

Art. 16 Panier réussi et sa valeur

16.1 Définition

- 16.1.1 Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers entièrement.
- 16.1.2 Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur du panier et au-dessous du niveau de l'anneau.

16.2 Règle

- 16.2.1 Un panier est crédité pour l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré. Sa valeur est la suivante :
- Un tir lâché d'un lancer-franc compte 1 point,
 - Un tir lâché depuis la zone de panier à 2 points compte 2 points,
 - Un tir lâché depuis la zone de panier à 3 points compte 3 points,
 - Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un dernier lancer-franc et qu'il a été légalement touché par un attaquant ou un défenseur avant de pénétrer dans le panier, le panier compte 2 points.
- 16.2.2 Si un joueur marque accidentellement un panier depuis le terrain dans le panier de son équipe, le panier compte 2 points et doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.
- 16.2.3 Si un joueur marque délibérément un panier depuis le terrain dans le panier de son équipe, c'est une violation et le panier ne compte pas.
- 16.2.4 Si un joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par dessous, c'est une violation.
- 16.2.5 Le chronomètre de jeu doit indiquer 0 :00,3 (3 dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond qui suit le dernier lancer-franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0 :00,2 ou 0 :00,1, seul un panier marqué en effectuant une claquette ou en smashant le ballon directement sera valable.