20 Exemple : Simulations successives de deux joueurs différents

Le dribbleur A1 est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête en essayant de donner l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Plus tard dans la rencontre, pendant la même période de déroulement du chronomètre de jeu, B2 tombe au sol pour donner l'impression qu'il a été poussé par A2.

Interprétation :

Les arbitres donnent leurs premiers avertissements à la fois à A1 et à B2 pour leur simulation respective en leur montrant à chacun 2 fois le geste de "relèvement de l'avant-bras". Les avertissements doivent être communiqués à A1, B2 et à chacun des entraineurs principaux, quand le chronomètre de jeu sera arrêté.

36-21 Exemple Simulation en même temps qu'une faute adverse est sifflée : pas d'avertissement

A1 dribble vers le panier et entre en contact **illégalement** avec le torse de B1 qui est en position légale de défense. Au même moment, B1 exagère un mouvement pour donner l'impression qu'il a subi une faute de A1.

Interprétation :

La faute offensive de A1 doit rester valide**.** Les arbitres ne peuvent pas siffler une faute à A1 et donner en même temps un avertissement à B1 pour simulation. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour

l'équipe B au point le plus proche de celui où a été commise la faute offensive de A1.

36-22 Exemple **Simulation en même temps qu'un contact adverse : avertissement**
A1 dribble vers le panier et entre en contact avec le torse de B1 qui est en position légale de défense. Au même moment, B1 exagère un mouvement pour donner l'impression qu'il a subi une faute de A1.
Interprétation : Les arbitres doivent donner un avertissement à B1 pour avoir simulé une faute, en lui montrant 2 fois le signal correspondant (relèvement de l'avant-bras). Quand le jeu sera arrêté et que le ballon devient mort, l'avertissements doit être communiqué à son entraineur principal et il devra s'appliquer à chacun des membres de cette équipe.

36-23 Principe **Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes**
De sérieuses blessures peuvent se produire à la suite d'un balancement excessif des coudes, particulièrement dans les activités de rebond et les situations de joueur étroitement marqué. Si ce genre d'action génère un contact, alors une faute personnelle, antisportive voire disqualifiante peut être sifflée. Si ces actions ne génèrent pas de contact, une faute technique peut être sifflée.

36-24 Exemple **Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes**
A1 prend un rebond et est immédiatement marqué de près par B1. Sans entrer en contact avec B1, A1 balance excessivement les coudes afin d'intimider B1 ou pour se créer suffisamment d'espace pour pivoter, passer ou dribbler.
Interprétation : L'action de A1 n'est pas conforme à l'esprit et l'intention du règlement. A1 peut être sanctionné d'une faute technique.

36-25 Principe **Disqualification pour 2 fautes techniques**
Un joueur sanctionné de 2 fautes techniques doit être disqualifié.

36-26 Exemple **Sanction suite à disqualification pour deux fautes techniques de type différent**
En première mi-temps, A1 a été sanctionné d'une 1ère faute technique pour s'être accroché à l'anneau. En 2ème mi-temps, A1 est sanctionné d'une 2ème faute technique pour son comportement antisportif.
Interprétation :
A1 doit être automatiquement disqualifié. Seule la 2ème faute technique de A1 doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand A1 est sanctionné de 2 fautes techniques et qu'il doit être disqualifié.

36-27 Principe **Gestion des fautes techniques après une 5ème faute**
Après avoir été sanctionné de sa 5ème faute personnelle, technique ou antisportive, un joueur devient joueur éliminé. Après sa 5ème faute toute faute technique sifflée contre lui doit être imputée à son entraineur principal et enregistrée 'B1'. Ceci est aussi valable si l'une de ses 5 fautes, avant qu'il soit éliminé, était une faute technique ou antisportive. Le joueur éliminé n'est pas un joueur disqualifié et peut rester assis dans sa zone de banc d'équipe.

36-28 Exemple **Faute technique du joueur juste après sa 5ème faute**
Pendant le 1er quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute technique. Dans le 4ème quart-temps, B1 est sanctionné de sa 5ème faute. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 est devenu un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure de B1 doit être imputée à son entraineur principal et enregistrée 'B1'. B1 n'est pas disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe A devra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon quand la faute technique s'est produite.

36-29 Exemple **Faute technique du joueur juste après sa 5ème faute, dont une antisportive**

Au cours du 3ème quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive. C'est la 3ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Dans le 4ème quart-temps, B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute de B1 et la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure le concernant doit être imputée à son entraineur principal et enregistrée 'B1'. B1 n'est pas disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe A devra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon quand la faute technique s'est produite.

36-30 Exemple Faute disqualifiante du joueur juste après sa 5ème faute (3ème faute d'équipe)

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute personnelle de B1 et la 2me faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.

Interprétation :

B1 est disqualifié et doit se rendre dans son vestiaire ou, s'il le souhaite, quitter le bâtiment. La faute disqualifiante de B1 doit être enregistrée 'D' à son propre compte et 'B2' au compte de l'entraineur principal B. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A. L'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-31 Exemple Faute disqualifiante du joueur juste après sa 5ème faute (5ème faute de l'équipe)

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute personnelle de B1 et la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.

Interprétation :

B1 est disqualifié et doit se rendre dans son vestiaire ou, s'il le souhaite, quitter le bâtiment. La faute disqualifiante de B1 doit être enregistrée 'D' à son propre compte et 'B2' au compte de l'entraineur principal B. A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Après quoi, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A. L'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-32 Principe Disqualification après une faute technique et une faute antisportive

Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné d'une faute technique et d'une faute antisportive.

36-33 Exemple Disqualification après faute technique, puis faute antisportive

Au cours de la 1ère mi-temps, A1 a été sanctionné d'une faute technique pour avoir retardé le jeu. Au cours de la 2ème mi-temps, A1 est sanctionné d'une faute antisportive pour un contact rude sur B1.

Interprétation :

A1 doit être automatiquement disqualifié. Seule la faute antisportive de A1 doit être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification de A1. Le marqueur doit avertir immédiatement un arbitre quand un joueur est sanctionné d'1 faute technique et d'1 faute antisportive et qu'il devrait être automatiquement disqualifié. B1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe B. L'équipe B aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-34 Exemple Disqualification après faute antisportive, puis faute technique

Au cours de la 1ère mi-temps, A1 a été sanctionné d'une faute antisportive pour avoir stoppé par un contact inutile la progression de l'équipe attaquante sur la transition (montée du ballon). Au cours de la 2ème mi-temps, A2 dribble dans sa zone arrière, quand A1 est sanctionné d'une faute technique pour avoir simulé une faute loin du ballon.

Interprétation :

A1 doit être automatiquement disqualifié. Seule la faute technique de A1 doit être pénalisée et aucune

autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification de A1. Le marqueur doit avertir immédiatement un arbitre quand un joueur est sanctionné d'1 faute antisportive et d'1 faute technique et qu'il devrait être automatiquement disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

36-35 Principe **Entraineur-joueur : Disqualification après fautes techniques et antisportives**

Un joueur-entraineur principal doit être disqualifié s'il est sanctionné des fautes suivantes :

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

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

Au cours du 1er quart-temps, le joueur-entraineur A1 est sanctionné d'une faute technique en tant que joueur pour avoir simulé une faute. Au cours du 4ème quart-temps, A2 dribble quand le joueur-entraineur principal A1 est sanctionné d'une faute technique personnelle enregistrée 'C1' pour sa conduite personnelle antisportive en tant qu'entraineur principal.

Interprétation :

Le joueur-entraineur principal A1 doit être automatiquement disqualifié. Seule sa seconde faute technique doit être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour sa disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraineur principal a été sanctionné d'1 faute technique en tant que joueur et d'1 faute technique personnelle en tant qu'entraineur principal et qu'il devrait être automatiquement disqualifié.

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

36-37 Exemple **Entraineur-joueur : Disqualification pour 'U' + 'B' + 'B'**

Au cours du second quart-temps, le joueur-entraineur A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 en tant que joueur. Au cours du 3ème quart-temps, le joueur-entraineur A1 est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraineur principal enregistrée 'B1' pour la conduite antisportive de son kiné. Au cours du 4ème quart-temps, A2 dribble lorsque le remplaçant A6 est sanctionné d'une faute technique. La faute technique de A6 doit être enregistrée 'B1' au compte du joueur-entraineur principal A1.

Interprétation :

Le joueur-entraineur A1 doit être automatiquement disqualifié. Seule sa seconde faute technique (celle qui concerne le remplaçant A6) doit être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour sa disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraineur a été sanctionné d'1 faute antisportive en tant que joueur et de 2 fautes techniques, en qualité d'entraineur principal, pour la conduite des membres de son banc d'équipe et qu'il devrait être automatiquement disqualifié.

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique de A6 s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

36-38 Exemple **Entraineur-joueur : Disqualification pour 'C' + 'U '**

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

Interprétation :

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

36-39 Principe **Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche**

Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et toute prolongation, et qu'une remise en jeu doit être administrée avec un joueur défendant la remise en jeu, la procédure suivante doit s'appliquer :

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

La même procédure s'applique aussi après un panier marqué ou un dernier lancer-franc réussi, que le ballon ait été remis ou non par l'arbitre au joueur effectuant la remise en jeu.

36-40 Exemple **Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche sur remise en jeu en zone avant**

Avec 1'08'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 11 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu depuis la ligne de touche dans sa zone avant. B1 déplace une ou les deux mains au-delà de la verticale de la ligne de touche pour gêner la remise en jeu de A1.

Interprétation : Comme l'arbitre a donné un avertissement officiel avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-41 Exemple **Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche sur remise en jeu en zone arrière**

Avec 1'06'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 21 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu depuis la ligne de touche dans sa zone arrière. B1 déplace une ou les deux mains au-delà de la verticale de la ligne de touche pour gêner la passe de A1.

Interprétation : Comme l'arbitre a donné un avertissement officiel avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-42 Principe **Moment du tir de lancer-franc des sanctions de fautes techniques**

Quand une faute technique est sifflée, le lancer-franc de sa sanction doit être administré immédiatement, sans alignement. Après le lancer-franc, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite.

36-43 Exemple **Cas de Faute technique B si l'équipe A a le ballon en zone arrière.**

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

Interprétation :

N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit bénéficier d'une nouvelle période de 8 secondes et de 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-44 Exemple Cas de Faute technique partenaire si l'équipe A a le ballon en zone arrière

Avec 21 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière et A2 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir 5 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant. L'équipe A doit avoir 21 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-45 Exemple Ordre des réparations sur faute technique A2 après faute de B1 sur tir de A1

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui était en action de tir à 2 points. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Avant le premier des 2 lancers-francs de A1, A2 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

N'importe quel joueur ou remplaçant de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Après cela A1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

36-46 Exemple Ordre des réparations sur faute technique A2 après un 1er LF de A1

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui était en action de tir à 2 points. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Après le 1er des 2 lancers-francs de A1, A2 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Après cela A1 doit tenter son 2ème lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

36-47 Exemple Faute technique pendant un temps-mort

Pendant un temps-mort, A2 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

Le temps-mort doit être terminé. Après le temps-mort, n'importe quel joueur ou remplaçant de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre au plus près de l'endroit où le jeu a été interrompu pour le temps-mort.

36-48 Exemple Faute technique pendant un tir – ballon en l'air

A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée à :

a) B1.
b) A2.

Interprétation :

Après le lancer-franc tenté par :

a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,
b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,

- … si le ballon sur le tir de A1 a pénétré dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière sa ligne de fond.
- … si le ballon sur le tir de A1 n'a pas pénétré pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

36-49 Exemple Faute technique au médecin pendant un tir - ballon en l'air

A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée :

a) Au médecin de l'équipe B.
b) Au médecin de l'équipe A.

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

a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique du médecin de l'équipe B,
b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique du médecin de l'équipe A,

- … si le ballon sur le tir de A1 a pénétré dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
-… si le ballon sur le tir de A1 n'a pas pénétré dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

36-50 Exemple **Faute technique pendant un tir - ballon dans les mains du tireur**
A1 a le ballon dans les mains sur son action de tir quand une faute technique est sifflée à :

a) B1 ou au médecin de l'équipe B.
b) A2 ou au médecin de l'équipe A.

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

a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1 ou du médecin de l'équipe B,
   - …si le ballon sur le tir de A1 a pénétré dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
   - …si le ballon sur le tir de A1 n'a pas pénétré dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite.
b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2 ou du médecin de l'équipe A,
   - …si le ballon sur le tir de A1 a pénétré dans le panier, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A dans le prolongement de la ligne des lancers-francs.
   - …si le ballon sur le tir de A1 n'a pas pénétré dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite.

Article 37 FAUTE ANTISPORTIVE

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

37-2 Exemple **Faute défensive sur remise en jeu (balle en main) dans les 2 dernières minutes**
Avec 51 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, A1 qui effectue une remise en jeu a le ballon dans les mains ou à sa disposition quand B2 provoque un contact sur A2 sur le terrain de jeu. B2 est sanctionné d'une faute sur A2.
Interprétation :
Il est manifeste que B2 n'a fait aucun effort pour jouer le ballon et a tenté d'obtenir un avantage en ne permettant pas le chronomètre de jeu de démarrer. B2 doit être sanctionné d'une faute antisportive sans avertissement préalable. A2 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

37-4 Principe **Faute sur remise en jeu (ballon en l'air) dans les dernières minutes**
Le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans chaque prolongation et le ballon a quitté les mains du joueur effectuant une remise en jeu. Un défenseur, dans l'intention de ne pas faire redémarrer le chronomètre de jeu, provoque un contact avec un attaquant qui s'apprête ou vient juste de recevoir le ballon sur le terrain. Si un tel contact est une tentative légitime de jouer directement le ballon, le contact doit être sanctionné immédiatement comme une faute personnelle, à moins que le contact soit rude, sanctionné d'une faute antisportive ou disqualifiante.

37-5 Exemple **Faute défensive sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes**
Avec 1'04'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains de A1 sur une remise en jeu, quand B2 provoque un contact sur A2, qui est sur le point de recevoir le ballon. Une faute est sifflée à B2. C'est la seconde faute de l'équipe B dans le quart-temps.
Interprétation :
B2 doit être sanctionné immédiatement d'une faute personnelle, à moins que le contact de B2 ne soit pas une tentative légitime de jouer directement le ballon ou que la sévérité du contact de B2 exige de siffler une faute antisportive ou disqualifiante. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été sifflée.

37-6 Exemple **Faute offensive sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes**
Avec 1'02" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueur A1 qui effectue une remise en jeu, quand A2 provoque un contact avec B2 sur le terrain de jeu. A2 est sanctionné d'une faute sur B2.
Interprétation :

A2 n'a pas gagné un avantage en étant sanctionné d'une faute. A2 doit être sanctionné d'une faute personnelle sur B2**,** à moins que le contact soit suffisamment rude pour être sanctionné d'une faute antisportive ou disqualifiante. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B au plus près de l'endroit où la faute s'est produite.

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

Avec 1'00" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains de A1 sur une remise en jeu, quand dans un endroit différent du terrain d'où a lieu la remise en jeu, B2 provoque un contact avec A2. Une faute est sifflée à B2.

Interprétation :

B2 n'a fait à l'évidence aucun effort pour jouer le ballon et a tenté d'obtenir un avantage en n'autorisant pas le chronomètre à démarrer. B2 doit être sanctionné d'une faute antisportive sans avertissement préalable. A2 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

37-8 Principe Faute antisportive sur un joueur qui progresse vers le panier

Tout contact illégal commis latéralement ou par derrière par un joueur sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse avec aucun joueur adverse entre le joueur qui progresse, le ballon et le panier doit être sanctionné comme faute antisportive jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir. Cependant, ne pas tenter légitimement de jouer directement le ballon ou commettre un contact rude doit être pénalisé d'une faute antisportive à n'importe quel moment de la rencontre.

37-9 Exemple : Faute par derrière pendant le dribble sur contre-attaque

A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque et il n'y a aucun adversaire entre A1 et le panier de l'adversaire. B1 commet un contact illégal par derrière sur A1.

Interprétation :

C'est une faute antisportive de B1.

37-10 Exemple : Faute par derrière, avant tir sur contre-attaque

Terminant sa contre-attaque, et avant que A1 ait le ballon dans les mains pour commencer son action de tir, B1 commet un contact illégal par derrière sur le bras de A1 :

a) En essayant d'intercepter le ballon
b) En créant un contact excessif

Interprétation :

Dans les 2 cas, c'est une faute antisportive de B1.

37-11 Exemple : Faute sur tir sur contre-attaque

Terminant sa contre-attaque, A1 a le ballon dans les mains dans son action de tir lorsque B1 provoque un contact sur le bras de A1 par derrière.

a) En essayant de contrer le ballon sur le tir
b) En créant un contact excessif

Interprétation :

a) Faute personnelle de B1
b) Faute antisportive de B1

37-12 Exemple : Faute offensive antisportive sur interception

A1 dribble quand B1 tape le ballon hors des mains de A1 dans la zone avant de B1. Avant que B1 ne prenne le contrôle du ballon, A1 le pousse par derrière pour éviter la contre-attaque. Il n'y a pas d'adversaire entre B1, le ballon et le panier adverse.

Interprétation :

C'est une faute offensive antisportive de A1.

37-13 Principe Faute technique, antisportive ou disqualifiante après une 5ème faute antisportive de joueur

Après qu'un joueur a été sanctionné de sa 5ème faute, il devient un joueur éliminé. Toute faute technique, antisportive ou disqualifiante ultérieure doit être inscrite ' B ' au compte de l'entraineur principal et pénalisée en conséquence.

37-14 Exemple : Conduite antisportive après 5ème faute : inscrite comme faute technique B

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute de B1 et la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, B1 bouscule A1.

Interprétation :

Avec sa 5ème faute, B1 est devenu un joueur éliminé. La conduite antisportive de B1 doit être enregistrée comme faute technique à l'entraineur principal B, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la conduite antisportive de B1 s'est produite.

37-15 Exemple : Faute technique après 5ème faute : inscrite comme faute technique B

A1 est sanctionné de sa 5ème faute. C'est la 3ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, A1 est sanctionné d'une faute technique pour avoir insulté un arbitre.

Interprétation :

Avec sa 5ème faute, A1 est devenu un joueur éliminé. La faute technique de A1 doit être imputée comme faute technique à l'entraineur principal A, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute personnelle de A1 a été commise.

37-16 Exemple : Faute antisportive A1 après 5ème faute + faute antisportive B1

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

Interprétation :

Avec sa 5ème faute, A1 est devenu un joueur éliminé. La conduite antisportive de A1 doit être imputée comme faute technique à l'entraineur principal A, inscrite 'B1'. La faute antisportive de B1 doit être inscrite à son compte, enregistrée 'U2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le remplaçant de A1 doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Article 38 FAUTE DISQUALIFIANTE

38-1 Principe Plus d'autre sanction possible après une disqualification
Toute personne disqualifiée n'est plus une personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe. Dès lors, elle ne peut plus être sanctionnée pour toute conduite antisportive ultérieure.

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

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

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

38-5 Principe En cas de disqualification d'un entraineur ou d'une personne du banc
Quand un entraineur principal est disqualifié, la faute disqualifiante doit être enregistrée 'D2'.
Quand toute autre personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe est disqualifiée, l'entraineur principal doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée "B2", la sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante.

38-6 Exemple Cas de disqualification pour insulte d'un joueur après sa 5ème faute (2ème d'équipe)
A1 est pénalisé de sa 5ème faute personnelle. C'est la 2ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, A1 insulte verbalement un arbitre. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation : Avec sa 5ème faute personnelle, A1 est devenu un joueur éliminé. A1 est devenu ensuite un joueur éliminé et disqualifié quand il a insulté l'arbitre. La faute disqualifiante de A1 doit être enregistrée d'une part 'D' au compte de A1, et d'autre part 'B2'au compte de l'entraineur principal A. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

38-7 Exemple Cas de disqualification pour agression physique d'un joueur après une 5ème faute (2ème d'équipe)
A1 est pénalisé de sa 5ème faute personnelle. C'est la 2ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, A1 frappe B2 au visage. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation : Avec sa 5ème faute personnelle, A1 est devenu un joueur éliminé. A1 est devenu ensuite un joueur éliminé et disqualifié quand il a frappé B2. La faute disqualifiante de A1 doit être enregistrée d'une part 'D' au compte de A1 et d'autre part 'B2'au compte de l'entraineur principal A. B2 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

38-8 Principe Fautes disqualifiante résultant d'une conduite antisportive envers adversaire, partenaire, officiels, spectateurs ou matériel

Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur ou de toute autre personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe. Ces fautes disqualifiantes peuvent résulter :

a) D'actions dirigées vers toute personne de l'équipe adverse, les arbitres, les officiels de table ou le commissaire.
b) D'actions dirigées contre tout membre de sa propre équipe
c) D'actions endommageant intentionnellement l'équipement de la rencontre

38-9 Exemple Sanctions selon le fautif et le type de faute disqualifiante

Les actions antisportives flagrantes suivantes peuvent se produire :

a) A1 frappe son partenaire A2.
b) A1 quitte le terrain de jeu et frappe un spectateur.
c) Le remplaçant A6 frappe son coéquipier A7.
d) A6 frappe le marqueur et endommage le chronomètre des tirs.

Interprétation :

- Dans les cas a) et b) : A1 doit être disqualifié. La faute disqualifiante de A1 doit lui être imputée et enregistrée 'D2'.
- Dans les cas c) et d) : A6 doit être disqualifié. La faute disqualifiante de A6 doit être enregistrée 'D' à son compte et imputée à son entraineur principal et enregistrée 'B2'.

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

38-10 Principe Un joueur disqualifié continue son attitude sur le chemin des vestiaires

Si un joueur est disqualifié et que sur le chemin des vestiaires, il agit d'une façon qui est compatible avec une faute antisportive ou disqualifiante, ces agissements additionnels ne doivent pas être pénalisés et doivent seulement être rapportés à l'organisme gérant la compétition.

38-11 Exemple Joueur disqualifié sanctionné ensuite d'une faute antisportive ou disqualifiante.

A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante pour avoir agressé verbalement un arbitre. Sur le chemin de son vestiaire :

a) A1 bouscule B1 d'une façon qui est compatible avec une faute antisportive.
b) A1 bouscule B1 d'une façon qui est compatible avec une faute disqualifiante.

Interprétation :

Après sa disqualification, ses fautes additionnelles ne peuvent pas être pénalisées. Les actions de A1 doivent être rapportées par le Crew-chief ou le commissaire, si présent, auprès de l'organisme gérant la compétition.

Dans les deux cas, l'équipe B doit bénéficier de 2 lancers-francs sans alignement pour la faute disqualifiante de A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Article 39 BAGARRE

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

Si, après une bagarre, toutes les sanctions se sont annulées l'une l'autre, l'équipe qui était en contrôle du ballon ou qui était supposée l'avoir quand la bagarre a commencé devra bénéficier d'une remise en jeu au plus près du lieu où se trouvait le ballon quand la bagarre a commencé. L'équipe devra avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs quand le jeu a été interrompu.

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

L'équipe A est en possession du ballon depuis :

a) 20 secondes,
b) 5 secondes,

… lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit sur le terrain de jeu. Les arbitres disqualifient 2 remplaçants de chaque équipe pour avoir quitté leur zone de banc d'équipe.

Interprétation :

L'équipe A, qui contrôlait le ballon avant que la situation de bagarre a commencé, devra bénéficier d'une remise en jeu au plus près du lieu où se trouvait le ballon quand la bagarre a commencé avec :

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

39-3 Principe **Sanction lors d'une disqualification d'un membre du banc lors d'une bagarre**

L'entraineur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une seule faute technique pour sa propre disqualification, celle(s) de son premier entraineur-adjoint, de remplaçant(s), de joueur(s) éliminé(s) pour 5 fautes ou de toute(s) autres(s) personne(s) autorisée(s) à s'assoir sur le banc d'équipe, pour avoir quitté la zone de banc d'équipe lors d'une bagarre.

- Si cette faute technique inclut entre autres la disqualification de l'entraineur, elle devra être enregistrée 'D2'.
- Si cette faute technique inclut seulement la disqualification d'autre(s) personne(s), elle devra être enregistrée 'B2'.

La sanction sera de 2 lancers-francs et de la possession du ballon pour les adversaires.

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

Toute sanction supplémentaire doit être administrée, à moins qu'il y ait des sanctions égales imputées aux deux équipes leur permettant d'être annulées. Dans ce cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe comme lors de toute faute disqualifiante. L'équipe adverse doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

39-4 Exemple **Bagarre. Entrée sur le terrain de A6**

Lors d'une bagarre, le remplaçant A6 est entré sur le terrain. A6 doit être disqualifié.

Interprétation :

La disqualification de A6 doit être entrée 'D' à son compte sur la feuille de marque et des 'F' doivent être inscrits dans les cases de fautes restant. L'entraineur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée 'B2 '. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

39-5 Exemple **Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et B6 inactifs, et de A7 qui frappe**

A1 et B1 commencent une bagarre sur le terrain. A ce moment, les remplaçants A6 et B6 entrent sur le terrain sans s'impliquer dans la bagarre. A7 entre également sur le terrain et frappe B1 au visage avec le poing.

Interprétation :

- A1 et B1 doivent être disqualifiés et leurs fautes doivent être enregistrées 'Dc'.
- A7 doit être disqualifié, et sa faute enregistrée 'D2'. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A7 doivent chacune être remplies d'un 'F'.
- A6 et B6 doivent être disqualifiés pour être entrés sur le terrain de jeu pendant une bagarre, et un 'D' doit être enregistré à leur compte. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 et B6 doivent être chacune remplies d'un 'F'.
- Les entraineurs principaux A et B doivent chacun être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'Bc '.

Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) et des 2 fautes techniques (A6, B6) s'annulent l'une et l'autre.
La sanction de la disqualification de A7 pour son implication active dans la bagarre, enregistrée 'D2', doit être administrée.
Le remplaçant de B1 doit tenter les 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

39-6 Exemple Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et du manager A qui frappent

A1 et B1 commencent une bagarre sur le terrain. Le remplaçants A6 et le manager de l'équipe A entrent sur le terrain et participent activement à la bagarre.

Interprétation :

- A1 et B1 doivent être disqualifiés, fautes enregistrés 'Dc'. Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) s'annulent l'une et l'autre.
- L'entraineur principal A doit être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'B2' pour la sortie de la zone de banc d'équipe de A6 et du manager de l'équipe A.
- A6 doit additionnellement être disqualifié, faute enregistrée 'D2', pour son implication active dans la bagarre. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 doivent chacune être remplies par un 'F'.
- Le manager de l'équipe A doit aussi être disqualifié pour son implication active dans la bagarre. Sa faute disqualifiante doit être inscrite au compte de l'entraineur principal A avec un 'B2' encerclé, et ne doit pas être comptabilisée pour la possible disqualification de la rencontre de l'entraineur principal.

N'importe quel(s) joueur(s) de l'équipe B doit/doivent tenter les 6 lancers-francs, sans alignement :

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

Après les lancers-francs, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

39-7 Exemple Entrée sur le terrain de l'entraineur A qui bouscule un joueur

L'entraineur principal A quitte sa zone de banc d'équipe et participe à une bagarre en bousculant fortement B1 sur le terrain de jeu.

Interprétation :

L'entraineur principal A doit être sanctionné d'une faute disqualifiante pour avoir quitté la zone de banc d'équipe et ne pas avoir assisté les arbitres pour rétablir l'ordre, faute enregistrée 'D2' sur la feuille de marque. L'entraineur principal A ne doit pas être sanctionné d'une autre faute disqualifiante pour son implication active dans la bagarre. Les cases de fautes restant de l'entraineur principal A doivent être remplie d'un 'F' sur la feuille de marque.
N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Article 42 SITUATIONS SPECIALES

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

42-2 Exemple Faute antisportive sur tir suivie du signal des 24"
B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur le tireur A1. Le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit :
a) Le ballon manque l'anneau,
b) Le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier,
c) Le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation :
Dans tous les cas, la faute antisportive de B1 ne doit pas être ignorée.
a) La violation du chronomètre des tirs par l'équipe A (le ballon a manqué l'anneau) doit être ignorée dans la mesure où elle s'est produite après la faute antisportive. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement.
b) Ce n'est pas une violation du chronomètre des tirs. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement.
c) 2 ou 3 points sont accordés à A1. A1 doit tenter en plus 1 lancer-franc, sans alignement.
Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

42-4 Exemple Faute antisportive suivie de 2 fautes techniques
B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur le dribbleur A1. Après la faute, les entraineurs principaux A et B sont chacun sanctionnés d'une faute technique.
Interprétation :
Les sanctions identiques des fautes techniques des 2 entraineurs principaux A et B doivent s'annuler. A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

42-6 Exemple Faute sur tir réussi de A1 suivie d'une faute technique A1 puis coach B
B1 est sanctionné d'une faute personnelle sur A1 qui est en action de tir réussi. A1 est alors sanctionné d'une faute technique, suivie d'une faute technique sanctionnant l'entraineur principal B.

Interprétation :
Le panier de A1 doit compter. Les sanctions de toutes les fautes sont égales (1 lancer-franc) et doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Les sanctions pour la faute de B1 et la faute technique de A1 s'annulent l'une l'autre. Pour la faute technique de l'entraineur principal B, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu comme après tout panier marqué.

42-7 Exemple Faute antisportive sur tir réussi suivie d'une faute technique
B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A1 sur l'action de tir réussi de A1. A1 est alors sanctionné d'une faute technique.
Interprétation :
Le panier de A1 doit compter. Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit ensuite tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

42-8 Exemple Faute de B1 – 3ème d'équipe - suivie d'une faute technique de A1
B1 est sanctionné d'une faute personnelle sur le dribbleur A1 dans la zone avant de l'équipe A. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 lance alors le ballon sur le corps de B1 (main, jambe ou torse, …)
Interprétation :
B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant au plus près du lieu où la faute de B1 s'est produite.

- Si le chronomètre des tirs indiquait 14 secondes ou plus, l'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.
- Si le chronomètre des tirs indiquait 13 secondes ou moins, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

42-9 Exemple Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 5ème faute d'équipe
B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, …).
Interprétation : B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

42-10 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 5ème faute d'équipe
B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon au visage de B1 (tête).
Interprétation : B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. Le remplaçant de A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Puis, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

42-11 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 3ème faute d'équipe
B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon au visage de B1 (tête).
Interprétation : B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. La possession du ballon de l'équipe A est annulée car il y a une sanction ultérieure à administrer.

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

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

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

Interprétation :

Dans tous les cas, pour la faute technique de B2, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Après ce lancer-franc :

a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant au plus près de l'endroit où la faute sur A1 s'est produite. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
c) A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
d) Le panier de A1 doit compter. A1 doit tenter 1 lancer-franc et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

42-13 Exemple Faute antisportive B1 puis faute technique A1 ou B2 avec 8 sec au CT

Avec 8'' restant sur le chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière est sanctionné d'une faute antisportive sur A1. Puis :

a) A2
b) B2

… est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

a) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement.
b) N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement

Dans les deux cas, après le lancer-franc de la faute technique de A2 ou B2, A1 devra tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

42-14 Principe Double faute ou double fautes techniques pendant des lancers-francs

Si des doubles fautes ou des fautes à sanction équivalentes sont sifflées pendant une activité de lancer-franc, les fautes doivent être enregistrées sur la feuille de marque, cependant aucune sanction ne doit être administrée.

42-15 Exemple Double faute ou double fautes techniques entre des lancers-francs

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1er lancer-franc :

(a) A2 et B2 sont sanctionnés d'une double faute
(b) A2 et B2 sont chacun sanctionnés d'une faute technique

Interprétation : Les sanctions égales des fautes de A2 et B2 doivent être annulées. A1 doit tenter son 2ème lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

42-16 Exemple Double faute ou double fautes techniques après des lancers-francs réussis

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Les deux lancers-francs sont réussis. Avant que le ballon devienne vivant à la suite du dernier lancer-franc :

(a) A2 et B2 sont sanctionnés d'une double faute
(b) A2 et B2 sont chacun sanctionnés d'une faute technique

Interprétation : Les sanctions égales des fautes de A2 et B2 doivent être annulées. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond comme après tout dernier lancer-franc réussi.

42-17 Principe **Ordre d'administration des sanctions en cas de FT 'B2' à la suite d'une disqualification d'une personne du banc**

Si une faute technique est sifflée, la sanction de lancer-franc en résultant doit être administrée immédiatement sans alignement. Cela n'est pas valable pour une faute technique sanctionnant l'entraineur principal à la suite de la disqualification de toute autre personne autorisée à s'assoir sur son banc d'équipe. La sanction pour une telle faute technique (2 lancers-francs et une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe) doit être administrée dans l'ordre dans laquelle toutes les fautes et violations se sont produites, à moins qu'elles soient annulées.

42-18 Exemple **Ordre d'administration des sanctions sur disqualification d'un remplaçant**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Une situation pouvant conduire à une bagarre se produit alors sur le terrain de jeu. A6 pénètre sur le terrain de jeu, mais ne s'implique pas directement dans la bagarre. L'entraineur principal de l'équipe A est sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B2'.

Interprétation : A6 doit être disqualifié pour être entré sur le terrain de jeu pendant une bagarre. L'entraineur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B2'. A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. N'importe quel joueur de l'équipe B doit ensuite tenter 2 lancers-francs pour la faute technique de l'entraineur principal A. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

42-19 Principe **Reprise de jeu après annulation de sanctions identiques**

En cas de doubles fautes et après annulation de sanctions équivalentes contre les deux équipes et s'il ne reste aucune autre sanction à exécuter, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon avant la première infraction.

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

42-20 Exemple **Doubles fautes techniques ou disqualifiantes pendant intervalle**

Pendant un intervalle de jeu entre le 1ér et le 2ème quart-temps, A1 et B1 sont chacun sanctionnés d'une faute disqualifiante ou les entraineurs principaux A et B sont chacun sanctionné d'une faute technique.

La flèche de possession alternée est en faveur de :

a) L'équipe A
b) L'équipe B

Interprétation :

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

42-21 Exemple **Faute après une première infraction**

Le dribbleur A1 est sanctionné :

a) D'une charge sur B1
b) D'une violation de reprise de dribble

Avant que le ballon soit remis à l'équipe B pour la remise en jeu, B2 commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B.

Interprétation :

Les deux infractions se produisent dans la même période de chronomètre de jeu arrêté et avant que le ballon devienne vivant pour la 2ème infraction. En conséquence, les sanctions égales de remise en jeu

doivent être annulées.
Comme l'équipe A était en contrôle du ballon avant la première infraction, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe A :

a) Au plus près du point où A1 a commis sa faute
b) Au plus près du point où la violation de reprise de dribble a eu lieu.

L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

42-22 Exemple Fautes pendant le même arrêt du chronomètre, mais après que le ballon est devenu vivant sur la remise en jeu.
Le dribbleur A1 est sanctionné :

a) D'une charge sur B1
b) D'une violation de reprise de dribble

B1 a le ballon dans les mains pour la remise en jeu quand B2 commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B.

Interprétation :
Les deux infractions ont eu lieu pendant la même période de chronomètre de jeu. La faute de B2 a eu lieu après que le ballon est devenu vivant lors de la remise en jeu de B1. En conséquence, les deux sanctions ne peuvent pas s'annuler.
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute de B2 a été commise.

Article 44 ERREUR RECTIFIABLE

44-1 Principe **Limite de temps pour rectifier une erreur**

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

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

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

44-2 Exemple **2 lancers-francs accordés à tort**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la 4ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 bénéficie par erreur de 2 lancers-francs. Après le lancer-franc réussi, le jeu continue. B2 reçoit le ballon sur le terrain de jeu, dribble et marque un panier.

L'erreur est découverte :

a) Avant,

b) Après

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

Interprétation :

Le panier de B2 compte.

a) L'erreur demeure rectifiable. Les lancers-francs réussis ou non doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de fond, là où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur.

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

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

B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B. A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1er lancer-franc réussi, par erreur B2 récupère le ballon et passe le ballon depuis derrière la ligne de fond à B3. Avec 18 secondes affichées sur le chronomètre des tirs, B3 dribble dans sa zone avant quand l'erreur de ne pas avoir fait tenter le 2ème lancer-franc de A1 est découverte.

Interprétation :

Le jeu doit être stoppé immédiatement. A1 doit tenter son 2ème lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit ensuite reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en zone au plus près du lieu où le jeu a été arrêté. L'équipe B doit avoir 18 secondes sur le chronomètre des tirs.

44-4 Principe **Substitution de tireur de lancer-franc**

Si l'erreur consiste dans le fait qu'un joueur non bénéficiaire tire un ou des lancer(s)-franc(s), le(s) lancer(s)-franc(s) tenté(s) doivent être annulé(s).

- Si le jeu n'a pas encore repris, le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins que des sanctions pour des infractions ultérieures ne doivent être administrées.
- Si le jeu a repris, il doit être stoppé pour corriger l'erreur. Après la correction de l'erreur, le jeu doit reprendre au plus près de l'endroit où il a été interrompu pour corriger l'erreur.
- Si les arbitres découvrent, avant que le ballon quitte les mains du tireur de lancer-franc pour le 1er ou unique lancer-franc, que ce n'est pas le joueur approprié qui a l'intention de tirer le ou les lancer(s)-franc(s), le tireur indu doit immédiatement être remplacé par le tireur de lancer-franc correct sans aucune sanction.

44-5 Exemple Gestion des cas de substitution de tireur

B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la sixième faute de l'équipe B dans le quart-temps. 2 lancers-francs sont attribués à A1. C'est A2 qui tire les 2 lancers-francs au lieu de A1. L'erreur est découverte :
(a) avant que le ballon ait quitté les mains de A2 pour le 1er lancer-franc,
(b) après que le ballon a quitté les mains de A2 pour le 1er lancer-franc,
(c) après la réussite du 2ème lancer-franc.

Interprétation :

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

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

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

44-6 Exemple Substitution de tireur suivie d'un panier marqué

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir. A1 bénéficie de 2 lancers-francs. A la place de A1, c'est A2 qui tente les 2 lancers-francs. Le ballon touche l'anneau à la suite du second lancer-franc et c'est A3 qui prend le rebond, tire et marque 2 points. L'erreur est découverte avant que le ballon soit à la disposition de l'équipe B pour la remise en jeu en ligne de fond.

Interprétation : Les deux lancers-francs tentés par A2 doivent être annulés. Le panier de A3 reste valide. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B à l'endroit où le jeu a été stoppé pour corriger l'erreur, dans ce cas précis, depuis la ligne de fond de l'équipe B.

44-7 Exemple Substitution de tireur sur plusieurs séries de lancers-francs

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points. Le tir est manqué. L'entraineur principal B est alors sanctionné d'une faute technique. Au lieu qu'A1 tente les deux lancers-francs résultant de la faute de B1, c'est A2 qui tente l'ensemble des 3 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon ait quitté les mains de A2 lors de son 3ème lancer-franc.

Interprétation :

Le premier lancer-franc sanctionnant la faute technique du coach principal B tiré a été légalement tiré par A2. Les 2 lancers-francs suivants tentés par A2 à la place de A1, qu'ils aient été réussis ou non, doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en zone arrière, depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.

44-8 Exemple Substitution de tireur sur des lancers-francs en fin de quart-temps

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1 quand le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour la fin du 3ème quart-temps. C'est la 6ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Les arbitres décident que la faute s'est produite avec 0,3 secondes au chronomètre de jeu. A1 doit tenter 2 lancers-francs. A la place de A1, c'est A2 qui tente les 2 lancers-francs. L'erreur est découverte après que le ballon a quitté les mains de A2 lors de son 1er lancer-franc.

Interprétation :

Les 2 lancers-francs tentés par A2 à la place de A1 doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B dans sa zone arrière, depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc, avec 0,3 secondes au chronomètre de jeu.

44-9 Principe Reprise de jeu après lancers-francs oubliés

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

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

44-10 Exemple Redonner des lancers-francs oubliés avant la première remise en jeu

B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Par erreur, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs pour A1. A2 dribble lorsque B2 frappe le ballon hors des limites du terrain. L'entraîneur principal A demande un temps-mort. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur car A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.

Interprétation :

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

44-11 Exemple Redonner des lancers-francs oubliés après l'intervalle

Avec 2 secondes à jouer dans le premier quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. L'équipe A bénéficie par erreur d'une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs pour A1. A2 qui effectue la remise en jeu passe le ballon à A3 et le quart-temps se termine. Pendant l'intervalle de jeu, les arbitres reconnaissent l'erreur : A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs. La flèche de possession est en faveur de l'équipe A.

Interprétation :

L'erreur est toujours rectifiable. A1 tirera 2 lancer-francs sans alignement avant le début du 2ème quart-temps qui commencera par une remise en jeu de possession alternée par l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane.

44-12 Exemple Redonner des lancers-francs oubliés avant d'autres lancers-francs à tirer

B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Par erreur, on accorde à l'équipe A une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs à A1. Après la remise en jeu, B1 est sanctionné d'une faute sur A2 lors d'une tentative de tir ratée. 2 lancers-francs sont accordés à A2. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Pendant le temps-mort, les arbitres découvrent l'erreur rectifiable : A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.

Interprétation :

A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs, sans alignement. A2 doit ensuite tirer 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

44-13 Exemple Ne pas redonner des lancers-francs oubliés si l'équipe marque un panier

B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Par erreur, une remise en jeu est accordée à l'équipe A au lieu de 2 lancers-francs à A1. Après la remise en jeu, A2 marque un panier. Avant que le ballon redevienne vivant, les arbitres reconnaissent l'erreur.

Interprétation :

L'erreur est ignorée. Le jeu doit reprendre comme après tout panier marqué.

44-14 Exemple Remise en jeu accordée à tort à la place de lancers-francs oubliés à un joueur remplacé

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Les arbitres s'aperçoivent que A1 a un mauvais logo sur son maillot. A1 reçoit une assistance du manager de son équipe pour recouvrir le logo et est donc remplacé par A6. Le jeu reprend par erreur par une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs à A1. Les arbitres reconnaissent l'erreur après la remise en jeu et interrompent le jeu.

Interprétation :

L'erreur est encore rectifiable. A1 a été remplacé parce qu'il a reçu une assistance d'un membre accompagnant de sa délégation.

- Si le maillot de A1 est désormais conforme, A1 peut ré-entrer sur le terrain et tenter les 2 lancers-francs.
- Si le maillot de A1 n'est toujours pas conforme, A6 devra tenter les 2 lancers-francs. Dans les 2 cas, le jeu reprendra comme après tout dernier lancer-franc.

44-15 Principe **Correction du temps de jeu possible à tout moment**

Une erreur de chronométrage concernant du temps consommé ou manquant sur le chronomètre de jeu peut être rectifiée par les arbitres à n'importe quel moment avant que le Crew chief ait signé la feuille de marque.

44-16 Exemple **Correction du temps de jeu en fin de match**

Avec 7 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le score étant de Equipe A :76 – Equipe B : 76, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone avant. Après que le ballon a été touché par un joueur sur le terrain, le chronomètre de jeu démarre 3 secondes trop tard. Après 4 secondes supplémentaires, A1 marque un panier. A ce moment, il est porté à l'attention des arbitres que le chronomètre de jeu a démarré 3 secondes trop tard.

Interprétation :

Si les arbitres sont d'accord sur le fait que le panier de A1 a été marqué dans les limites des 7 secondes du temps de jeu restant, le panier de A1 doit compter. De plus, si les arbitres sont d'accord sur le fait que le chronomètre de jeu a démarré 3 secondes trop tard, il n'y a plus de temps restant. Les arbitres décident que la rencontre est terminée.

B - FEUILLE DE MARQUE – Fautes Disqualifiantes

Tableau des sanctions et des inscriptions des fautes pour cas de bagarre

	Motifs		
	Pour avoir quitté le banc d'équipe et ne pas avoir tenté d'aider les arbitres		Pour implication active dans la bagarre

1. Seul l'entraineur est disqualifié

Coach	D2	F	F	
1er assistant coach				

Sanction : 2 LF + possession

Coach	D2	F	F	
1er ass. coach				

Sanction : 2 LF + possession

2. Seul le 1er assistant coach est disqualifié

Coach	B2			
1er assistant coach	D	F	F	

Sanction : 2 LF + possession

Coach	B2			
1er ass. coach	D2	F	F	

Sanction : 4 LF + possession

3. Le coach et le 1er assistant coach sont disqualifiés

Coach	D2	F	F	
1er assistant coach	D	F	F	

Sanction : 2 LF + possession

Coach	D2	F	F	
1er ass. coach	D2	F	F	

Sanction : 4 LF + possession

4. Le remplaçant B7 est disqualifié

Joueur B7	P2	P2	D	F	F	
Coach	B2					
1er assistant coach						

Sanction : 2 LF + possession

Joueur B7	P2	P2	D2	F	F	
Coach	B2					
1er assistant coach						

Sanction : 4 LF + possession

5. Le joueur éliminé B11 et les 2 remplaçants B7 et B10 sont tous 3 disqualifiés

Joueur B7	P2	P2	D	F	F	
Joueur B10	P2	T1	P	P	D	F
Joueur B11	P3	P2	P	P	P	D F
Coach	B2					
1er assistant coach						

Sanction : 2 LF + possession

Joueur B7	P2	P2	D2	F	F	
Joueur B10	P2	T1	P	P	D2	F
Joueur B11	P3	P2	P	P	P	D2 F
Coach	B2					
1er assistant coach						

Sanction : 8 LF + possession

6. Un membre accompagnant de la délégation est disqualifié

Coach	B2	B	
1er assistant coach			

Sanction : 2 LF + possession

Coach	B2	B2	
1er assistant coach			

Sanction : 4 LF + possession

7. Deux membres accompagnant de la délégation sont disqualifiés

Coach	B2	B	B	
1er assistant coach				

Sanction : 2 LF + possession

Coach	B2	B2	B2
1er assistant coach			

Sanction : 6 LF + possession

Cas de fautes techniques d'entraineur et de disqualification B de membres du banc d'équipe non inscrits sur la feuille de marque

Exemple 1

Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation. Au troisième quart-temps, une faute technique est infligée à l'entraîneur-principal pour son comportement antisportif personnel.	Coach	B2	B	C1	Coach non disqualifié (1 faute 'B' + 1 faute 'C' prises en compte)
	1er assistant coach				
	Sanction : 1 LF				

Exemple 2

Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation. Au troisième quart-temps, une faute technique est infligée à l'entraîneur-principal pour toute autre raison.	Coach	B2	B	B1	Coach non disqualifié (2 faute 'B' prises en compte)
	1er assistant coach				
	Sanction : 1 LF				

Exemple 3

Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation. Au troisième quart-temps, deux fautes techniques sont infligées à l'entraîneur-principal pour son comportement antisportif personnel.	Coach	B2	B	C1	C1 GD	Coach disqualifié pour 2 fautes 'C'
	1er assistant coach					
	Sanction : 1 LF					

Exemple 4

Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation. Au troisième quart-temps, deux fautes techniques sont infligées à l'entraîneur-principal pour toute autre raison.	Coach	B2	B	B1	B1 GD	Coach disqualifié pour 3 fautes 'B'
	1er assistant coach					
	Sanction : 1 LF					

F - ARBITRAGE VIDEO

F1. Principes Généraux

F-1.1 Principe **Maintenir les joueurs sur le terrain de jeu**
Les arbitres doivent maintenir les deux équipes sur le terrain de jeu à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation dans le cas où un visionnage vidéo doit être effectué.

F-1.2 Exemple **Validité du tir à la dernière seconde et procédure vidéo**
A1 tente un tir réussi. Approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps. Les arbitres ne sont pas certains que le tir a été lâché pendant le temps de jeu et décident d'utiliser le visionnage vidéo. Les équipes se déplacent vers leur banc.
Interprétation :
Les arbitres doivent maintenir les équipes sur le terrain de jeu. L'intervalle de jeu commencera quand les arbitres auront communiqué la décision finale.

F-1.3 Principe **Approbation de l'équipement vidéo**
Avant la rencontre, le Crew-chief doit approuver le matériel de visionnage vidéo et informer les entraineurs principaux de sa mise à disposition. Seul le matériel de visionnage vidéo approuvé par le Crew-chief peut être utilisé pour le visionnage vidéo.

F-1.4 Exemple **Proposition d'utilisation de matériel vidéo non approuvé**
A1 tente un tir réussi. Approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps. Il n'y a pas eu de matériel de visionnage vidéo approuvé mais le manager de l'équipe B affirme qu'ils ont enregistré la rencontre avec la caméra de leur équipe depuis une position élevée et présentent le matériel vidéo aux arbitres pour un visionnage.
Interprétation :
La requête de visionnage vidéo du manager de l'équipe B ne doit pas être acceptée.

F-1.5 Principe **Moment d'utilisation de la vidéo si la valeur d'un panier est incertaine**
Quand les arbitres utilisent le visionnage vidéo pour décider si un panier réussi doit compter 2 ou 3 points, le visionnage vidéo doit être conduit à la première opportunité alors que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

F-1.6 Exemple **Moment d'utilisation de la vidéo sur un tir à points incertain, dans les 2 dernières minutes**
A1 tente un tir à 3 points réussi. Les arbitres ne sont pas certains que le tir de A1 a été relâché depuis la zone de tir à 3 points.
Interprétation :
Le visionnage vidéo doit être conduit à la première opportunité alors que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.
Cette première opportunité a lieu dès que les arbitres interrompent le jeu qu'elle qu'en soit la raison.
Cependant, lorsque le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le quatrième quart-temps ou toute prolongation, le visionnage vidéo doit être conduit dès que le ballon a pénétré dans le panier et que le chronomètre de jeu a été stoppé.

F-1.7 Principe **Annulation de temps-mort et remplacements possible après IRS**
Un temps-mort ou un remplacement peut être annulé une fois que le revisionnage vidéo est terminé et que l'arbitre communique la décision finale.

F-1.8 Exemple Vidéo et annulation de temps-mort

A1 tente un tir réussi. L'entraineur principal de l'équipe 'B' demande un temps-mort. Les arbitres ne sont pas certains que le tir de A1 a été relâché depuis la zone de tir à 3 points. Ils décident d'utiliser le visionnage vidéo. Pendant le visionnage, l'entraineur principal de l'équipe 'B' veut annuler sa demande de temps-mort.

Interprétation :

La demande de temps-mort de l'entraineur principal 'B' peut être annulée après que l'arbitre a communiqué la décision finale du visionnage vidéo.

F-1.9 Exemple Vidéo et annulation de temps-mort

B1 est sanctionné d'une faute antisportive. Les arbitres ne sont pas certains que la faute de B1 est antisportive. Ils décident d'utiliser le visionnage vidéo. B6 demande à remplacer B1. Pendant le visionnage, B6 retourne sur son banc d'équipe.

Interprétation :

La demande de remplacement peut être annulée après que l'arbitre a communiqué la décision finale du visionnage vidéo.

F2. A la fin des quart-temps et des prolongations

F-2.1 Exemple Tir au buzzer de fin de quart-temps et vidéo

A1 tente un tir réussi lorsque le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps. Les arbitres accordent 2 ou 3 points. Les arbitres ne savent pas si le ballon a quitté les mains de A1 avant l'expiration du temps de jeu.

Interprétation :

- Si le visionnage vidéo montre que le ballon a quitté les mains du tireur après la fin du temps de jeu d'un quart-temps, le panier de A1 doit être annulé.
- Si le visionnage vidéo montre que le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu du quart-temps, le Crew Chief doit confirmer que le panier de A1 est validé.

F-2.2 Exemple Tir au buzzer, possible pied en touche du tireur et vidéo

A1 tente un tir à 3 points réussi et approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps. Les arbitres ne savent pas si A1 a touché la ligne de touche sur son tir.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé, à la fin du quart-temps, pour décider si le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu. Si c'est le cas, le visionnage vidéo peut être utilisé à nouveau pour décider si une violation de sortie des limites du terrain par le tireur s'est produite.

F-2.3 Exemple Rebond au buzzer, possible pied en touche d'un non-tireur et vidéo

Avec 2,5 secondes au chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau, B1 prend le rebond et commence un dribble. A ce moment-là, le signal du chronométreur retentit annonçant la fin du temps de la rencontre. Les arbitres ne savent pas si B1 a touché la ligne de touche en revenant au sol à la suite du rebond. Le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé car cela concerne une violation de sortie des limites du terrain par un non- tireur.

Interprétation :

Le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé si c'est un non-tireur qui est sorti des limites du terrain.

F-2.4 Exemple Tir au buzzer, violation des 24'' et correction du temps de jeu

A1 tente un tir réussi à 2 points et le signal de fin de quart-temps retentit. Les arbitres ne savent pas s'il y a eu une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé, à la fin du quart-temps, pour décider si le ballon a été lâché par A1 avant la fin du temps de jeu sur son tir réussi. Si c'est le cas, le visionnage vidéo peut également être utilisé pour décider si une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A a eu lieu.
Si le visionnage vidéo montre que le ballon a été lâché sur le tir 0,4 seconde au chronomètre de jeu avant le signal de fin du quart-temps, et si le visionnage vidéo montre ensuite que le signal du chronomètre des tirs a retenti 0.2 secondes avant que A1 lâche le ballon sur son tir réussi, alors le panier de A1 ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B au plus près de l'endroit où la violation du chronomètre des tirs a eu lieu. L'équipe B aura 0,6 secondes au chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs devra être éteint.

F-2.5 Exemple Tir au buzzer, possible violation des 8'' et vidéo

A1 tente un tir réussi à 3 points et le signal de fin du 2ème quart-temps retentit. Les arbitres ne savent pas s'il y a eu une violation des 8 secondes par l'équipe A.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé, à la fin du quart-temps, pour décider si le ballon a été relâché sur le tir réussi avant la fin du temps de jeu. Si c'est le cas, le visionnage vidéo peut ensuite être utilisé pour décider si une violation des 8 secondes par l'équipe A a eu lieu.

- Si le visionnage vidéo montre que le ballon a été lâché sur le tir avant le signal de fin du quart-temps, et si le visionnage vidéo montre ensuite que l'équipe A a violé la règle des 8 secondes avec 0,8 secondes au chronomètre de jeu, alors le panier de A1 ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B en zone avant au plus près de l'endroit où la violation des 8 secondes a eu lieu. L'équipe B aura 0,8 secondes au chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs devra être éteint.
- Si le visionnage vidéo montre que l'équipe A n'a pas violé la règle des 8 secondes, alors le panier de A1 doit compter. Le 2ème quart-temps est terminé. La 2ème mi-temps commencera par une remise en jeu de possession alternée dans le prolongement de la ligne médiane.

F-2.6 Exemple Faute au buzzer et vidéo

L'équipe B mène de 2 points. B1 commet une faute sur A1 alors que signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la première prolongation. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le 4ème quart-temps. Les arbitres ne savent pas si la faute de B1 a bien eu lieu avant la fin de la première prolongation.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé pour décider, à la fin de chaque prolongation, si la faute de B1 a eu lieu avant que le signal de fin de temps de jeu retentisse. Si c'est le cas, A1 doit tenter 2 lancers-francs. Le chronomètre de jeu doit afficher le temps restant.

F-2.7 Exemple Faute au buzzer d'une prolongation et vidéo

Le score est à égalité quand B1 commet une faute sur A1 en action de tir manqué, alors que signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la 2ème prolongation. Les arbitres ne savent pas si la faute de B1 a bien eu lieu avant la fin de la 2ème prolongation.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé, à la fin de la 2ème prolongation, pour décider si la faute de B1 a eu lieu avant que le signal de fin de temps de jeu retentisse.

- Si le visionnage vidéo montre que la faute de B1 a eu lieu avant la fin du temps de jeu, A1 doit tenter 2 lancers-francs. Le chronomètre de jeu doit afficher le temps restant.
- Si le visionnage vidéo montre que la faute de B1 a eu lieu après la fin du temps de jeu, la faute de B1 doit être ignorée et A1 ne doit pas tenter de lancers-francs, à moins que la faute de B1 soit antisportive ou disqualifiante et il y aura encore une 3ème prolongation à suivre.

F3. Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins à la fin des quart-temps et des prolongations

F-3.1 Exemple Tir au buzzer des 24'' avec 2'00 ou moins à jouer

Avec 1'41'' sur le chronomètre de jeu au 4ème quart-temps, A1 tente un tir réussi lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. Les arbitres ne sont pas certains que le ballon était ou non entre les mains de A1 lorsque le signal du chronomètre des tirs a retenti.

Interprétation : Le visionnage vidéo peut être utilisé pour décider, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps, si le ballon a été relâché pour un tir réussi de A1 avant que le signal du chronomètre des tirs ait retenti.

- Si le visionnage vidéo indique que le ballon était toujours entre les mains de A1 lorsque le signal du chronomètre des tirs a retenti, il s'agit d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le panier du terrain de A1 ne compte pas. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis l'endroit le plus proche de la violation du chronomètre des tirs a eu lieu.
- Si le visionnage vidéo indique que le ballon avait quitté les mains de A1 sur son tir quand le signal du chronomètre des tirs a retenti, il ne s'agit pas d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. Le panier de A1 comptera. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa ligne de fond comme après tout panier réussi.

F-3.2 Exemple Faute d'attaque loin du ballon sur un tir au buzzer des 24'' avec 2'00 ou moins à jouer

Avec 1'37'' sur le chronomètre de jeu au 4ème quart-temps, le signal du chronomètre des tirs retentit. À peu près au même moment, A1 marque un panier depuis sa zone avant et A2 commet une faute sur B2 loin du ballon n'importe où dans la zone avant de l'équipe A. C'est la 3ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Les arbitres ne savent pas si le ballon était encore dans la ou les mains de A1 lorsque le chronomètre des tirs a sonné et quand la faute de A2 s'est produite.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps, pour décider si le ballon était encore dans les mains du tireur quand le signal du chronomètre des tirs a retenti et quand la faute loin de la situation de tir s'est produite.

- Si le visionnage vidéo indique que le ballon avait quitté les mains de A1 sur son tir quand le signal du chronomètre des tirs a retenti, et que le ballon avait quitté les mains de A1 quand la faute de A2 a eu lieu, alors :
  Le panier de A1 doit compter. La faute de A2 doit être enregistrée. Il ne s'agit pas d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa ligne de fond comme après tout panier réussi. L'équipe B doit avoir le temps restant au chronomètre de jeu et 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si le visionnage vidéo indique que la faute de A2 a eu lieu avant que le ballon quitte les mains de A1, et que la faute a eu lieu avant que le signal du chronomètre des tirs ait retenti, alors :
  La faute de A2 doit être enregistrée. Le panier du terrain de A1 ne doit pas compter. Il ne s'agit pas d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B dans sa zone arrière au plus près d'où a eu lieu la faute de A2. L'équipe B doit avoir le temps restant sur le chronomètre de jeu et 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si le visionnage vidéo indique que le signal du chronomètre des tirs a retenti avant que le ballon ne quitte les mains de A1 sur son tir et que le chronomètre des tirs a retenti avant que la faute de A2 ait eu lieu, alors :
  Il s'agit d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le panier de A1 ne doit pas compter. La faute de A2 doit être ignorée, à moins qu'elle soit antisportive ou disqualifiante. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B dans sa zone arrière au plus près du lieu où la violation du chronomètre des tirs a eu lieu. L'équipe B doit avoir le temps restant au chronomètre de jeu et 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

F-3.3 Exemple Faute défensive loin du ballon sur un tir au buzzer des 24'' avec 2'00 ou moins à jouer

Avec 1'34'' sur le chronomètre de jeu au 4ème quart-temps, le signal du chronomètre des tirs retentit. À peu près au même moment, A1 marque un panier depuis sa zone avant et B2 commet une faute sur A2 loin du ballon n'importe où dans la zone avant de l'équipe A. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Les arbitres ne savent pas si le ballon était toujours dans la ou les mains de A1 lorsque le chronomètre des tirs a sonné et quand la faute de B2 s'est produite.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps, pour décider si le ballon était encore dans les mains du tireur quand le signal du chronomètre des tirs a retenti et quand la faute loin de la situation de tir s'est produite.

- Si le visionnage vidéo indique que la faute de B2 a eu lieu avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse et que la faute de B2 a eu lieu alors que A1 était en action de tir, alors :
  Il ne s'agit pas d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. La faute de B2 doit être enregistrée. Le panier de A1 doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis sa zone avant au plus près d'où la faute de B2 a été commise. L'équipe A aura le temps restant au chronomètre de jeu et 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si le visionnage vidéo indique que A1 avait encore le ballon dans les mains quand le signal du chronomètre des tirs a retenti, et que le chronomètre des tirs a retenti avant que la faute de A2 ait eu lieu, alors :
  Il s'agit d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le panier du terrain de A1 ne doit pas compter. La faute de B2 doit être ignorée. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa zone arrière, au plus près de l'endroit où la violation du chronomètre des tirs a eu lieu. L'équipe B aura le temps restant au chronomètre de jeu et 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

F-3.4 Exemple Faute technique et antisportive sifflées à peu près en même temps

Avec 7,5 secondes sur le chronomètre de jeu au 4ème quart-temps et avant que A1 relâche le ballon sur la remise en jeu qu'il effectue, B1 est sanctionné d'une faute technique. A peu près en même temps, B2 est sanctionné d'une faute antisportive par un autre arbitre. Les arbitres ne savent pas dans quel ordre les fautes se sont produites.

Interprétation :

Le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé pour décider dans quel ordre des fautes se sont produites. La sanction de faute technique doit être administrée la première. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant.

F-3.5 Exemple Vidéo et doute sur une violation de Goaltending dans les 2 dernières minutes

Avec 1'16'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente un tir au panier. Les arbitres sifflent une violation de Goaltending. Les arbitres ne savent pas si le ballon était déjà dans sa phase descendante vers le panier.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé pour décider, quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le 4ème quart-temps, si une violation de Goaltending a été sifflée correctement.

-Si le visionnage vidéo permet d'assurer que le ballon était dans sa phase descendante vers le panier, la violation de Goaltending doit rester valide.

-Si le visionnage vidéo permet d'assurer que le ballon n'était pas encore dans sa phase descendante vers le panier, la décision de Goaltending doit être annulée et il y a une situation d'entre deux.

F-3.6 Exemple Vidéo et doute sur un Goaltending non sifflé

Avec 38 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche le panneau au-dessus du niveau de l'anneau et B1 touche le ballon. L'arbitre décide que B1 a touché légalement le ballon et en conséquence ne siffle pas de violation de Goaltending.

Interprétation :

Le visionnage vidéo ne peut être utilisé que si les arbitres ont sifflé une violation de Goaltending.

F-3.7 Exemple Vidéo et doute sur un Goaltending non sifflé après une faute sur tir

Avec 36 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. Le ballon touche le panneau au-dessus du niveau de l'anneau et B2 touche le ballon. L'arbitre ne siffle pas de violation de Goaltending. Les arbitres ne savent pas si B2 a touché le ballon illégalement.

Interprétation :

Le visionnage vidéo ne peut être utilisé que si les arbitres ont sifflé une violation de Goaltending.

F-3.8 Exemple Vidéo et doute sur un Goaltending sifflé après une faute sur tir

Avec 28 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points. B2 touche le ballon sur le chemin du panier. L'arbitre siffle une violation de Goaltending. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Les arbitres ne sont pas certains que B2 a touché le ballon illégalement.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps, pour décider si la violation de Goaltending de B2 a été sifflée correctement.

- Si le visionnage vidéo indique que B2 a touché le ballon dans sa phase descendante, la violation de Goaltending reste valide. 2 points doivent être accordés à A1. A1 doit tenter ensuite 1 lancer-franc et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
- Si le visionnage vidéo indique que B2 a touché le ballon dans sa phase montante, la décision de Goaltending doit être annulée. A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

F-3.9 Exemple Visionnage vidéo un temps-mort

Avec 1'37'' sur le chronomètre de jeu au 4ème quart-temps, le ballon sort des limites du terrain. L'équipe A bénéficie de la remise en jeu. L'équipe A demande un temps-mort. Les arbitres ne sont pas sûrs du joueur qui a causé la sortie du ballon du terrain.

Interprétation : Le visionnage vidéo peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps, pour identifier quel joueur a causé la sortie du ballon des limites du terrain. Le décompte du temps-mort ne doit pas commencer avant le visionnage vidéo et la communication de la décision finale par les arbitres.

F-3.10 Exemple Incertitude sur le joueur ayant sorti le ballon au premier quart-temps

Avec 5'53'' sur le chronomètre de jeu au 1er quart-temps, le ballon roule le long de la ligne de touche et A1 et B1 tentent de prendre le contrôle du ballon. Le ballon sort des limites du terrain. L'équipe A bénéficié de la remise en jeu. Les arbitres ne sont pas sûrs du joueur qui a causé la sortie du ballon des limites du terrain.

Interprétation : Le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé à ce moment-là. Il ne peut être utilisé pour identifier quel joueur a causé la sortie du ballon des limites du terrain que si le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps.

F-3.11 Exemple Incertitude sur un joueur qui aurait pu être sorti des limites du terrain

Avec 1'45'' sur le chronomètre de jeu dans la prolongation, A1 proche de la ligne de touche passe le ballon à A2. B1 touche le ballon qui sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont pas sûrs que A1 n'était pas déjà sorti du terrain alors qu'il passait le ballon à A2.

Interprétation : Le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé pour décider si un joueur ou le ballon est sorti du terrain

F4. A n'importe quel moment de la rencontre

F-4.1 Exemple Incertitude sur une faute commise

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. A1 marque le panier. Les arbitres ne sont pas certains que le tireur A1 a bien été victime d'une faute.

Interprétation :

Le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé, quel que soit le moment de la rencontre, pour décider si un joueur a été victime d'une faute.

F-4.2 Exemple Incertitude sur le fait que le ballon a quitté les mains du tireur

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. A1 marque le panier. Les arbitres ne sont pas certains que le ballon avait bien quitté les mains du tireur avant que la faute de B1 ne se produise.

Interprétation :

Le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé, quel que soit le moment de la rencontre, pour décider si le ballon est dans les mains du tireur quand une faute est commise sur lui.

F-4.3 Exemple Incertitude sur un joueur qui aurait pu être sorti des limites du terrain

A1 tente un tir à 3 points. Le ballon rebondit sur l'anneau et a encore une chance de pénétrer dans le panier lorsque A2 ou B2 touchent le ballon. Le ballon pénètre dans le panier. Les arbitres ne sont pas sûrs que le tir doive valoir 2 ou 3 points.

Interprétation :

- Le visionnage vidéo peut être utilisé, à tout moment de la rencontre, pour décider si le ballon avait encore une chance de pénétrer dans le panier quand il a été touché par A2 ou B2.
- Le visionnage vidéo peut être utilisé, à tout moment de la rencontre, pour décider si le panier réussi doit valoir 2 ou 3 points.

F-4.4 Exemple Incertitude sur le nombre de lancers-francs à accorder suite à une faute

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. A1 bénéficie de 3 lancers-francs. Les arbitres ne sont pas certains qu'A1 a lâché le ballon sur son tir depuis la zone de tir à 3 points.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé, à tout moment de la rencontre, pour décider si une faute sur tireur doit donner 2 ou 3 lancers-francs.

F-4.5 Exemple Doute sur antisportive sur remise en jeu

Avec 40 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour effectuer la remise en jeu quand, sur le terrain de jeu, B2 provoque un contact sur A2. B2 est sanctionné d'une faute antisportive. Les arbitres ne sont pas sûrs que le ballon était encore dans les mains de A1 quand la faute s'est produite.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour décider si la faute antisportive de B2 doit être revue à la baisse en faute personnelle.

-Si le visionnage vidéo montre que la faute s'est produite avant que le ballon soit lâché par A1 sur la remise en jeu, la faute de B2 doit rester antisportive.

-Si le visionnage vidéo assure que la faute (action de basketball) s'est produite après que le ballon a été lâché et que le ballon était dans les mains de A2, la faute de B2 doit être reclassée à la baisse en faute personnelle.

F-4.6 Exemple Doute sur faute antisportive qui peut être technique ou disqualifiante (coude)

B1 est sanctionné d'une faute antisportive pour avoir frappé A1 d'un coup de coude. Les arbitres ne sont pas sûrs que B1 a frappé A1 avec le coude.

Interprétation :

Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle, antisportive ou

disqualifiante doit être considérée comme une faute technique.
Si le visionnage vidéo permet d'assurer qu'il n'y a eu aucun contact de B1 sur A1 avec le coude, la faute de B1 doit être changée en faute technique.

F-4.7 Exemple Doute sur faute personnelle qui peut être antisportive ou non justifiée (coude)
B1 est sanctionné d'une faute personnelle. Les arbitres se demandent si la faute n'était pas antisportive et même s'il y a réellement eu une faute.
Interprétation :
Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la hausse en faute antisportive. Cependant, si le visionnage vidéo montre qu'il n'y a eu aucun contact, la faute ne peut pas être annulée.

F-4.8 Exemple Après visionnage vidéo, une faute défensive s'avère offensive
A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque avec aucun défenseur entre lui et le panier de l'adversaire. B1 utilise son bras en tentant d'atteindre le ballon et entre en contact avec A1 par le côté. B1 est sanctionné d'une faute antisportive. Les arbitres ne sont pas sûrs que la faute de B1 a été sifflée à raison comme faute antisportive.
Interprétation : Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la hausse en faute antisportive.
Cependant, si le visionnage vidéo montre que A1 était responsable du contact en chargeant B1, la faute défensive de B1 ne peut être transformée en faute offensive de A1.

F-4.9 Exemple Après doute sur antisportive, la vidéo montre que c'est une faute offensive
B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. Les arbitres ne savent pas si cette faute ne doit pas être reclassée à la hausse en faute antisportive.
Interprétation : Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la hausse en faute antisportive.
Cependant, le visionnage vidéo montre que A1 est responsable du contact et qu'il a chargé B1. La faute défensive de B1 ne peut pas être remplacée par une faute offensive de A1.

F-4.10 Exemple Après doute sur une antisportive commise après un marcher
Le dribbleur A1 commet une violation de marcher et B1 est sanctionné ensuite d'une faute antisportive sur A1. Les arbitres ne savent pas si la faute de B1 a été sifflée à raison comme faute antisportive.
Interprétation : Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la baisse en faute personnelle ou à la hausse en faute disqualifiante.
- Si le visionnage vidéo montre que la faute de B1 était bien antisportive, la faute doit rester antisportive.
- Si le visionnage vidéo montre que la faute de B1 était une faute personnelle, elle doit être ignorée, car elle a eu lieu après une violation de marcher.

F-4.11 Exemple Après doute sur une antisportive qui suit une première faute
B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. La faute de B1 est suivie d'une faute antisportive de B2 sur A1 qui est encore dans son action de tir. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Les arbitres ne sont pas sûrs que la faute de B2 soit antisportive.
Interprétation : Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la baisse en faute personnelle ou à la hausse en faute disqualifiante.
- Si le visionnage vidéo montre que la faute de B2 était bien antisportive, la faute doit rester antisportive. A1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement pour la faute de B1, puis 2 autres lancers-francs sans alignement pour la faute antisportive de B2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si le visionnage vidéo montre que la faute de B2 était une faute personnelle, elle doit être ignorée, car elle a eu lieu après la première faute. A1 doit tirer 2 lancers-francs pour la faute de B1, puis le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

F-4.12 Exemple Faute technique d'un joueur pendant le visionnage d'une faute qui devient sa 2ème faute antisportive

Dans le 3ème quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A2. Dans le 4ème quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute sur le tir réussi de A1. Les arbitres ne savent pas si la faute de B1 doit être reclassée à la hausse en faute antisportive. Pendant le visionnage vidéo, B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : Si le visionnage vidéo montre que la faute de B1 sur A1 était antisportive, B1 doit être disqualifié automatiquement pour avoir commis une 2ème faute antisportive. Sa faute technique doit être ignorée et ne peut être enregistrée ni à son compte ni à celui de l'entraineur principal B. A1 doit tenter 1 lancer-franc sans alignement pour la faute antisportive de B1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

F-4-13 Exemple En cas de disparition d'affichage aux chronomètres de jeu et des tirs

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

Interprétation : Le jeu doit être arrêté immédiatement. Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour décider quel temps doit être affiché sur chacun des chronomètres. Après le visionnage vidéo, le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs et le chronomètre de jeu.

F-4.14 Exemple Vidéo et doute sur le bon tireur de lancer-franc en cours de rencontre

A2 tente son second lancer-franc. Le ballon pénètre dans le panier. A ce moment-là, les arbitres ne sont plus certains que A2 soit le bon tireur de lancer-franc.

Interprétation : Le visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon devienne vivant à la suite du premier ballon mort qui a suivi le démarrage du chronomètre de jeu à la suite de l'erreur.

Si le visionnage vidéo montre un mauvais tireur de lancer-franc, une erreur rectifiable pour avoir permis à un mauvais joueur de tenter un lancer-franc a eu lieu. Les lancers-francs tentés par A2, qu'ils aient été réussis ou manqués, doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière. L'équipe B doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

F-4.15 Exemple Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions

A1 et B1 commencent à échanger des coups de poing, suivis par d'autres joueurs et personnes autorisées à s'assoir sur les bancs d'équipe, tous s'impliquant dans la bagarre. Après quelques minutes, les arbitres restaurent l'ordre sur le terrain.

Interprétation : Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le visionnage vidéo comme à tout moment de la rencontre pour identifier l'implication des autres joueurs et des autres personnes autorisées à s'assoir sur les bancs d'équipe ans tout acte de violence. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la bagarre, le Crew chief doit rapporter sa décision finale à la table de marque et la communiquer aux deux entraineurs principaux.

F-4.16 Exemple Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions

Deux adversaires commencent à s'agresser verbalement et à se repousser l'un l'autre. Les arbitres interrompent le jeu. Une fois l'ordre rétabli, les arbitres ne savent plus quels joueurs étaient impliqués.

Interprétation : Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le visionnage vidéo comme à tout moment de la rencontre pour identifier l'implication des joueurs dans tout acte de violence. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la bagarre, le Crew chief doit rapporter sa décision finale à la table de marque et la communiquée aux deux entraineurs principaux.

FIN DU DOCUMENT

Service Formation des Officiels
sfoff@ffbb.com