
Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Interprétations Officielles

Règles Officielles du Basketball **2017**

Valide à compter du **1^{er} février 2018**



[Lien vers sommaire](#)



AVERTISSEMENT

Cette version en langue française des Interprétations Officielles du Règlement du Basketball de la FIBA est une traduction réalisée par la Fédération Française de Basketball.

Elle ne saurait se substituer à la version anglaise officielle de la FIBA qui seule fait foi en cas de litige. Le texte original en anglais est disponible sur le site internet de la FFBB, dans l'onglet FFBB / Officiels / Arbitres / Règlement de jeu.

Les textes en vert sont un rappel des modifications FIBA datant du 1^{er} octobre 2017

Les textes en jaune sont les modifications apportées par la FIBA dans sa version applicable à compter du 1^{er} février 2018

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

INTRODUCTION

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

Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles des Règles Officielles du Basketball 2014 et sont effectives à compter du 1^{er} février 2018. Ce document annule et remplace toute Interprétations Officielles de la FIBA précédemment publiées.

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

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

L'objectif de ce document est de convertir les principes et les concepts du règlement de jeu 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 le règlement ou par les interprétations officielles de la FIBA suivantes.

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

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
TABLE DES MATIÈRES	3
TABLE DES ILLUSTRATIONS	3
ART. 5 JOUEURS - BLESSURE.....	4
ART. 7 ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS	5
ART. 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION	6
ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE PERIODE	6
ART. 10 STATUT DU BALLON	7
ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE.....	8
ART. 14 CONTROLE DU BALLON	10
ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR	11
ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR	11
ART. 17 REMISE EN JEU.....	13
ART. 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT	17
ART. 23 JOUEUR ET BALLON SORTANT DU TERRAIN.....	21
ART. 24 LE DRIBBLE.....	21
ART. 25 LE MARCHER	22
ART. 28 8 SECONDES	22
ART. 29/50 24 SECONDES.....	25
ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE	33
ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE	36
ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX.....	40
ART. 35 DOUBLE FAUTE.....	41
ART. 36 FAUTE TECHNIQUE	42
ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE	48
ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE.....	49
ART. 39 BAGARRE.....	51
ART. 42 SITUATIONS SPECIALES	51
ART. 44 ERREUR RECTIFIABLE	54
ART. 46 LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS	56

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Un panier est marqué.....	12
Figure 2 : Ballon en contact avec l'anneau.....	38
Figure 3 : Ballon dans le panier	39
Figure 4 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge.....	41

ART. 5 JOUEURS - BLESSURE

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

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

5-2 **Exemple** : **Entrée sur le terrain sur blessure**

A1 semble s'être blessé à la cheville et le jeu est arrêté.

- (a) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et soigne la cheville blessée d'A1,
- (b) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais A1 a déjà récupéré,
- (c) L'entraîneur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et **s'occupe de son joueur blessé**,
- (d) L'entraîneur adjoint, un remplaçant **ou un autre membre du banc d'équipe de l'équipe A** pénètre sur le terrain de jeu mais **ne s'occupe pas** de A1.

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

5.3 **Principe** Limite pour évacuer un joueur blessé

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

5-4 **Exemple**

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

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

5-5 **Principe** Joueur blessé et temps-mort

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

5-6 **Exemple**

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

5-8 Exemple

A1 est victime d'une faute de B1 et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les arbitres découvrent qu'A1 saigne et il est remplacé par A6 qui **doit** tirer le deuxième lancer-franc. L'équipe B demande alors à remplacer 2 joueurs.

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

5-9 Exemple

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

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

ART. 7 ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS

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

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

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

7-2 Exemple

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

- (a) avant le commencement de la rencontre,
- (b) après le commencement de la rencontre.

Interprétation :

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

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

- (a) Avant le début du match
- (b) Après le début du match

Interprétation :

- (a) Le joueur doit être remplacé sans sanction par le joueur du 5 de départ qui devait commencer la rencontre.
- (b) L'erreur est ignorée et le jeu continue sans aucune sanction

7-5 Exemple : L'entraîneur doit cocher lui-même les entrées en jeu
 L'entraîneur demande au marqueur de cocher d'un petit « x » sur la feuille de marque les 5 joueurs de son équipe qui doivent débiter la rencontre.

Interprétation :

C'est l'entraîneur en personne qui doit indiquer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit « x » à côté du numéro du joueur dans la colonne « joueur en jeu » de la feuille de marque.

ART. 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION

8.1 Principe Début de l'intervalle de jeu

Un intervalle de jeu commence :

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

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

B1 commet une faute sur A1 en action de tir, simultanément avec le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin de la période, et 2 lancers-francs sont accordés.

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

ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE PERIODE

9-1 Principe Retard des joueurs et forfait

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

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

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

- Le représentant de l'équipe B est en mesure de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.
- Le représentant de l'équipe B est incapable de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.

Interprétation :

Le commencement de la rencontre doit être retardé d'un maximum de 15 minutes. Si les joueurs absents arrivent sur le terrain de jeu, prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes :

- la rencontre doit commencer et aucune sanction ne doit être imputée
- une faute technique de type « B » peut être infligée à l'entraîneur de l'équipe B. L'équipe A devra bénéficier d'1 lancer-franc et la rencontre commencera par un entre deux.

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

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

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

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

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

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

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

9-5 **Principe** **Erreur de panier**

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

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

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

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

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

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

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

ART. 10 STATUT DU BALLON

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

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

10-2 Exemple : **Faute d'un défenseur sur un autre attaquant pendant une action de tir**

A1 a commencé son action de tir au panier quand B2 commet une faute sur A2. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu.

Interprétation :

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

10-3 Exemple : **Faute d'un attaquant sur un défenseur pendant une action de tir**

A1 a commencé son action de tir au panier quand A2 commet une faute sur B2. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que A2 commette la faute.

Interprétation :

Le ballon devient mort quand A2 commet une faute. Le panier, s'il est réussi, ne doit pas compter.

ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNÉE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(a) Le ballon sort directement des limites du terrain

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

Interprétation : Dans les deux cas, l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation d'A1. Après la remise en jeu, l'équipe qui ne prendra pas le contrôle du ballon vivant **sur le terrain** **devra bénéficier** de la 1^{ère} possession alternée au point le plus proche de l'endroit où se produira la prochaine situation d'entre deux.

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

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

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

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

En même temps que le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin à la 1^{ère} période, B1 commet une faute antisportive sur A1.

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

12-6 **Exemple Reprise de jeu après faute antisportive juste après le signal de fin de période.**

Peu de temps après que le chronomètre de jeu retentisse pour annoncer la fin de la 3^{ème} période, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A dispose du droit à la possession alternée pour la 4^{ème} période.

Interprétation : A1 doit tenter 2 lancers-francs avant le début de la 4^{ème} période, sans alignement de joueurs. La 4^{ème} période commencera par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise

en jeu de possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux.

12-7 Exemple **Joueur contré et deux joueurs retombant au sol avec les mains sur le ballon**

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

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-8 Exemple **Joueur contré et joueurs retombant en touche avec les mains sur le ballon**

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

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-9 Exemple **Joueur contré et retombant en zone arrière**

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

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-10 **Principe** **Ballon coincé en cours de jeu**

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

12-11 Exemple **24'' et Ballon coincé sur tir**

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

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

12-12 Exemple **Ballon coincé après signal des 24''**

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

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

12-13 Exemple **Ballon coincé ou violation sur le dernier lancer-franc d'une faute antisportive**

A1 est victime d'une faute de B1 pendant son action de tir à 2 points. L'arbitre siffle une faute antisportive à B1. Au cours du dernier lancer-franc :

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

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

**12-14 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.

12-15 Exemple **Ballon tenu sur marcher quand deux joueurs tiennent le ballon**

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

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-16 Principe **Violation au cours d'une possession alternée**

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

12-17 Exemple

Lors d'une possession alternée :

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

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

ART. 14 CONTROLE DU BALLON

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

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

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

Selon le jugement de l'arbitre et indépendamment du fait que le chronomètre de jeu soit arrêté ou pas, un joueur retarde délibérément la prise de possession du ballon.

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

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

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

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

Interprétation :

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

ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR

15-1 **Principe** Joueur en action de tir victime d'une faute et passant le ballon

Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'il passe ensuite le ballon, il n'est plus considéré comme étant en action de tir.

15-2 **Exemple**

Pendant une action de tir, A1 a le ballon dans les mains quand il est victime d'une faute de B1. Après la faute, A1 passe le ballon à A2.

Interprétation : A1 n'est plus considéré comme étant en action de tir.

ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Si le ballon entre dans le panier, la valeur du panier est définie selon :

- (a) Que le ballon est entré directement dans le panier, ou
- (b) Que le ballon a été touché par n'importe quel joueur lors d'une passe ou que le ballon a rebondi au sol avant de pénétrer dans le panier.

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

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

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

16-6 **Exemple** Valeur du panier si le ballon entre dans le panier lors d'une passe déviée

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

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

avant de pénétrer dans le panier.

Interprétation : Dans les deux cas, 2 points doivent être accordés à l'équipe A car le ballon n'est pas rentré directement dans le panier

16-7 **Principe** Tir alors qu'il reste 0,3 secondes à jouer dans la période

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

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

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

Quand :

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

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

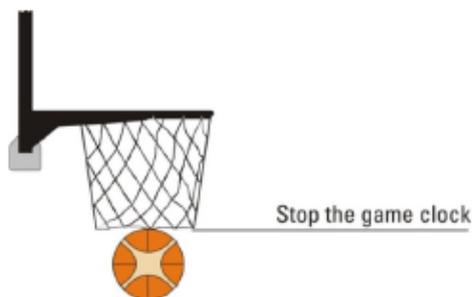


Figure 1 : Un panier est marqué

16-10 Exemple **B1 marque dans son propre panier**

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

Interprétation :

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

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

A1 tire au panier et B1 touche le ballon qui est dans le panier mais n'a pas encore complètement traversé le panier.

Interprétation :

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

ART. 17 REMISE EN JEU**17-1 Principe** **Intervention dans les mains sur remise en jeu**

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

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

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

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

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

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

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

17-5 Principe

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

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

Interprétation : Action légale. La seule restriction pour l'équipe B quant à se passer le ballon sur la

remise en jeu est qu'ils doivent passer le ballon vers le terrain dans le délai de 5 secondes.

17-8 **Principe**

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

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

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

Alors qu'il reste 0'57" à jouer dans la dernière période de la rencontre, A1 tente 2 lancers-francs. Pendant le 2^{ème} lancer-franc, A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc et une violation est sifflée. L'équipe B demande un temps-mort.

Interprétation : Après le temps-mort de l'équipe B, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de la zone avant de l'équipe B, à l'opposé de la table de marque. L'équipe B doit disposer d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

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

Il reste 0'26" à jouer dans la dernière période de la rencontre, A1 a dribblé pendant 6 secondes dans sa propre zone arrière, lorsque :

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

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

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

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

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

Il reste 1'24" à jouer dans la dernière période de la rencontre, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 tape et envoie alors le ballon hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe alors qu'il reste :

(a) 6 secondes

(b) 17 secondes

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

Interprétation :

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

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

Il reste 0'48" à jouer dans la dernière période de la rencontre, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble. B1 commet alors la 3^{ème} faute de l'équipe B dans cette période dans la zone arrière de l'équipe A alors qu'il reste :

- (a) 6 secondes
- (b) 17 secondes

sur le chronomètre des tirs.

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

Interprétation :

Le jeu reprendra avec

- (a) 14 secondes
- (b) 17 secondes

restant sur le chronomètre des tirs.

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

L'équipe A est en contrôle du ballon depuis 5 secondes en zone arrière quand A6 et B6 sont disqualifiés pour être entrés sur le terrain de jeu lors d'une situation de bagarre. A6 et B6 sont disqualifiés, les sanctions s'annulent et une remise en jeu est accordée à l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. Avant la remise en jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort. Où la remise en jeu doit-elle être administrée pour reprendre le jeu ?

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

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

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

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

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

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

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

17-17 Principe Evénements particuliers sur remise en jeu

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- (a) L'intérieur du terrain
 - (b) L'extérieur du terrain
- puis reprend le ballon.

Interprétation :

- (a) A1 commet une violation de remise en jeu. Une fois que le ballon a quitté les mains du joueur effectuant la remise en jeu, et que le ballon a touché l'intérieur du terrain, le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas toucher le ballon avant que celui-ci ait été touché (ou qu'il ait touché) un autre joueur sur le terrain de jeu.
- (b) L'action est légale et le **décompte de la période de 5 secondes doit continuer.**

17-23 **Principe**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- (a) En zone arrière en étant autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain
- (b) En zone avant avec la seule possibilité de passer le ballon en zone avant
- (c) Au commencement de la deuxième période avec la possibilité de passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain.

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

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

17-27 **Principe**

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

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

Il reste 1'03" à jouer dans la dernière période de la rencontre quand une faute technique est sifflée contre B1. N'importe quel joueur de l'équipe A tire1 lancer-franc après quoi un temps-mort est accordé à l'équipe A.

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

ART. 18/19 TEMPS-MORT/REMPACEMENT

18/19-1 **Principe**

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

Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu pour la 1^{ère} période ait commencé ou après que le temps de jeu de la rencontre a pris fin. N'importe quel remplacement peut être effectué pendant un intervalle de jeu.

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

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

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

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

Approximativement au même moment où le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'une période ou prolongation, B1 commet une faute sur A1 qui bénéficie de 2 lancers-francs. L'une ou l'autre des équipes demande :

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

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

- (a) avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1,
- (b) après la 1^{ère} tentative de lancer-franc,
- (c) après la réussite du 2^{ème} lancer-franc mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu,
- (d) après la réussite du 2^{ème} lancer-franc mais après que le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

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

Interprétation :

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

18/19-12 Principe Début et fin des temps-morts

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

18/19-13 Exemple Demande de temps-mort signalée tardivement par erreur

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

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

18/19-14 Exemple Temps-mort/ remplacement sur intervention illégale ou goaltending

Une violation d'empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier ou d'intervention illégale se produit à n'importe quel moment de la rencontre. Au moment où la violation se produit, des remplaçants de l'une

ou l'autre équipe ou bien des deux équipes attendent pour entrer en jeu près de la table de marque, ou bien un temps-mort est demandé par l'une ou l'autre équipe.

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

18/19-15 **Principe** Retour tardif sur le terrain après temps-mort

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

18/19-16 **Exemple** Ignorer la demande de retour sur le terrain de l'arbitre

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

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

Interprétation :

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

18/19-17 **Exemple** Retour tardif du vestiaire d'une équipe au début de la 3^{ème} période

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

Interprétation : Après que l'équipe A est finalement revenue sur le terrain, un temps-mort sans avertissement doit être imputé à l'équipe A.

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

Si une équipe n'a pas bénéficié de temps-mort dans la deuxième mi-temps avant que le chronomètre de jeu affiche 02'00" dans la 4^{ème} période, le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1^{ère} case des temps-morts de cette équipe dans la 2^{ème} période. Le tableau d'affichage doit indiquer que le 1^{er} temps-mort a été pris.

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

Il reste 02'00" au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période, les deux équipes n'ont pas encore pris de temps-mort dans la 2^{ème} mi-temps.

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

18/19-20 **Exemple** Temps-mort demandé à 2'09" et accordé à 1'58"

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

Interprétation : Le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1^{ère} case des temps-morts de

l'équipe du fait que le temps-morts est accordé à 1'58" en 4^{ème} période. Le temps-mort doit être inscrit dans la 2^{ème} case des temps-morts de l'équipe A et il ne reste plus qu'un temps-mort disponible pour cette équipe. Le tableau d'affichage doit indiquer que 2 temps-morts ont été pris.

ART. 23 JOUEUR ET BALLON SORTANT DU TERRAIN

23-1 **Principe** Joueur sortant du terrain pour éviter une violation de 3 secondes

C'est une violation quand un joueur quitte le terrain de jeu en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes.

23-2 Exemple :

Dans la zone restrictive depuis moins de 3 secondes, A1 sort du terrain en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes et rentre à nouveau dans la zone restrictive.

Interprétation : A1 a commis une violation de 3 secondes

ART. 24 LE DRIBBLE

24-1 **Principe**

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

Interprétation :

A1 a commis une violation de double dribble.

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

A1 dribble le ballon puis fait un arrêt.

(a) A1 perd l'équilibre et sans déplacer son pied de pivot touche le sol une ou deux fois en tenant le ballon dans la ou les main(s).

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

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

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

A1 démarre en dribble en :

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

(b) lançant le ballon plusieurs mètres devant lui

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

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

ART. 25 LE MARCHER

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

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

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

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

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

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

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

(a) passe le ballon à A2,

(b) commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol,

(c) tente de se relever tout en dribblant

(d) essaie de se relever alors qu'il tient toujours le ballon.

Interprétation :

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

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

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

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

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

25-5 **Principe** **Faute sur l'action de tir suivie d'un marcher**

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

25-6 **Exemple**

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

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

ART. 28 8 SECONDES

28-1 **Principe** **Temps restant sur les 8 secondes en cas de possession alternée**

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

28-2 **Exemple :**

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

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

28-3 Principe 8'' et franchissement de la ligne médiane

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

28-4 Exemple 8'' et franchissement incomplet de la ligne médiane

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

Interprétation : Action légale. A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant de l'équipe A, et de ce fait est autorisé à passer le ballon vers la zone arrière. 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 s'arrête à cheval sur la ligne médiane en tenant le ballon. A1 passe ensuite le ballon à A2 qui est aussi à cheval sur la ligne médiane.

Interprétation :

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

28-6 Exemple 8'' et joueur à cheval sur ligne médiane dribblant en zone arrière

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

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

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

28-9 Exemple 8'' et remise en jeu après double disqualification de remplaçants

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

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

**28-10 Exemple 8" et remise en jeu après double faute**

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

- (a) en zone arrière
- (b) en zone avant

Interprétation :

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

28-11 Exemple 8" et remise en jeu après

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

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

28-12 Principe 8" et jeu stoppé désavantageant une équipe

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

28-13 Exemple 8" et jeu stoppé dans les dernières secondes

Alors qu'il reste 25 secondes à jouer dans la dernière période de la rencontre et que le score est de A72-B72, l'équipe A prend le contrôle du ballon et A1 dribble pendant 4 secondes dans sa zone arrière quand le jeu est interrompu parce que :

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

Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière avec 4 secondes 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.

28-14 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 selon l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la violation s'est produite.

28-15 Exemple

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

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

Interprétation : La remise en jeu pour l'équipe B doit être effectuée dans sa zone avant au point le plus proche :

- (a) De l'endroit où était le ballon quand la violation s'est produite, excepté directement derrière le panneau
- (b) De la ligne médiane

ART. 29/50 24 SECONDES

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

Lors d'un tir d'A1, le ballon touche le panneau mais ne touche pas l'anneau. Lors du rebond, le ballon est 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 :

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

29/50-4 **Exemple** **Faute normale, FU, FT ou FD après tir contré et après le signal de 24"**

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et il est ensuite touché par B1 qui provoque la sortie du ballon des limites du terrain.

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

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

Si le signal du chronomètre des tirs retentit dans une situation où, selon le jugement des arbitres, **les adversaires gagnent** le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit se poursuivre.

**29/50-8 Exemple 24'' et interception**

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

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

29/50-9 Principe Possession alternée et 24''

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

29/50-10 Exemple 24'' et ballon tenu

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

- (a) l'équipe A,
- (b) l'équipe B.

Interprétation :

- (a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restant au chronomètre des tirs
- (b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

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

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

- (a) l'équipe A
- (b) l'équipe B

Interprétation :

- (a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restant au chronomètre des tirs
- (b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

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

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

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

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

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

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

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

A1 dribble dans sa zone avant et subit une faute de B1. C'est la 2^{ème} faute d'équipe contre l'équipe B dans la période. Le chronomètre des tirs indique 3 secondes.

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

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

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

(a) A1

(b) B1

se blesse et l'arbitre interrompt le jeu.

Interprétation :

L'équipe A doit bénéficier de :

(a) 4 secondes

(b) 14 secondes

au chronomètre des tirs.

29/50-16 Exemple 24" et double faute

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

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

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

Il reste 5 secondes au chronomètre des tirs et A1 dribble quand une faute technique est sifflée contre B1, suivie d'une faute technique sifflée contre l'entraîneur de l'équipe A.

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

29/50-18 Exemple 24" et pied

Alors qu'il reste:

(a) 16 secondes

(b) 12 secondes

au chronomètre des tirs, **A1 passe le ballon A2 tous deux dans leur zone avant quand** B1 dans sa zone arrière frappe délibérément de ballon du pied ou du poing.

Interprétation :

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

(a) 16 secondes

(b) 14 secondes

au chronomètre des tirs.

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

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

(a) 19 secondes

(b) 11 secondes

au chronomètre des tirs.

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

(a) 19 secondes

(b) 14 secondes

au chronomètre des tirs.

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

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

Interprétation :

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

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

29/50-21 **Principe**

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

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

Alors qu'il reste 0'25" à jouer dans la dernière période de la rencontre et que le score est de A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon. A1 a dribblé depuis 20 secondes quand le jeu est arrêté par l'arbitre du fait que:

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

Alors qu'il reste 4 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir du terrain. Le ballon ne touche pas l'anneau. L'opérateur du chronomètre des tirs réinitialise le chronomètre des tirs par erreur. A2 s'empare du rebond et après un certain temps A3 tire et marque un panier. A ce moment-là, les arbitres sont avertis de la situation.

Interprétation :

Les arbitres, après consultation du commissaire s'il est présent, confirmeront si le ballon a touché ou non le panier lors du tir d'A1. Ils décideront alors si le ballon a quitté les mains d'A3 avant le moment où le signal aurait dû sonner si le chronomètre des tirs n'avait pas été réinitialisé. Si c'est le cas, le panier devra compter; sinon, une violation du chronomètre des tirs se sera produite et le panier d'A3 ne devra pas compter.

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

Une remise en jeu résultant de la sanction d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque et une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs doit être accordée. Cela s'applique également quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période ou dans chaque prolongation, quand bien même un temps-mort est demandé ou non par l'équipe bénéficiaire de la remise en jeu.

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

Il reste 1'12" à jouer dans la dernière période et A1 dribble en zone avant avec 6 secondes restant au chronomètre des tirs lorsque :

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

Interprétation : Que le(s) lancers-franc(s) soient réussis ou non, et quel que soit l'entraîneur demandant le temps-mort, une remise en jeu devra être accordée à l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane face à la table de marque avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

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

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

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

29/50-28 **Exemple** Tir puis faute défensive hors ballon (2^{ème} faute d'équipe) avec 17" restant aux 24"

Il reste 17 secondes au chronomètre des tirs, quand A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

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

Interprétation

- (a) Le panier d'A1 est valide et le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- (b) et (c) Le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 17 secondes au chronomètre des tirs.

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

Il reste 10 secondes au chronomètre des tirs, quand A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

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

Interprétation

- (a) Le panier d'A1 est valide
- Dans les trois cas, le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'infraction, avec 14 secondes affiché au chronomètre des tirs.

29/50-30 **Exemple** Tir puis faute défensive hors ballon (2^{ème} faute d'équipe) après signal des 24"

A1 lâche le ballon lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal du chronomètre des tirs retentit et B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 2^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

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

Interprétation



(a) Le panier d'A1 est valide

Dans les trois cas, il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs et le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'infraction, avec 14 secondes affichées au chronomètre des tirs.

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

Il reste 10 secondes au chronomètre des tirs, quand A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

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

Interprétation :

(a) Le panier d'A1 est valide

Dans les trois cas, 2 lancers-francs doivent être accordés à A2.

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

A1 lâche le ballon lors de son 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 5^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

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

Interprétation

(a) Le panier d'A1 est valide

Dans les trois cas, il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs et 2 lancers-francs doivent être accordés à A2.

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

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

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

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

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

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

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

- (a) 4 secondes
- (b) 20 secondes

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

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

29/50-36 Exemple 14'' si ballon touché au rebond par B1 mais gagné par A2

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

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

29/50-37 Exemple 14" si le ballon sort en faveur de A après avoir touché l'anneau
A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain.
Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de la violation. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes que la remise en jeu ait lieu en zone avant ou en zone arrière.

29/50-38 Exemple 14" si le ballon revient à A en zone arrière après avoir touché l'anneau
Il reste 4 secondes sur le chronomètre des tirs quand A1 lance le ballon sur l'anneau pour bénéficier d'une nouvelle période de tir. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.
Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A en zone arrière. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-39 Exemple 14" si ballon tapé puis contrôlé sur rebond après anneau touché
A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. A2 tape le ballon puis A3 gagne le contrôle du ballon.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon à quelque endroit que ce soit sur le terrain.

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

29/50-41 Exemple 14" si 3^{ème} faute d'équipe après panier marqué
A1 tire au panier. Le ballon pénètre dans le panier puis B1 commet une faute sur A2. C'est la 3^{ème} faute d'équipe de l'équipe B dans la période.
Interprétation : **Le panier est accordé**, remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche d'où l'infraction a été commise. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-42 Exemple 14" si un ballon tenu est sifflé en faveur de l'attaque après rebond
A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau puis un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2. La flèche de possession indique l'équipe A.
Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche d'où la situation de ballon tenu a eu lieu. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

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

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

**29/50-45 Exemple 24" si le ballon n'est pas contrôlé par la même équipe avant et après avoir touché l'anneau**

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

Interprétation : Comme l'équipe qui a gagné le contrôle du ballon n'est pas la même que celle qui en avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau, l'équipe B devra bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-46 Exemple Reprise de contrôle du ballon puis faute en zone arrière après un tir

A1 tire au panier alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs. Le ballon touche l'anneau et A2 reprend le contrôle du ballon dans sa zone arrière. A2 est alors victime d'une faute de B1. C'est la 3^{ème} faute de l'équipe B dans la période.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-47 Principe Quand éteindre le chronomètre des tirs

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

29/50-48 Exemple

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

Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-49 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" à 24" à jouer, violation en zone avant

Il reste 18 secondes au chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs quand le joueur B1 dans sa propre zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.

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

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

Il reste 7 secondes au chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs quand le joueur B1 dans sa zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.

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

29/50-51 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" à 24" à jouer, un tir touche l'anneau

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

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

29/50-52 Exemple Temps aux 24" sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes

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

Interprétation :

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

29/50-53 Exemple Nouvelles 24" sur REJ après TM-B lors des 2 dernières minutes

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

Interprétation :

A la suite du temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-54 Exemple Cas de 14" sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes

Il reste 30 secondes au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période et A1 dribble dans sa zone avant. B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où A2 reprend le contrôle du ballon. B2 commet une faute sur A2 alors qu'il reste 8 secondes au chronomètre des tirs. C'est la 3^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :

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

29/50-55 Exemple Fin de période après signal sonore des 24 secondes sur air ball

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin de 2^{ème} période quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1 seconde au chronomètre des tirs quand A1 tire au panier.

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

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

29/50-56 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes après le lâcher du ballon sur air ball

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

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

29/50-57 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes ballon en main

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

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

ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE

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

Tant qu'il est en l'air, un joueur conserve le statut qu'il avait quant à l'endroit où il touchait le sol avant de sauter en l'air. Toutefois, quand un joueur en l'air saute depuis sa zone avant et prend le contrôle du ballon alors qu'il est toujours en l'air, il est le 1^{er} joueur de son équipe à établir le contrôle d'équipe du ballon.

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



pas revenu au sol avec les deux pieds.

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

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

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

Interprétation :

Aucune violation ne s'est produite. B1 a établi le 1^{er} contrôle d'équipe du ballon alors qu'il était en l'air et sa position relative à la zone avant ou arrière n'a pas été établie tant que B1 n'est pas revenu au sol avec les deux pieds. Dans tous les cas B1 se trouve légalement en zone arrière.

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

Lors de l'entre-deux entre A1 et B1 qui commence la 1^{ère} période, le ballon est légalement frappé lorsqu'A2 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe :

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

Interprétation : Aucune violation n'a été commise. A2 établit le 1^{er} contrôle du ballon pour l'équipe A alors qu'il est en l'air. Dans tous les cas A2 se trouve légalement en zone arrière.

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

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

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

Interprétation : C'est une violation de l'équipe A. Lors de la remise en jeu de A1, l'équipe A a établi le contrôle du ballon dans sa zone avant, avant qu'A2 attrape le ballon en l'air et retourne ensuite au sol en zone arrière. Dans tous les cas, A2 a provoqué un retour illégal du ballon en zone arrière.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.

30-7 Exemple Passe légale de zone arrière à zone arrière avec rebond en zone avant

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

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

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

Interprétation : Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière

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

A1 et A2 se tiennent tous les deux en zone avant, les deux pieds proches de la ligne médiane quand A1 tente une passe à rebond à A2. Au cours de la passe le ballon rebondit d'abord en zone arrière puis en zone avant, avant d'être finalement touché par A2.

Interprétation : Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière

30-10 Exemple Passe légale de zone arrière à zone arrière avec rebond en zone avant

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

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

30-11 Exemple Retour en zone et 8" sur ballon dévié par un officiel situé en zone avant

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

Interprétation : L'action est légale. Pas de violation de retour en zone arrière car aucun joueur de l'équipe A n'a eu le ballon en zone avant. Cependant, comme le ballon a été amené en zone avant, la période des 8 secondes s'est arrêtée au moment où le ballon a touché l'arbitre. Une nouvelle période de 8 secondes doit redémarrer dès qu'A2 aura touché le ballon dans sa zone arrière.

30-12 Exemple Retour en zone si 2 adversaires ont touché ensemble le ballon

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

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

30-13 Exemple Cas du joueur dribblant sur son pied en venant de franchir la ligne médiane

A1 dribble depuis sa zone arrière vers sa zone avant. Ayant les deux pieds en zone avant il continue à dribbler en zone arrière et le ballon touche son pied et rebondit en zone arrière où A2 le récupère et commence à dribbler.

Interprétation : Action légale car A1 n'a pas établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-14 Exemple Cas du ballon seulement touché en zone avant

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

Interprétation: Action légale car A1 n'a pas établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-15 Exemple **Cas de non-retour en zone lors d'une remise en jeu sur la ligne médiane**

Lors d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane suite à une faute antisportive, A1 passe le ballon à A2. A2 attrape le ballon avec un pied en zone avant et l'autre pied en l'air. Il pose ensuite son second pied dans sa zone arrière.

Interprétation : Jeu légal. Le joueur A2 n'établit le contrôle du ballon par son équipe en zone avant que lorsque ses deux pieds touchent la zone avant

30-16 Exemple **Cas de retour en zone lors d'une remise en jeu en zone avant**

Lors d'une remise en jeu dans sa zone avant, A1 passe le ballon à A2. A2 attrape le ballon avec un pied en zone avant et l'autre pied en l'air. Il pose ensuite son second pied en zone arrière.

Interprétation : A2 a commis une violation de retour en zone arrière puisque A1, qui effectuait la remise en jeu, avait déjà établi le contrôle du ballon dans la zone avant de l'équipe A.

30-17 Exemple **Cas du ballon frappé par l'adversaire vers la zone arrière**

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

Interprétation : Action légale. L'équipe A n'a pas été la dernière à toucher le ballon dans sa zone avant. A1 pourrait même continuer à dribbler avec les 2 pieds dans sa zone arrière avec une nouvelle période de 8 secondes.

30-18 Exemple **Passé 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 : Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière. A2 a établi le contrôle du ballon en zone avant pour l'équipe A lorsqu'il a attrapé le ballon en l'air.

ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE

31-1 **Principe** **Toucher le ballon au travers du panier sur lancer-franc**

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

31-2 Exemple

Lors du dernier ou unique lancer-franc par A1,

- (a) Avant que le ballon touche l'anneau,
- (b) Après que le ballon a touché l'anneau et qu'il a toujours la possibilité de rentrer dans le panier, B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.

Interprétation :

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

- (a) 1 point est accordé à A1 et une faute technique doit être infligée à B1.
- (b) 1 point est accordé à A1 mais aucune faute technique n'est sifflée à B1

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

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

31-4 Exemple

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

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

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

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

31-6 Exemple

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

Interprétation :

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

31-7 Principe Toucher le ballon après une faute quand le ballon rebondit sur l'anneau

C'est une violation si n'importe quel joueur touche le ballon après que le ballon a touché l'anneau sur une tentative de tir, un dernier ou unique tir de lancer-franc et qu'une faute a été sifflée, ou après que le chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la période, et que le ballon a toujours une chance de pénétrer dans le panier.

31-8 Exemple Tir, 3^{ème} faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer

Après le dernier ou unique tir de lancer-franc de A1, le ballon touche l'anneau et rebondit au-dessus de celui-ci quand une faute de B2 sur A2 est sifflée (3^{ème} faute d'équipe). Le ballon a toujours une chance de rentrer et il est touché :

- (a) Par A3
- (b) Par B3

Interprétation : C'est une violation d'intervention illégale.

- (a) Aucun point ne doit être accordé. Les deux sanctions s'annulent l'une et l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée en ligne de fond au point le plus proche du lieu où la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.
- (b) 1 point doit être accordé à A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu en 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, 5^{ème} faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer

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

- (a) Par A3
- (b) Par B3

Interprétation : C'est une violation d'intervention illégale.

- (a) Aucun point ne doit être accordé. 2 lancers francs doivent être accordés à A2 sans alignement de joueurs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.
- (b) 1 point doit être accordé à A1. 2 lancers-francs doivent ensuite être accordés à A2. Le jeu doit reprendre comme après n'importe quel(s) lancer(s)-franc(s) normal(aux).

31-10 Exemple **Tir, rebond sur l'anneau puis ballon touché avec une chance de pénétrer**
 A1 tire au panier, le ballon touche l'anneau, rebondit au-dessus de celui-ci et a toujours une chance de pénétrer dans le panier quand le signal sonore de fin de période retentit. Le ballon est touché :

- (a) Par A2
- (b) Par B2

Interprétation : C'est une violation d'intervention illégale.

- (a) Aucun point ne doit être accordé.
- (b) 2 ou 3 points doivent être accordés à A1.

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

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

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

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

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

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

- (a) le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc.
- (b) 2 ou 3 points sont accordés à A1.

31-13 Principe **Faire vibrer le panneau ou le panier**

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

31-14 Exemple **Faire vibrer le panneau ou le panier après le signal de fin de période**

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

Interprétation : Même après que le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la rencontre, le ballon demeure vivant et par conséquent une intervention illégale s'est produite. 3 points doivent être accordés à A1.

31-15 Principe **Toucher le panier ou le panneau quand le ballon est sur l'anneau**

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



Figure 2 : Ballon en contact avec l'anneau

31-16 Exemple Toucher le panneau quand le ballon est à nouveau sur l'anneau

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

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

31-17 Principe L'annulation de panier prévaut dans les décisions contradictoires

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

31-18 Exemple Double goaltending par deux adversaires

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

- (a) Pénètre alors dans le panier
- (b) Ne pénètre pas dans le panier

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

31-19 Principe Accrocher le panier pour jouer le ballon

Il y a violation pour intervention illégale si un joueur accroche le panier pour jouer le ballon.

31-20 Exemple Attaquant ou défenseur accrochant le panier pour jouer le ballon

A1 tente un tir à 3 points. Le ballon rebondit sur l'anneau lorsque :

- (a) A2 accroche le panier, fait une claquette mettant le ballon dans le panier
- (b) B1 accroche le panier et chasse le ballon loin du panier.

Interprétation :

- (a) Aucun point ne doit être accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu à hauteur de la ligne de lancer-franc prolongée.
- (b) 3 points doivent être accordés à **A1**.

31-21 Principe Défenseur touchant le ballon à l'intérieur du panier

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



Figure 3 : Ballon dans le panier

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

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

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

ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX

33.10 ZONES DE DEMI-CERCLE DE NON-CHARGE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interprétation : A2 a commis une faute de charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas.

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

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

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

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

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

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

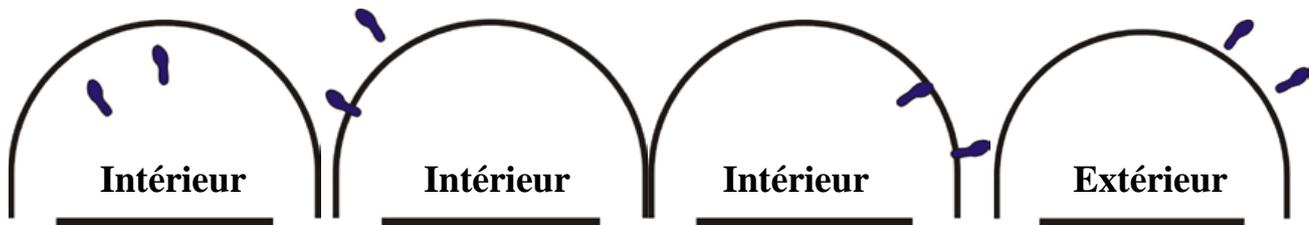


Figure 4 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge

ART. 35 DOUBLE FAUTE

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

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

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

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

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

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

- Les deux fautes sont des fautes de joueur.
- Les deux fautes résultent d'un contact physique
- Les deux fautes sont commises par deux adversaires commettant une faute l'un sur l'autre
- Les deux fautes sont commises approximativement en même temps

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

- En luttant pour **la position postée**, A1 et B1 se poussent l'un l'autre
- Sur le rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre
- Au cours de la réception d'une passe d'A2, A1 et B1 se poussent l'un l'autre

Interprétation : Une double faute doit être sifflée dans chacun des cas. Sur la remise en jeu, l'équipe A doit uniquement disposer, quel qu'il soit, du temps restant au chronomètre des tirs au moment où la double faute s'est produite.

ART. 36 FAUTE TECHNIQUE

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

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

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

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

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

Interprétation :

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

36-3 **Principe** **Déconcerter le tireur sur un tir**

Alors qu'un joueur est dans l'action de tir, les adversaires ne sont pas autorisés à déconcerter ce joueur par des actions telles que **placer sa(ses) main(s) à proximité des yeux du tireur**, crier fortement, taper lourdement des pieds ou taper des mains près du tireur. Procéder ainsi peut conduire à une faute technique si le tireur est désavantagé. Un avertissement **peut être** donné si le tireur n'est pas désavantagé.

36-4 **Exemple** **Déconcerter le tireur sur un tir réussi ou raté**

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

- (a) réussi,
- (b) manqué.

Interprétation :

(a) B1 doit recevoir un avertissement qui doit aussi être communiqué à l'entraîneur B. Si **les membres de l'équipe B** ont déjà reçu un avertissement pour un comportement similaire, B1 doit être sanctionné d'une faute technique.

(b) Une faute technique doit être infligée à B1.

36-5 **Principe** **Plus de cinq joueurs sur le terrain**

Si les arbitres découvrent que plus de 5 joueurs de la même équipe prennent part au jeu en même temps, l'erreur doit être rectifiée le plus tôt possible sans mettre les adversaires en position désavantageuse.

En présumant que les arbitres et les officiels de table font leur travail correctement, un joueur a dû entrer ou rester en jeu illégalement. Les arbitres doivent donc ordonner qu'un joueur quitte le terrain de jeu immédiatement et infliger une faute technique, enregistrée "B", à l'encontre de l'entraîneur de cette équipe. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer que le remplacement a été effectué correctement et que le joueur remplacé quitte immédiatement le terrain de jeu.

36-6 **Exemple** **Moment de l'arrêt de jeu si plus de 5 joueurs sur le terrain**

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

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

Interprétation :

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

Dans les deux cas, le joueur qui est entré ou est resté en jeu illégalement doit être retiré du jeu et une faute technique, enregistrée "B", doit être infligée à l'encontre de l'entraîneur de l'équipe A.

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

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

36-8 Exemple Equipe jouant à 6 joueurs

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

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

Interprétation :

- (a) la faute de A1 est une faute de joueur
 - (b) le panier de A1 doit compter,
 - (c) A1 doit bénéficier de 2 ou 3 tirs de lancers-francs
- Dans les cas (a), (b), (c), le 6^{ème} joueur de l'équipe A doit être retiré du jeu et une faute technique enregistrée 'B' doit également sanctionner l'entraîneur A.
- (d) L'entraîneur A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B'.

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

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

- (a) B1 a marqué un panier.
- (b) B1 a commis une faute.
- (c) B1 est victime d'une faute d'A1 (5^{ème} faute d'équipe) pendant un dribble.

Interprétation :

- (a) le panier marqué par B1 doit compter,
- (b) la faute commise par B1 est une faute de joueur. Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5^{ème} faute.
- (c) les 2 lancers-francs **doivent être accordés au remplaçant de B1**

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

36-13 Principe **Joueur non averti de sa 5^{ème} 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 5^{ème} faute, un joueur reste ou entre à nouveau en jeu. Ce joueur doit être retiré du jeu dès que l'erreur est découverte sans placer les adversaires en position de désavantage. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale du joueur. Si ce joueur marque un panier, commet une faute ou qu'une faute est commise contre lui par un adversaire, le panier doit compter et la faute doit être considérée comme étant une faute de joueur.

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

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

36-16 Principe Avertissement pour simulation

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

- Sans interrompre le jeu, l'arbitre doit signaler la simulation en faisant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras"
- Dès que le jeu est à nouveau arrêté, un avertissement doit être communiqué au joueur concerné et à l'entraîneur de cette équipe. Chaque équipe ne peut recevoir qu'un avertissement.
- La prochaine fois qu'un joueur de cette équipe simule une faute, une faute technique devra être sifflée. Cela s'applique également si le jeu n'a pas encore été stoppé pour communiquer l'avertissement précédent.
- Dans le cas excessif où il n'y a même aucun contact, une faute technique peut être sifflée immédiatement sans aucun avertissement.

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

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

Interprétation : L'arbitre donne un avertissement à A1 pour sa simulation de la tête en lui montrant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras". Une faute technique doit ensuite être infligée à A1 pour avoir simulé de s'être fait pousser par B1 dans la mesure où c'est sa 2^{ème} simulation, même s'il n'y a pas eu d'interruption du jeu pour communiquer un avertissement à A1 pour sa 1^{ère} simulation.

36-18 Exemple : Simulations successives de deux joueurs différents

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

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

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

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

36-20 Exemple Simulation après avertissement

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

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

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

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

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

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

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

36-23 **Principe** Disqualification pour 2 fautes techniques

Un joueur sanctionné de 2 fautes techniques doit être disqualifié.

36-24 **Exemple** Sanction suite à disqualification pour deux fautes techniques de type différent

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

Interprétation :

A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La 2^{ème} faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. **Le marqueur** doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 2 fautes techniques et doit être disqualifié.

36-25 **Principe** Gestion des fautes techniques après une 5^{ème} faute

Après avoir commis sa 5^{ème} faute, un joueur devient joueur éliminé. Après sa 5^{ème} faute toute faute technique sifflée contre lui doit être imputée à son entraîneur et enregistrée 'B'. Ceci est aussi valable si l'une de ses 5 fautes était une faute technique ou antisportive. Il n'est pas disqualifié et peut rester dans sa zone de banc d'équipe

36-26 **Exemple** Faute technique du joueur juste après sa 5^{ème} faute

B1 a commis une faute technique au cours de la 1^{ère} période. Dans la 4^{ème} période, B1 commet sa 5^{ème} faute. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

En commettant sa 5^{ème} faute, B1 est devenu un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure doit être imputée à son entraîneur. Il ne doit pas être disqualifié.

36-27 **Exemple** Faute technique du joueur juste après sa 5^{ème} faute, dont une antisportive

B1 a commis une faute antisportive au cours de la 3^{ème} période. Dans la 4^{ème} période, B1 commet sa 5^{ème} faute. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

En commettant sa 5^{ème} faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure doit être imputée à son entraîneur. Il ne doit pas être disqualifié.

36-28 **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.

36-29 **Exemple** Disqualification après faute technique, puis faute antisportive

A1 a commis une faute technique au cours de la 1^{ère} mi-temps en retardant le jeu. Au cours de la 2^{ème} mi-temps, A1 est sanctionné d'une faute antisportive pour une faute rude sur B1.

Interprétation :

A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La faute antisportive doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 1 faute technique et 1 faute antisportive et qu'il doit être disqualifié.

36-30 Exemple Disqualification après faute antisportive, puis faute technique

A1 a commis une faute antisportive au cours de la 1^{ère} mi-temps en stoppant d'un contact inutile la progression de l'équipe attaquante sur la transition (montée du ballon). Au cours de la 2^{ème} mi-temps, A1 est sanctionné d'une faute technique pour une simulation.

Interprétation :

A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La faute technique 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 a commis 1 faute antisportive et 1 faute technique et qu'il devrait être automatiquement disqualifié.

36-31 Principe Entraîneur-joueur : Disqualification après fautes techniques et antisportives

Un joueur-entraîneur 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'entraîneur enregistrée 'C' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur
- 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'B', 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'B' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur
- 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur
- 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'C'
- 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'C' et 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B'
- 3 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B'

36-32 Exemple Entraîneur-joueur : Disqualification pour 'T' + 'C'

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute technique en tant que joueur au cours de la 1^{ère} période en simulant une faute. Au cours de la 4^{ème} période, il est sanctionné d'une faute technique personnelle enregistrée 'C' pour sa conduite personnelle antisportive en tant qu'entraîneur.

Interprétation : Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 1 faute technique en tant que joueur et 1 faute technique personnelle en tant qu'entraîneur et qu'il doit être disqualifié.

36-33 Exemple Entraîneur-joueur : Disqualification pour 'U' + 'B' + 'B'

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute antisportive sur B1 en tant que joueur au cours de la 2^{ème} période. Au cours de la 3^{ème} période, il est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'B' pour la conduite antisportive de son kiné, et au cours de la 4^{ème} période, il est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'B' pour la conduite antisportive du remplaçant A6.

Interprétation :

Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La 2^{ème} faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraîneur a commis 1 faute antisportive en tant que joueur et 2 fautes techniques, en tant qu'entraîneur, de membres de banc d'équipe et qu'il devrait être disqualifié.

36-34 Exemple **Entraîneur-joueur : Disqualification pour 'C' + 'U'**

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute technique enregistrée 'C' au cours de la 2^{ème} période pour une conduite antisportive personnelle en tant qu'entraîneur. Au cours de la 4^{ème} période, il est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 en tant que joueur.

Interprétation :

Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La 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-entraîneur a commis 1 faute technique personnelle en tant qu'entraîneur et 1 faute antisportive en tant que joueur et qu'il devrait être automatiquement disqualifié.

ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE

37-1 Principe **Faute sur remise en jeu dans les 2 dernières minutes**

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

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

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

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

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

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

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

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

Lorsque le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période et dans chaque prolongation et qu'après que le ballon a quitté les mains du joueur sur une remise en jeu, un défenseur, dans l'intention de ne pas faire redémarrer ou d'arrêter le chronomètre de jeu, provoque un contact avec un attaquant qui va (ou vient de) recevoir le ballon sur le terrain. Un tel contact doit être sanctionné **immédiatement** comme faute personnelle à moins que ce contact soit rude et qu'il doive être sanctionné d'une faute antisportive ou disqualifiante. **Le principe d'avantage/désavantage ne doit pas s'appliquer.**

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

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

Interprétation : Une faute personnelle doit être sifflée **immédiatement** à B2, à moins que les arbitres

jugent que la sévérité du contact nécessite de siffler une faute antisportive ou disqualifiante.

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

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

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

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

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

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

37-8 Principe Faute antisportive sur contre- attaque : uniquement avant le début du tir

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

37-9 Exemple : Faute par derrière pendant le dribble sur contre-attaque

Alors que A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque et qu'il n'y a aucun défenseur entre A1 et le panier de l'adversaire, une faute est sifflée lors d'un contact illégal par derrière de B1 sur A1.

Interprétation : Une faute antisportive doit être sifflée.

37-10 Exemple : Faute sur tir sur contre-attaque

Terminant sa contre-attaque, A1 commence son action de tir lorsque B1 crée un contact sur son bras par derrière.

- (a) En essayant de contrer le ballon sur le tir
- (b) En créant un contact excessif

Interprétation: Cette faute doit être sifflée comme :

- (a) Une faute normale
- (b) Une faute antisportive

ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE

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

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

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

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

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



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

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

38-4 **Exemple** **Marcher puis faute disqualifiante pour insulte**

Une violation de marcher est sifflée contre A1. Frustré, A1 insulte verbalement l'arbitre. Il est **sanctionné d'une faute disqualifiante.**

Interprétation : La sanction doit être de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon pour l'équipe B.

38-5 **Principe** **En cas de disqualification d'un membre de banc d'équipe : réparation uniquement de la faute technique "B"**

Quand **un entraîneur-adjoint**, un remplaçant, un joueur éliminé pour 5 fautes ou **un membre accompagnant la délégation** est disqualifié et que l'entraîneur est sanctionné d'une faute technique enregistrée "B", la sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre **faute disqualifiante.**

38-6 **Exemple** **En cas de disqualification d'un joueur après une 5^{ème} faute : réparation uniquement de la faute technique "B"**

A1 a été pénalisé de sa 5^{ème} faute personnelle. Frustré, il insulte verbalement l'arbitre. Il est **sanctionné d'une faute disqualifiante.**

Interprétation : La faute est inscrite au compte de l'entraîneur A et enregistrée "B". La sanction devra être **de 2 lancers-francs** suivis de la possession du ballon pour l'équipe B.

38-7 **Principe** **Fautes disqualifiante résultant d'une conduite antisportive envers adversaire, partenaire, officiels, spectateurs ou matériel**

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

- (a) Contre une personne de l'équipe adverse, un arbitre, un officiel de table ou un commissaire.
- (b) Contre un membre de sa propre équipe
- (c) Contre n'importe quelle autre personne présente dans le complexe sportif, incluant les spectateurs
- (d) Pour toute action physique intentionnelle endommageant l'équipement matériel de la rencontre

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

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

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

Interprétation : A1 dans les cas (a) et (b), et A6 dans les cas (c) et (d) doivent être disqualifiés et doivent se rendre et rester dans le vestiaire de leur équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est leur choix. La sanction doit être de 2 lancers-francs pour l'équipe B suivis d'une remise en jeu au niveau de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

ART. 39 BAGARRE

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

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

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

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

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

39-3 **Principe** **Sanction lors d'une disqualification d'un membre de banc d'équipe lors d'une bagarre**

Quand un entraîneur-adjoint, un remplaçant, un joueur éliminé pour 5 fautes ou un membre accompagnant de la délégation est disqualifié lors d'une situation de bagarre et que l'entraîneur est sanctionné d'une faute technique enregistrée "B", la sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante.

39-4 **Exemple** **Bagarre. Entrée sur le terrain de A6**

Lors d'une situation de bagarre, le remplaçant A6 rentre sur le terrain et est donc disqualifié.

Interprétation :

La faute est enregistrée 'B2' au compte de l'entraîneur. Comme pour une faute disqualifiante du remplaçant A6, la sanction sera de 2 lancers-francs suivi de la possession du ballon pour l'équipe B.

39-5 **Exemple** **Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et B6 inactifs, et de A7 qui frappe**

A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. A ce moment, les remplaçants A6 et B6 entrent sur le terrain sans s'impliquer dans la bagarre. A7 entre également sur le terrain et frappe B1 au visage avec le poing.

Interprétation :

A1 et B1 doivent être disqualifiés, fautes enregistrés 'D2'. A6, A7 et B6 doivent être disqualifiés pour être entrés sur le terrain pendant la bagarre, et les entraîneurs A et B doivent chacun être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'B2'. Sur la feuille de marque, les espaces libres de fautes concernant A6, A7 et B6 doivent être rempli par un 'F'. Les sanctions à la fois des disqualifications et des fautes techniques s'annulent l'une et l'autre.

ART. 42 SITUATIONS SPECIALES

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

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

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

A1 tire au panier en suspension. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des tirs

retentit. Après le signal, alors que A1 est encore en l'air, B1 commet une faute antisportive sur A1 et :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

Interprétation :

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

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

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

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

42-7 Exemple **Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 3^{ème} faute d'équipe**

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 3^{ème} faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, ...).

Interprétation :

A1 est sanctionné d'une faute technique. 1 lancer-franc est accordé à n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table

de marque.

42-8 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 5^{ème} faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur le visage de B1 (tête).

Interprétation :

A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. 2 lancers-francs doivent être accordés au remplaçant de A1, sans alignement de joueurs, puis 2 lancers-francs sont accordés à n'importe quel joueur de l'équipe B, sans alignement de joueurs, suivis d'une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

42-9 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 3^{ème} faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 3^{ème} faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur au visage de B1 (tête).

Interprétation :

A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. 2 lancers-francs sont accordés à n'importe quel joueur de l'équipe B, sans alignement de joueurs, suivis d'une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

42-10 Exemple Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 5^{ème} faute d'équipe

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

Interprétation :

A1 est sanctionné d'une faute technique. 2 lancers-francs sont accordés à A1, sans alignement de joueurs. Après cela, 1 lancer-franc est accordé à n'importe quel joueur de l'équipe B, sans alignement de joueurs, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

42-11 Principe Double faute ou double fautes techniques pendant des lancers-francs

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

42-12 Exemple Double faute ou double fautes techniques entre des lancers-francs

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1^{er} lancer-franc :

- (a) A2 et B2 commettent une double faute
- (b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique

Interprétation : Des fautes doivent être enregistrées contre A2 et B2, après quoi A1 doit tenter le 2^{ème} lancer-franc. Le jeu doit reprendre normalement comme après chaque dernier ou unique lancer-franc.

42-13 Exemple Double faute ou double fautes techniques après lancers-francs réussis

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

- (a) A2 et B2 commettent une double faute
- (b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique

Interprétation : Les fautes doivent être imputées à A2 et B2, après quoi le jeu doit reprendre par une remise en jeu derrière la ligne de fond comme après n'importe quel dernier ou unique lancer-franc réussi.

42-14 **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.

42-15 **Exemple** Doubles fautes techniques ou disqualifiantes pendant intervalle

Pendant un intervalle de jeu entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période, A1 et B1 commettent des fautes disqualifiantes ou les entraîneurs A et B commettent des fautes techniques.

La flèche de possession alternée **est en faveur** de :

- (a) L'équipe A
- (b) L'équipe B

Interprétation :

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

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

ART. 44 ERREUR RECTIFIABLE

44-1 **Principe** Limite de temps pour rectifier une erreur

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

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

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

44-2 **Exemple**

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

L'erreur est découverte :

- (a) Avant
- (b) Après

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

Interprétation :

Le panier de B2 compte.

- (a) **L'erreur demeure rectifiable.** Tout lancer-franc réussi doit être annulé et l'équipe A doit recevoir le ballon pour une remise en jeu derrière la ligne de fond où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur.
- (b) l'erreur n'est plus rectifiable et le jeu continue.

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

B1 commet une faute sur A1 et A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs. Après le 1^{er} lancer-franc réussi, par erreur, B2 récupère le ballon et fait une remise en jeu derrière la ligne de fond. Alors que B3 dribble dans sa zone avant et alors que 18 secondes sont affichées au chronomètre des tirs, l'erreur de ne pas avoir exécuté le 2^{ème} lancer-franc à A1 est découverte.

Interprétation :

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

44-4 Principe Substitution de tireur de lancer-franc

Si l'erreur consiste dans le fait qu'un joueur non bénéficiaire tire un ou des lancer(s)-franc(s), le lancer tenté à la suite de l'erreur doit être annulé. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc. Si le jeu a repris, le ballon doit être donné à l'adversaire pour une remise en jeu au point le plus proche d'où le jeu a été arrêté, à moins que des sanctions pour des infractions ultérieures ne soient administrées. Si les arbitres découvrent avant que le ballon quitte les mains du tireur de lancer-franc pour le 1^{er} ou unique lancer-franc, que ce n'est pas le joueur concerné qui a l'intention de tirer le ou les lancer(s)-franc(s), il doit immédiatement être remplacé par le tireur de lancer-franc correct sans aucune sanction.

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

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

- avant que le ballon ait quitté les mains d'A2 pour le 1^{er} lancer-franc,
- après que le ballon a quitté les mains d'A2 pour le 1^{er} lancer-franc,
- après la réussite du 2^{ème} lancer-franc.

Interprétation :

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

Substitution de tireur de lancer-franc sur faute anti sportive

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

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

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

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

44-7 Principe Reprise de jeu après lancers-francs oubliés

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

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



44-8 Exemple **Redonner des lancers-francs oubliés avant la première remise en jeu**

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

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

44-9 Exemple **Redonner des lancers-francs oubliés avant d'autres lancers-francs à tirer**

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

Interprétation : A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs **sans alignement de joueurs**. A2 doit ensuite tirer 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout lancer-franc normal.

44-10 Exemple **Ne pas redonner des lancers-francs oubliés si l'équipe marque un panier**

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

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

ART. 46 LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS

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

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

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

et disponible, le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé.

11. Pendant le visionnage vidéo, les arbitres doivent s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'ait accès à l'écran de visionnage vidéo instantané.
12. Une fois le visionnage vidéo terminé, la décision finale doit être clairement annoncée **par le crew chief** en face de la table de marque, et communiquée aux entraîneurs des 2 équipes.

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

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

Interprétation : Si le système de visionnage vidéo instantané fournit une preuve visuelle claire et décisive que le ballon a quitté les mains du tireur après la fin du temps de jeu de la période ou de la rencontre, le panier est annulé. Si le système de visionnage vidéo instantané montre avec certitude que le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu de la période ou de la rencontre, **le crew chief** confirme les 2 ou 3 points pour l'équipe A.

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

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

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

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

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

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

46-5 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24'' avant un tir réussi suivi d'une faute

Il reste 1'37'' sur le chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et B1 est victime d'une faute de A2 sous le panier.

Les arbitres ne sont pas certains que le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.

Interprétation :

Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier doit compter et la faute de A2 doit être administrée.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne doit pas compter et la faute de A2 doit être ignorée.

46-6 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24'' avant un tir réussi suivi d'une faute

Il reste 1'37'' sur le chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et A2 est victime d'une faute de B1 sous le panier.

Les arbitres ne sont pas certains que le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.

Interprétation :

Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir



réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier compte et la faute de B1 doit être administrée.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne compte pas et la faute de B1 doit être ignorée.

46-7 Exemple **Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir en fin de période**

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

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

46-8 Exemple **Vidéo et doute sur une violation des 8 secondes avant un tir en fin de période**

A1 tente un tir au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Les arbitres ne sont plus certains qu'une violation des 8 secondes n'a pas eu lieu.

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

46-9 Exemple **Vidéo et 5^{ème} faute d'équipe à la dernière seconde**

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

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

46-10 Exemple **Vidéo et doute sur une faute sifflée après la fin de période**

A1 tire au panier et il est victime d'une faute de B1 approximativement en même temps que le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Le tir est manqué.

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

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

46-11 Exemple **Vidéo et doute sur le responsable de la sortie du ballon du terrain**

Alors qu'il reste 5'53" en première période, le ballon roule sur le terrain de jeu à proximité de la ligne de touche quand A1 et B1 tentent ensemble de prendre le contrôle du ballon. Le ballon sort du terrain et la remise en jeu est accordée à l'équipe A. Les arbitres ne sont plus certains du responsable de la sortie du ballon du terrain.

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

46-12 Exemple Vidéo et doute sur la valeur d'un tir en cours de rencontre

A1 tente un tir, le ballon pénètre dans le panier et les arbitres accordent 3 points. Les arbitres ne sont pas sûrs que le ballon ait été lâché depuis la zone de tir à 3 points.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour décider si un panier compte 2 ou 3 points. Le visionnage vidéo instantané de la situation de jeu donnée doit être effectué lors de la première opportunité alors que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort.

46-13 Exemple Vidéo et doute sur le bon tireur de lancer-franc en cours de rencontre

B1 commet une faute sur A1 et 2 lancers-francs sont accordés. Les arbitres ne sont plus certains du bon tireur de lancer-franc.

Interprétation :

Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour identifier à n'importe quel moment de la rencontre le bon tireur de lancer-franc. Le système de visionnage vidéo instantané doit être utilisé pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon soit à disposition du tireur de lancer-franc pour son 1^{er} tir de lancer-franc.

Cependant, le système de visionnage vidéo instantané peut encore être utilisé après que le ballon a été mis à la disposition du tireur de lancer-franc, mais, si le système de visionnage vidéo instantané montre alors que le tireur de lancer-franc est erroné, une erreur rectifiable pour avoir permis à un mauvais joueur de tenter un lancer-franc a eu lieu. Le(s) lancer(s)-franc(s) tentés et la possession du ballon associée, si elle fait partie de la même sanction, doivent être annulés et le ballon doit être remis à l'équipe à l'adversaire pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.

46-14 Exemple Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions

A1 et B1 commencent à se donner des coups de poing, suivis par d'autres joueurs qui intègrent la bagarre. Après quelques minutes, les arbitres ont rétabli l'ordre sur le terrain.

Interprétation : Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le système de visionnage vidéo instantané pour définir les joueurs impliqués et les membres de banc d'équipe qui ont pénétré sur le terrain de jeu au cours d'une bagarre. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la situation de bagarre, la décision finale doit être annoncée clairement par **le crew chief** en face de la table de marque et communiquée aux deux entraîneurs.

46-15 Exemple Vidéo pour juger si le ballon est sorti dans les 2 dernières minutes

Avec 1'45" au chronomètre de jeu dans la prolongation, A1 proche de la ligne de touche passe le ballon à A2. Lors de la passe, B2 tape le ballon qui sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont plus certains de savoir si, au moment de sa passe, A1 était déjà sorti ou non des limites du terrain.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si un joueur ou le ballon était sorti du terrain.

46-16 Exemple Vidéo et début d'un temps-mort

Avec 1'37" au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période le ballon sort du terrain. Le ballon est accordé à l'équipe A et un temps-mort est accordé à l'équipe A. Les arbitres ne sont plus certains de savoir quel joueur a sorti le ballon des limites du terrain.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour identifier quel joueur a fait sortir le ballon des limites du terrain. La période d'une minute de temps-mort **doit** commencer dès que le visionnage vidéo instantané sera terminé.

46-17 Principe Le système vidéo doit avoir été approuvé avant la rencontre

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

46-18 Exemple Pas d'utilisation du matériel vidéo d'une équipe non approuvé

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

Interprétation : Le visionnage doit être refusé.

46-19 Principe Usage possible de la vidéo pour corriger les chronomètres de jeu et des tirs

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

46-20 Exemple Modalité d'usage de la vidéo pour corriger les chronomètres de jeu et des tirs

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

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

Note FFBB : à noter que les anciens articles supprimés liés à la double faute impliquent que dans tout enchainement de fautes de nature différente (ex : fautes techniques, antisportives, disqualifiantes, autres que les doubles fautes simples), ces fautes doivent dorénavant être traitées selon l'article 42 (situations spéciales) qui nécessite la détermination par les arbitres de leur ordre chronologique qui servira à définir l'ordre des réparations et leurs annulations éventuelles.



Service Formation des Officiels
sfoff@ffbb.com