

- Le signal de du chronomètre des tirs a retenti.

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

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

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si :

- Après qu'un arbitre a sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle est effectuée,
- Pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps ou le signal du chronomètre des tirs retentit.

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

11.1 La position d'un joueur

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

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

11.2 La position d'un arbitre

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

Art. 12 Entre-deux et possession alternée

12.1 Définition de l'entre-deux

12.1.1 Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre 2 adversaires dans le cercle central au commencement du premier quart-temps.

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

12.2 Procédure de l'entre-deux

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

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

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