



REGLEMENT OFFICIEL DE BASKET-BALL 2008

INTERPRETATIONS OFFICIELLES

Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles du Règlement de jeu 2008. Lorsque les interprétations de ce document diffèrent de celles précédemment publiées, ce document doit avoir la priorité.

Le Règlement Officiel de Basket-ball 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 Basket-ball.

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 dans une rencontre normale de Basketball.

Les interprétations des différentes situations peuvent stimuler l'esprit des arbitres et peuvent compléter une étude préalable et détaillée des règles elles mêmes.

Le Règlement officiel de Basket-ball de la FIBA doit rester le document principal régissant le Basket-ball de la FIBA. Cependant, l'arbitre doit 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.

ART. 5 BLESSURE DE JOUEURS

Exposé 1

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 ces soins aient été ou non prodigués.

Exemple :

A4 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 de A4,
- (b) le médecin de l'équipe "A" pénètre sur le terrain de jeu mais A4 a déjà récupéré,
- (c) l'entraîneur de l'équipe "A" pénètre sur le terrain de jeu pour évaluer la blessure de A4,
- (d) l'entraîneur adjoint, un remplaçant ou un accompagnateur de l'équipe "A" pénètre sur le terrain de jeu mais ne soigne pas A4.

Interprétation :

En (a), (b) et (c) A4 est considéré comme ayant reçu un traitement et doit être remplacé.

Exposé 2

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

Exemple :

A4 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 soit infligée.

Exposé 3

Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il a une blessure ouverte et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), il doit être remplacé sauf si un temps-mort est pris par l'une ou l'autre équipe pendant la même période de chronomètre arrêté et que le joueur récupère pendant ce temps-mort avant que le signal du marqueur pour le remplacement ait retenti.

Exemple :

A4 est blessé et le jeu est arrêté. Etant donné que A4 est incapable de continuer à jouer immédiatement, l'arbitre siffle en faisant le signe conventionnel pour le remplacement.

L'entraîneur "A" (ou l'entraîneur "A") demande un temps-mort :

- (a) avant que le remplaçant de A4 soit entré en jeu,
- (b) après que le remplaçant de A4 soit entré en jeu.

A la fin du temps-mort, AR semble avoir récupéré et demande à rester en jeu. La demande de A4 doit-elle être acceptée ?

Interprétation :

- (a) le temps-mort est accordé et si A4 a récupéré pendant le temps-mort il peut continuer à jouer,
- (b) le temps-mort est accordé mais le remplaçant de A4 est déjà entré en jeu. Par conséquent, A4 ne peut revenir en jeu qu'après une phase de marche du chronomètre de jeu.

ART. 7 ENTRAINEURS : FONCTIONS ET POUVOIRS

Exposé 1

Vingt minutes au moins 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 à jouer la rencontre.

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 correspondant des membres de son équipe ainsi que les noms des entraîneurs en signant la feuille de marque.

Exemple :

L'équipe "A" présente la liste d'équipe au moment opportun. Les numéros de deux 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.

Comment l'arbitre doit-il procéder ?

Interprétation :

- (a) Le numéro incorrect doit être corrigé 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.

ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE PERIODE

Exposé 1

Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe n'a pas cinq joueurs au moins qualifiés sur le terrain et prêts à jouer. Si moins de cinq 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 ou le forfait de la rencontre peut être déclaré dès l'arrivée d'autres joueurs.

Remarque : cette restriction est uniquement valable pour le commencement de la rencontre mais pas pour le commencement de toute période ou prolongation.

Exemple :

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

- (a) Le représentant de l'équipe "A" est en mesure de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.
- (b) Le représentant de l'équipe "A" est incapable de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.

Interprétation :

- (a) 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. Si les joueurs absents ne sont pas arrivés sur le terrain de jeu et prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes, l'équipe peut être déclarée forfait au bénéfice de l'équipe "B" et le score enregistré en tant que 20 à 0.
- (b) 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, une faute technique peut être infligée à l'entraîneur de l'équipe "B" (enregistrée en tant que "B") et la rencontre peut alors commencer.
- (c) Si les joueurs absents ne sont pas arrivés sur le terrain de jeu et prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes l'équipe peut être déclarée forfait au bénéfice de l'équipe "B" et le score enregistré en tant que 20 à 0.

Exposé 2

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

Exemple 1:

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 diamétralement opposé le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Exemple 2:

Au commencement d'une période, l'équipe "A" attaque/défend le panier correct lorsque B4, par manque d'orientation, dribble vers le panier incorrect et marque un panier du terrain.

Interprétation :

Les deux points doivent être attribués au capitaine de l'équipe "A" qui est sur le terrain de jeu.

ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

Exposé 1

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

Exemple 1 :

L'arbitre lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après que le ballon a été légalement frappé par le sauteur A4 :

- (a) Un ballon tenu entre A5 et B5 est sifflé :
- (b) Une double faute entre A5 et B5 est sifflée.

Interprétation :

Etant donné que la possession n'a pas encore été établie, l'arbitre ne peut pas utiliser la flèche de possession pour attribuer la possession. L'arbitre doit effectuer un autre entre-deux dans le cercle central entre A5 et B5. Quel que soit le temps qui s'est écoulé sur le chronomètre de jeu après la frappe légale et avant la situation de ballon tenu/double faute, il demeure consommé.

Exemple 2 :

L'équipe "B" a le droit à la remise en jeu selon la règle 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 touché par un joueur sur le terrain de jeu, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'équipe "B" ne perd pas son occasion de remise en jeu alternée à cause de l'erreur et elle aura droit à la remise en jeu lorsque la prochaine situation de possession alternée aura lieu.

Exemple 3 :

En même temps que le signal de fin de première période, B5 commet une faute sur A5 et une faute antisportive est sifflée. La flèche est en faveur de l'équipe "B". Comment les arbitres doivent-ils procéder ?

Interprétation :

A5 doit tenter les deux lancers francs avec 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 "B" ne perd pas son droit à la prochaine remise en jeu de possession pour la prochaine situation d'entre-deux.

ART. 17 REMISE EN JEU

Exposé 1

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

Exemple :

A4 bénéficie d'une remise en jeu. Alors qu'il détient le ballon, les mains de A4 coupent le plan vertical de la ligne de touche et le ballon se trouve donc au-dessus du terrain de jeu. B4 attrape le ballon qui se trouve entre les mains de A4 ou le frappe hors des mains de A4 sans aucun contact physique personnel avec A4.

Interprétation :

B4 a interféré avec la remise en jeu et ce faisant, il a retardé le reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à B4 et communiqué à l'entraîneur "B" et cet avertissement doit s'appliquer aussi à tous les joueurs de l'équipe "B" pour le restant de la rencontre. La répétition d'action similaire par tout joueur de l'équipe "B" entraîner une faute technique.

Exposé 2

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. Donner le ballon à un coéquipier violerait les dispositions relatives à la remise en jeu.

Exemple :

Lors d'une remise en jeu par A4, A4 remet le ballon à A5 qui est sur le terrain de jeu.

Interprétation :

Une violation a été commise par A4. Le ballon doit quitter les mains du joueur afin que la remise en jeu soit considérée valide. Le ballon est attribué à 'équipe "B" pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu originelle.

Exposé 3

La remise en jeu doit être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque pendant les deux dernières minutes de la quatrième période ou les deux dernières minutes de chaque prolongation si un temps-mort est accordé à l'équipe Qui bénéficie de la remise en jeu dans sa zone arrière. Le joueur effectuant la remise en jeu a le droit de passer le ballon à n'importe quel endroit du terrain de jeu.

Exemple 1 :

Lors de la dernière minute de jeu, A4 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe "B" frappe 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 "B" ou vice versa.

A quel endroit l'équipe "A" doit-elle effectuer la remise en jeu après le temps-mort ?

Interprétation :

En (a) le jeu reprend par la remise en jeu de l'équipe "A" dans le prolongement de la ligne de lancer franc,

En (b) et (c), le jeu reprend par la remise en jeu de l'équipe "A" dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Exemple 2 :

Lors de la dernière minute de jeu, A4 tente deux lancers francs. Pendant le second lancer franc, A4 mets le pied sur la ligne de lancer franc et une violation est sifflée. L'équipe "B" demande un temps-mort. A quel endroit l'équipe "B" doit-elle effectuer la remise en jeu après le temps-mort ?

Interprétation :

Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe "B" dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Exemple 3 :

Lors des deux dernières minutes de la rencontre, A4 a dribblé pendant 6 secondes dans sa zone arrière lorsque B4 frappe le ballon hors des limites du terrain de jeu.

L'équipe "A" bénéficie d'un temps-mort. Après le temps-mort, le jeu reprend par une remise en jeu de A4 dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

- (a) combien de secondes restent-ils à l'équipe "A" dans la période de vingt-quatre secondes ?
- (b) Si A4 passe le ballon dans sa zone arrière, combien de secondes restera-t-il à l'équipe "A" pour passer le ballon en zone avant ?

Interprétation :

- (a) L'équipe "A" aura seulement les 18 secondes restant de la période de vingt-quatre secondes.
- (b) Après avoir reçu le ballon dans sa zone arrière, l'équipe "A" aura une nouvelle période de huit secondes à sa disposition pour passer le ballon dans sa zone avant.

Exposé 4

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

- (a) Un joueur qui effectue 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 originelle.
- (b) Si des membres des deux équipes sont disqualifiés à l'occasion d'une bagarre, il n'y a pas d'autre sanction restant à exécuter et, au moment de l'arrêt du jeu une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit.

Interprétation :

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

Exposé 1

Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu pour 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 première période ait commencé ou après que le temps de jeu de la rencontre a pris fin. Un remplacement peut être effectué pendant un intervalle de jeu.

Exemple 1 :

Pendant l'entre-deux du commencement de la rencontre mais avant que le ballon soit légalement frappé, le sauteur A5 commet une violation et le ballon est attribué à l'équipe "B" pour une remise en jeu. A cet instant un ou l'autre entraîneur demande un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation :

Le temps-mort ou le remplacement n'est pas accordé parce que le temps de jeu n'a pas encore commencé.

Exemple 2 :

Au même moment où le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'une période ou prolongation, une faute est sifflée et A4 bénéficie de deux lancers francs.

Un ou l'autre entraîneur demande :

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

Interprétation :

- (a) Le temps-mort n'est pas accordé parce que le temps de jeu pour la période ou la prolongation a expiré,
- (b) Le remplacement peut être accordé seulement après que les lancers francs soient terminés et que l'intervalle de jeu pour la période suivante ou la prolongation a commencé.

Exposé 2

Si le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit alors que le ballon est en l'air pendant un tir au panier du terrain, il n'arrête pas le chronomètre de jeu. Aucun remplacement n'est autorisé et ceci est une occasion de temps-mort seulement pour l'équipe contre laquelle le panier a été marqué.

Exemple :

Lors d'un tir au panier du terrain, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit. Le ballon pénètre ensuite dans le panier. A cet instant :

- (a) une ou les deux équipes demande un remplacement,
- (b) une ou les deux équipes demande un temps-mort.

Interprétation :

- (a) Le signal de l'appareil des vingt-quatre secondes est ignoré parce qu'il n'arrête pas le chronomètre de jeu. Le chronomètre de jeu pourrait être arrêté et le remplacement accordé seulement pour l'équipe contre laquelle le panier a été marqué et seulement pendant les deux dernières minutes de la quatrième période ou les deux dernières minutes de chaque prolongation. Si un temps-mort est accordé à l'équipe contre laquelle le panier a été marqué, alors les adversaires peuvent aussi effectuer un remplacement et un temps-mort peut être accordé aux deux équipes.
- (b) ceci est une occasion de temps-mort seulement pour l'équipe contre laquelle le panier a été marqué. Si le temps-mort est pris, les adversaires peuvent aussi bénéficier d'un temps-mort s'il est demandé et les deux équipes peuvent effectuer un remplacement.

Exposé 3

Si la demande de temps-mort ou le 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 premier 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,
- (b) le dernier ou unique lancer franc est suivi par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane ou si pour toute raison valable, le ballon demeure mort après le dernier ou unique lancer franc.

Exemple 1 :

A4 bénéficie de deux 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 A4,
- (b) après la première tentative de lancer franc,
- (c) après le second lancer franc (qui est réussi) mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur qui doit faire la remise en jeu,
- (d) après le second lancer franc (qui est réussi) mais après que le ballon est à la disposition du joueur qui doit faire 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 directement accordé,
- (b) Le temps-mort ou le remplacement est accordé après le dernier lancer franc, s'il est réussi,
- (c) Le temps-mort ou le remplacement est directement accordé avant la remise en jeu,
- (d) Le temps-mort ou le remplacement n'est pas accordé.

Exemple 2 :

A4 bénéficie de deux 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". Dans lesquelles des situations suivantes le temps-mort ou le remplacement est accordé et si oui, quand ?

- (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,
- (d) A4 met le pied sur la ligne de lancer franc et une violation est sifflée,
- (e) Le lancer franc est manqué mais B4 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains du tireur de lancer franc et une violation est sifflée.

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 A4 et, s'il est réussi, le temps-mort ou le remplacement est immédiatement accordé.

Exposé 4

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 sa communication avec la table de marque relative à cette faute. Dans le cas d'une cinquième faute d'un arbitre, cette communication devrait comprendre la conclusion nécessaire de la procédure de remplacement. Une fois la procédure terminée, le temps-mort doit commencer lorsque l'arbitre siffle et fait le signal de temps-mort.

Exemple 1 :

La demande de temps-mort est faite par l'entraîneur "A". Le ballon devient ensuite mort à la suite d'une faute de B4. C'est la cinquième faute de B4.

Interprétation :

L'occasion de temps-mort commence seulement après que la communication avec la table de marque relative à la faute a été faite et que le remplaçant de B4 est entré sur le terrain de jeu.

Exemple 2 :

Une demande de temps-mort est faite par l'entraîneur "A". Le ballon devient ensuite mort à la suite d'une faute de B4. C'est la cinquième faute de B4. Pendant que l'arbitre communique avec la table de marque, les joueurs se rendent immédiatement à leur banc respectif plutôt que d'attendre le coup de sifflet de l'arbitre qui commence la période de temps-mort.

Interprétation :

Les équipes doivent être autorisées à se rendre à leur banc d'équipe dès que le chronomètre de jeu est arrêté s'ils sont conscients qu'un temps-mort a été demandé même si ce temps-mort n'a pas formellement commencé.

Exposé 5

Si les arbitres découvrent que plus de cinq 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 doit être entré ou resté en jeu illégalement. Les arbitres doivent donc demander qu'un joueur soit retiré du jeu immédiatement et infliger une faute technique (inscrite en tant que "B") à l'encontre de l'entraîneur de cette équipe. L'entraîneur est responsable de s'assurer que le remplacement a été effectué correctement et que le joueur remplacé quitte immédiatement le terrain de jeu.

Exemple :

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

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

Interprétation :

- (a) le jeu doit être immédiatement arrêté sauf si l'équipe "B" est mise en position désavantageuse. Le joueur qui est entré (ou resté) en jeu illégalement doit être retiré du jeu et une faute technique (inscrite en tant que "B") doit être infligée à l'encontre de l'entraîneur l'équipe en question.
- (b) le jeu doit être immédiatement arrêté. Le joueur qui est entré (ou resté) en jeu illégalement doit être retiré du jeu et une faute technique (inscrite en tant que "B") doit être infligée à l'encontre de l'entraîneur l'équipe en question.

Exposé 6

Après qu'il est découvert qu'une équipe prend part au jeu avec plus de cinq joueurs, il est également découvert que des points ont été marqués ou que des fautes ont été commises par le joueur A5 pendant qu'il jouait illégalement. Tous ces points doivent être valables et toute faute commise par (ou contre) ce joueur doivent compter comme faute de joueur.

Exemple :

Les arbitres découvrent que A5 est sur le terrain de jeu en tant que sixième joueur de l'équipe "A".

- (a) le jeu est alors arrêté à la suite d'une faute de A5,
- (b) le jeu est alors arrêté à la suite d'un panier du terrain de A5,
- (c) le jeu est alors arrêté à la suite d'une faute de B5 sur A5 pendant un tir au panier du terrain manqué.

Interprétation :

- (a) la faute de A5 doit être considérée comme faute de joueur et pénalisée en conséquence,
- (b) Le panier du terrain de A5 doit compter,
- (c) Les lancers francs résultant de la faute de B5 doivent être tirés par n'importe quel joueur de l'équipe "A" sur le terrain de jeu au moment de la faute et désigné par l'entraîneur de l'équipe "A".

Exposé 7

Les Art. 18 et 19 clarifient quand une occasion de remplacement ou de temps-mort commence et prend fin. Les entraîneurs désirant un temps-mort ou un remplacement doivent être conscients de ces limitations et être préparés à avoir un temps-mort ou un remplacement attribué seulement au moment opportun. Si la demande est faite à n'importe quel moment autre que les occasions de temps-mort ou de remplacement, le temps-mort ou le remplacement ne sera pas accordé immédiatement.

Exemple 1 :

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 :

A cause du coup de sifflet de l'arbitre, le ballon est mort et le chronomètre de jeu demeure arrêté, résultant que cela aurait dû normalement 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.

Exemple 2 :

Une violation de "goal tending " ou d'intervention illégale se produit :

- (a) pendant les deux dernières minutes de la quatrième période ou d'une prolongation,
- (b) pendant un moment du jeu autre que les deux dernières minutes de la quatrième période ou d'une prolongation,

Au moment où la violation se produit, des remplaçants de l'une ou l'autre équipe ou bien des deux équipes attendent d'entrer en jeu près de la table de marque.

Interprétation :

Dans les deux cas (a) et (b), la violation fait que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon devient mort. Les remplacements doivent être accordés

ART. 24 LE DRIBBLE

Exposé 1

Si un joueur lance délibérément le ballon contre le panneau (mais pas tenter un tir au panier légitime), ceci est considéré comme si le joueur avait fait rebondir le ballon au sol. Si en suite le joueur retouche le ballon avant que ce dernier touche (ou est touché par) un autre joueur, c'est considéré comme étant un dribble.

Exemple 1 :

A4 qui n'a pas encore dribblé lance le ballon contre le panneau et le reprend ensuite avant qu'il ait touché un autre joueur.

Interprétation :

Après avoir attrapé le ballon (le ballon repose entre les mains) A4 peut tirer au panier ou passer le ballon mais ne peut pas commencer un nouveau dribble.

Exemple 2 :

Après avoir terminé un dribble et soit dans un mouvement continu ou en restant arrêté, A4 lance alors le ballon contre le panneau et le rattrape ou le retouche avant qu'il touche un autre joueur.

Interprétation :

A4 a commis une violation de double dribble.

ART. 25 LE MARCHER

Exposé 1

Ce n'est pas une violation si un joueur allongé au sol prend le contrôle du ballon. De même, ce n'est pas une violation si un joueur détenant le ballon tombe involontairement au sol. Il est également possible que l'élan du joueur se déplaçant au moment où il tombe au sol fait que le joueur glisse brièvement, ce qui est également valable. Cependant, si ce joueur roule ensuite ou essaie de se relever alors qu'il détient le ballon, c'est une violation.

Exemple 1 :

Alors qu'il détient le ballon, A3 perd l'équilibre et tombe au sol.

Interprétation :

L'action de A3 d'être involontairement tombé au sol est légale.

Exemple 2 :

Alors qu'il est allongé au sol, A3 prend le contrôle du ballon. Ensuite A3 :

- (a) passe le ballon à A4,
- (b) commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol,
- (c) Essaie de se relever alors qu'il détient toujours le ballon.

Interprétation :

En (a) et (b), l'action de A3 est légale,
En (c) il y a violation de marcher.

Exemple 3 :

Alors qu'il détient le ballon, A3 tombe au sol. Entraîné par son élan A3 glisse et s'arrête ensuite.

Interprétation :

La glissade involontaire de A3 ne constitue pas une violation. Cependant, si A3 roule alors ou essaie de se relever tout en détenant encore le ballon, il y aura violation.

ART. 28 HUIT SECONDES

Exposé 1

L'application de cette règle est uniquement basée sur le décompte individuel des huit secondes par un arbitre. Dans le cas de tout désaccord entre le nombre de secondes décomptées par un arbitre et celles affichées sur l'appareil des vingt-quatre secondes, la décision de l'arbitre aura la priorité.

Exemple :

A4 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un arbitre siffle une violation des huit secondes. L'affichage dans l'appareil des vingt-quatre secondes indique que seulement sept secondes se sont écoulées.

Interprétation :

La décision de l'arbitre est correcte. L'arbitre est seul responsable de décider quand la période des huit secondes a pris fin.

Exposé 2

Si un décompte des huit secondes dans la zone arrière est arrêté à cause d'un entre-deux et que la remise en jeu de possession alternée en résultant est attribuée à l'équipe qui contrôlait le ballon, cette équipe a seulement le temps qui restait de la période des huit secondes.

Exemple :

L'équipe "A" contrôlait le ballon depuis 5 secondes dans sa zone arrière lorsqu'une situation d'entre-deux s'est produite. Les arbitres déterminent que l'équipe "A" a le droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.

Interprétation :

L'équipe "A" doit seulement avoir les trois secondes restant pour passer le ballon en zone avant.

Exposé 3

Pendant un dribble de la zone arrière à la zone avant, le ballon passe dans la zone avant alors que les deux pieds du dribbleur et le ballon sont en contact avec la zone avant. Ceci s'applique au joueur seulement tant qu'il continue de dribbler.

Exemple 1:

A1 (pas le dribbleur), se tient sur le terrain à cheval sur la ligne médiane. Il reçoit le ballon de A2 qui se trouve dans sa zone arrière. A1 repasse ensuite le ballon à A2 qui est toujours dans sa zone arrière.

Interprétation :

C'est une violation de A2 car A1 n'est pas le dribbleur. L'art. 28.1.3, 3^{ème} puce s'applique seulement au dribbleur.

Exemple 2:

A2 dribble depuis sa zone arrière et s'arrête à cheval sur la ligne médiane en détenant le ballon. A2 passe ensuite le ballon à A1 qui est aussi à cheval sur la ligne médiane.

Interprétation :

Le dribble prend fin lorsque le joueur touche le ballon simultanément avec les deux mains ou que le ballon repose sur une ou les deux mains. Par conséquent A2 n'est plus le dribbleur. Toute passe de A2 à A1 qui est à cheval sur la ligne médiane ou une passe à tout autre coéquipier en zone arrière est une violation.

Exemple 3:

A2 dribble depuis sa zone arrière et a un de ses pieds (pas les deux) déjà en zone avant. A2 passe ensuite le ballon à A1 qui est à cheval sur la ligne médiane. A1 continue alors son dribble dans sa zone arrière.

Interprétation :

Violation par A1. Le dribbleur originel A2 n'a pas envoyé le ballon en zone avant. Cependant, le ballon n'est pas passé dans la zone avant de l'équipe "A" lorsqu'il a touché A1 qui avait une partie de son corps en contact avec la zone avant. A1 n'est pas autorisé alors à renvoyer le ballon dans sa zone arrière.

Exemple 4:

Le dribbleur A4 dribble depuis sa zone arrière et arrête sa progression mais continue de dribbler

- (a) alors qu'il est à cheval sur la ligne médiane,
- (b) alors que ses deux pieds sont dans la zone avant mais le ballon est dribblé dans la zone arrière,
- (c) Alors que les deux pieds sont dans la zone arrière mais le ballon est dribblé dans la zone avant.

Interprétation :

En (a), (b) et (c) le dribbleur A4 continue à être en zone arrière jusqu'à ce que les deux pieds ainsi que le ballon touchent la zone avant. Le décompte de huit secondes continue dans chaque situation.

Exemple 5:

Le dribbleur A4 dribble depuis sa zone arrière et dribble ensuite le long de la ligne médiane avec les deux pieds dans sa zone avant mais le ballon est dribblé dans sa zone arrière. A4 continue ensuite à dribbler en retournant les deux pieds dans sa zone arrière.

Interprétation :

Le dribbleur A4 continue à être dans sa zone arrière jusqu'à ce que les deux pieds et le ballon touchent la zone avant. Le décompte de huit secondes doit continuer.

ART. 29 VINGT-QUATRE SECONDES

Exposé 1

Lorsqu'un tir au panier du terrain est tenté près de la fin de la période des vingt-quatre secondes et que le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes retenti alors que le ballon est en l'air, si le ballon touche le panneau ou s'il manque l'anneau, une violation a été commise sauf si les adversaires ont gagné le contrôle immédiat et clair du ballon. Le ballon doit être attribué à l'adversaire 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.

Exemple 1:

Lors d'un tir au panier du terrain par A5, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit. Le ballon touche le panneau et roule ensuite au sol où il est touché par B4 suivi de A4 et il est finalement contrôlé par B5.

Interprétation :

C'est une violation des vingt-quatre secondes parce que le ballon a manqué l'anneau mais il n'y a pas eu un contrôle immédiat et clair du ballon par les adversaires.

Exemple 2 :

Lors d'un tir de A5, le ballon touche le panneau mais manque anneau. Lors du rebond, le ballon est touché mais non contrôlé par B5 et ensuite A5 prend le contrôle du ballon. A cet instant, le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit.

Interprétation :

Il y a eu violation des vingt-quatre secondes. Le chronomètre des vingt-quatre secondes continue à marcher lorsque le ballon a manqué l'anneau et que le ballon est ensuite contrôlé par un joueur de l'équipe "A".

Exemple 3 :

A la fin d'une période des vingt-quatre secondes, A4 tire au panier du terrain. Le tir est régulièrement contrôlé par B4 et ensuite le signal sonore des vingt-quatre secondes retentit. Après le signal, B4 commet une faute sur A4.

Interprétation :

Il y a eu violation des vingt-quatre secondes. La faute de B4 doit être ignorée Sauf si elle est technique, antisportive ou disqualifiante.

Exemple 4 :

Lors d'un tir au panier du terrain par A, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit. Le ballon manque l'anneau et un ballon tenu entre A5 et B5 est ensuite immédiatement sifflé.

Interprétation :

Il y a eu violation des vingt-quatre secondes. L'équipe "B" n'a pas pris le contrôle immédiat et clair du ballon lors du rebond.

Exposé 2

Si une remise en jeu de possession alternée est attribuée à l'équipe qui contrôlait le ballon, cette équipe n'aura seulement droit qu'au temps qui restait de la période de vingt-quatre secondes au moment où la situation d'entre-deux s'est produite.

Exemple 1 :

L'équipe "A" contrôle le ballon avec dix secondes restant dans la période de vingt-quatre secondes 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 avoir les dix secondes restant de la période de vingt-quatre secondes,
- (b) L'équipe "B" doit avoir une nouvelle période de vingt-quatre secondes.

Exemple 2 :

L'équipe "A" contrôle le ballon avec dix secondes restant dans la période de vingt-quatre secondes lorsque le ballon sort des limites du terrain de jeu. Les arbitres soit ne sont pas d'accord si c'est A4 ou B4 qui a touché le ballon en dernier avant qu'il sorte des limites du terrain de jeu, soit ils ne peuvent pas déterminer quel joueur a touché le ballon en dernier avant sa sortie des limites du terrain de jeu. Une remise en jeu de possession alternée est attribué à :

- (a) L'équipe "A",
- (b) L'équipe "B".

Interprétation :

- (a) L'équipe "A" doit seulement avoir les dix secondes restant de la période de vingt-quatre secondes,
- (b) L'équipe "B" doit avoir une nouvelle période de vingt-quatre secondes.

Exposé 1

Alors qu'il est en l'air, un joueur conserve par rapport au sol, le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant de sauter en l'air. L'application de ce principe a quelques fois conduit à des situations injustes.

Lorsqu'un joueur en l'air :

- (a) saute de sa zone avant,
- (b) prend le contrôle du ballon alors qu'il est encore en l'air et ce faisant, il est le premier joueur de son équipe d'établir un contrôle d'équipe,
- (c) Il retombe ensuite dans la zone arrière de son équipe, le joueur est impuissant à éviter une violation de renvoyer illégalement le ballon en zone arrière.

Afin d'éliminer ce genre de situation injuste, une exception à l'Art.30 a été adoptée stipulant que si un joueur en l'air reprend le contrôle du ballon, la position de ce joueur relative à la zone avant/zone arrière sera seulement établie lorsque le joueur retombera au sol avec les deux pieds.

Exemple 1 :

A4 dans sa zone arrière fait une passe de contre attaque à A5 dans la zone avant de l'équipe "A". B3, dans sa zone avant, (zone arrière de l'équipe "A") saute et intercepte la passe alors qu'il est encore en l'air et retombe ensuite :

- (a) avec les deux pieds dans la zone arrière de l'équipe "B",
- (b) à cheval sur la ligne médiane.

Interprétation :

Aucune violation ne s'est produite. Lorsque B3 a pris le premier contrôle de l'équipe "B" alors qu'il était en l'air, la position de B3 relative à la zone avant/zone arrière n'a été établie que lorsque B3 est retombé au sol avec les deux pieds. Dans les deux cas (a) et (b), B3 est considéré comme étant légalement dans la zone arrière de l'équipe "B".

Exemple 2 :

Lors de l'entre-deux commençant la première période, le ballon est légalement frappé lorsque le non sauteur A5 saute depuis la zone avant de l'équipe "A", prend le contrôle du ballon alors qu'il est en l'air et retombe dans la zone arrière de l'équipe "A".

- (a) avec les deux pieds dans la zone arrière de l'équipe "A",
- (b) à cheval sur la ligne médiane.

Interprétation :

Aucune violation n'a été commise. L'équipe "A" a d'abord pris le contrôle d'équipe lorsque A5 a pris le contrôle du ballon alors qu'il était en l'air. Dans les deux cas (a) et (b), A5 est légalement dans la zone arrière de l'équipe "A".

Exemple 3 :

Le joueur A4 effectuant une remise en jeu dans la zone avant de l'équipe "A" essaie de passer le ballon à A3. A3 saute en l'air, prend le contrôle le ballon et retombe au sol

- (a) avec les deux pieds dans la zone arrière de l'équipe "A",
- (b) à cheval sur la ligne médiane.

Interprétation :

Le contrôle d'équipe dans la zone avant a déjà été établi avant que A3 gagne le contrôle du ballon alors qu'il était en l'air. Dans les deux cas (a) et (b), il y a eu violation pour être illégalement retourné en zone arrière.

"GOAL TENDING" ET INTERVENTION ILLEGALE

Exposé 1

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

Exemple :

Lors du dernier ou unique lancer franc par A4 et avant que le ballon touche l'anneau, B4 passe le bras à travers le panier et touche le ballon.

Interprétation :

Il y a violation de B4 pour avoir illégalement touché le ballon. Un point est accordé à A4 et une faute technique est infligée à B4.

Exposé 2

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

Exemple :

A la suite d'une passe, le ballon est au-dessus de l'anneau lorsque A4 passe le bras à travers le panier et touche le ballon.

Interprétation :

Il y a intervention illégale. Deux ou trois doivent être attribués à l'équipe "B".

Exposé 3

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

Exemple :

Le dernier ou unique lancer franc de A4 a touché l'anneau puis rebondit au-dessus lorsque B4 essaie de le frapper au loin mais le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation :

Parce que le ballon a été légalement touché, le lancer franc a changé de statut et deux points sont accordés à l'équipe "A".

Exposé 4

Si, lors d'un tir au panier du terrain, un joueur touche le ballon dans sa phase ascendante, toutes les restrictions relatives au "goal tending" et interventions illégales doivent s'appliquer.

Exemple :

Après un tir au panier du terrain par A4, le ballon est en l'air lorsqu'il est touché par B5 (ou A5) alors qu'il est dans sa phase ascendante. Dans sa phase descendante, il est touché par :

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

Interprétation :

Le contact du ballon par A5 (ou B5) dans sa phase ascendante est légal et ne change pas le statut du tir au panier. Cependant, le contact suivant avec le ballon dans sa phase descendante par A3 ou B3 est une violation. Dans :

- (a) le ballon est attribué à l'équipe "B" pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la violation de A3 s'est produite,
- (b) deux ou trois points sont accordés à l'équipe "A".

Exposé 5

Il y a intervention illégale si, durant un tir au panier du terrain, un joueur défenseur fait vibrer le panneau ou le panier de telle façon que, selon le jugement de l'arbitre, il a empêché le ballon de pénétrer dans le panier.

Exemple :

A4 tire au panier à trois points près de la fin de la rencontre. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin du jeu retentit. Après le signal, B4 fait vibrer le panneau ou le panier et à cause de cette action, selon le jugement de l'arbitre, le ballon a été empêché de pénétrer dans le panier.

Interprétation :

Même après 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. Trois points sont accordés à l'équipe "A".

Exposé 6

Il y a intervention illégale par un joueur défenseur ou attaquant si lors d'un tir au panier du terrain, 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 pénétrer dans le panier.

Exemple :

Après le tir au panier du terrain de A4, le ballon rebondit sur l'anneau et retombe ensuite sur l'anneau. Le ballon est toujours en contact avec l'anneau lorsque B4 touche le panier ou le panneau. Est-ce une intervention illégale ?

Interprétation :

Oui. Les restrictions concernant l'intervention illégale s'appliquent tant qu'il y a une possibilité pour le ballon de pénétrer dans le panier.

ART.35 DOUBLE FAUTE

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 un panier marqué, cette sanction a la priorité et aucun point ne sera accordé.

Exemple :

Alors qu'il est dans l'action de tirer au panier du terrain, un contact physique se produit entre le tireur A4 et B4. Le ballon pénètre dans le panier. L'arbitre de tête siffle une faute offensive contre A4 et par conséquent le panier est annulé. L'arbitre de queue siffle une faute de défense contre B4 et par conséquent le panier doit compter.

Interprétation :

Il y a double faute et 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 n'aura plus que le temps qui restait de la période de vingt-quatre secondes au moment où la double faute s'est produite.

ART. 36 FAUTE ANTISPORTIVE

Exposé 1

Exposé

Lorsque le ballon est hors jeu et qu'il est encore entre les mains de l'arbitre ou s'il est déjà à la disposition du joueur devant effectuer la remise en jeu et qu'à cet instant, un joueur défenseur cause un contact avec un joueur de l'équipe qui effectue la remise en jeu également sur le terrain de jeu et qu'une faute est sifflée, elle doit être jugée comme étant antisportive.

Exemple 1 :

A4 a le ballon entre les mains ou il est à sa disposition pour une remise en jeu lorsque B5 provoque un contact avec A5 et une faute est infligée à l'encontre de B5.

Interprétation :

Etant donné que B5 n'a manifestement fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un avantage antisportif a été obtenu en ne permettant pas au chronomètre de jeu de démarrer, une faute antisportive doit être sifflée sans qu'un avertissement soit donné.

Exemple 2 :

Le ballon a déjà quitté les mains de A4 lors de la remise en jeu lorsque B5 provoque un contact avec A5 et une faute est sifflée contre B5.

Interprétation :

Une faute normale doit être sifflée sauf si les arbitres jugent que la rudesse de la faute de B5 demande qu'une faute antisportive ou disqualifiante soit sifflée.

ART. 38 FAUTE TECHNIQUE

Exposé 1

Lorsqu'un avertissement officiel est donné à un joueur pour une action ou un comportement qui, s'il est répété, peut amener 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 des actes similaires pour le restant de la rencontre. Un avertissement officiel doit seulement être donné lorsque le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort.

Exemple -:

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

- (a) une intervention illégale sur une remise en jeu,
- (b) frapper des mains devant la face d'un adversaire qui tire au panier du terrain réussi,
- (c) un comportement antisportif,
- (d) toute autre action, si elle est répétée, peut conduire à une faute technique.

Interprétation :

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

Exposé 2

Si pendant un intervalle de jeu une faute technique est commise par un membre d'équipe qualifié pour jouer et qui a été désigné en tant que joueur-entraîneur, la faute technique doit compter comme faute de joueur et doit aussi compter parmi les fautes d'équipe pour la période suivante.

Exemple :

A4 est joueur-entraîneur de l'équipe "A". A4 est sanctionné d'une faute technique pour :

- (a) se suspendre à l'anneau pendant l'échauffement avant la rencontre ou pendant la mi-temps,
- (b) comportement antisportif pendant un intervalle de jeu.

Interprétation :

Dans les deux cas (a) et (b), une faute technique doit être enregistrée comme faute de joueur à l'encontre de A4. La faute doit compter comme l'une des fautes conduisant à la situation de faute d'équipe de la période suivante et aussi comme l'une des fautes conduisant au fait que A4 doivent quitter le jeu.

Exposé 3

Alors qu'un joueur est dans l'action de tirer au panier, les adversaires ne sont pas autorisés de déconcerter ce joueur par des actions telles que agiter les mains devant les yeux du tireur pour obstruer son angle de vision, hurler fortement, frapper lourdement des pieds ou frapper des mains près du tireur. En ce faisant, cela peut conduire à une faute technique si le tireur est désavantagé ou un avertissement si le tireur n'est pas désavantagé.

Exemple :

A4 est dans l'action de tirer au panier lorsque B4 essaie de le déconcerter en poussant des cris ou en trépignant lourdement sur le sol. Le tir au panier est :

- (a) réussi,
- (b) manqué.

Interprétation :

- (a) un avertissement doit être donné à B4 et doit être communiqué à son entraîneur. Cet avertissement doit aussi s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe "B" pour le restant de la rencontre pour un comportement similaire.
- (b) Une faute technique doit être infligée à B4.

Exposé 4

Si un joueur revient en jeu après avoir commis sa cinquième faute et après être averti qu'il n'est plus autorisé à jouer, la participation illégale doit être pénalisée immédiatement dès sa découverte sans mettre les adversaires en position désavantageuse.

Exemple :

Après avoir commis sa cinquième faute, B4 est averti qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, B4 revient en jeu comme remplaçant. La participation illégale de B4 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",
- ~~(a)~~(d) ____ Après que le ballon est redevenu mort après la rentrée en jeu de B4.

Interprétation :

- (a) B4 doit immédiatement être retiré du jeu. Une faute technique (en tant que "B") doit être infligée à l'entraîneur,
- (b) Le jeu doit immédiatement être arrêté sauf si l'équipe "A" est désavantagée. B4 doit être retiré du jeu et une faute technique (en tant que "B") doit être infligée à l'entraîneur "B".
- (c) et (d), Le jeu doit immédiatement être arrêté. B4 doit être retiré du jeu et une faute technique (en tant que "B") doit être infligée à l'entraîneur "B".

Exposé 5

Exposé 2

Après avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu à cause de sa cinquième faute, un joueur revient en jeu et marque un panier du terrain, commet une faute ou une faute est commise sur lui par un adversaire avant que sa participation illégale soit découverte, le panier doit compter et la faute considérée comme faute de joueur.

Exemple :

Après avoir commis sa cinquième faute et avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu, B4 revient en jeu en tant que remplaçant. La participation illégale de B4 est découverte après que :

- (a) B4 marque un panier du terrain,
- (b) B4 commet une faute,
- (c) A4 commet une faute sur B4 (cinquième faute d'équipe).

Interprétation :

- (a) le panier marqué par B4 doit compter,
 - (b) la faute commise par B4 doit être considérée comme étant une faute de joueur,
 - (c) Les deux lancers francs mérités par B4 doivent être tirés par son remplaçant.
- Après que toutes les activités en relation avec (a), (b) et (c) sont terminées, la sanction pour la faute technique de l'entraîneur "B" (enregistrée comme "B") doit être exécutée.

Exposé 6

Si, après avoir commis sa cinquième faute et ne pas avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu, un joueur reste ou revient en jeu, ce joueur doit être retiré du jeu dès que

l'erreur est découverte sans placer les adversaire en position défavorable. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale du joueur. Si ce joueur marque un panier du terrain, commet une faute ou qu'une faute est commise contre lui par un adversaire, le panier doit compter est les fautes considérées comme étant des fautes de joueur.

Exemple 1 :

A10 demande à remplacer A4. Le ballon devient ensuite mort à la suite d'une faute de A4 et A10 entre en jeu. Les arbitres oublient d'informer A4 que c'est sa cinquième faute. A4 revient en jeu plus tard comme remplaçant. La participation illégale de A4 est découverte :

- (a) après que le chronomètre de jeu a démarré alors que A4 prend part au jeu,
- (b) après que A4 a marqué un panier du terrain,
- (c) Après que A4 commet une faute sur B4,
- (d) Après que B4 commet une faute sur A4 pendant un tir au panier.

Interprétation :

- (a) le jeu doit immédiatement être arrêté et A4 retiré du jeu immédiatement et remplacé par un coéquipier sans mettre l'équipe "B" en position défavorable. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale de A4.
- (b) le panier marqué par A4 doit compter,
- (c) la faute commise par A4 doit être considérée comme faute de joueur et sanctionnée en conséquence,
- (d) la faute commise par B4 doit être considérée comme une faute contre un joueur. Le remplaçant de A4 doit bénéficier de deux ou trois lancers francs.

Exemple 2 :

Dix minutes avant le commencement de la rencontre, une faute technique est infligée est sifflée contre A4. Avant le commencement du jeu, deux lancers francs sont tirés par B4. La rencontre commence par un entre-deux mais B4 n'est pas dans le cinq de départ de l'équipe "B". Est-ce légal ?

Interprétation :

Non. Un des joueurs désignés parmi les cinq entrant doit tirer les lancers francs. Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu ait commencé.

Exposé 7

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

Exemple :

A4 dribble vers le panier lorsque le défenseur B4 tombe à la renverse sur le sol sans qu'un contact se soit produit entre ces joueurs ou après un contact négligeable qui n'a évidemment pas justifié l'attitude théâtrale de B4. 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.

Exposé 8

De sérieuses blessures peuvent résulter chaque fois qu'un balancement excessif des coudes est permis, spécialement 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.

Exemple :

A4 prend le contrôle du ballon lors d'un rebond et retombe au sol. A4 est immédiatement marqué de près par B4. Sans entrer en contact avec B4, A4 balance excessivement les coudes afin d'intimider B4 ou pour créer assez d'espace pour pivoter, passer ou dribbler.

Interprétation :

L'action de A4 n'est pas conforme à l'esprit et l'intention du règlement. Une faute technique peut être infligée à A4.

Exposé 1

Si une équipe bénéficie d'une remise en jeu parce qu'elle avait le contrôle du ballon au moment où la bagarre éclate ou menace d'éclater, cette équipe doit seulement avoir le temps qui reste de la période de vingt-quatre secondes lors de la reprise du jeu.

Exemple :

L'équipe "A" possède le ballon depuis vingt secondes lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit. Les arbitres disqualifient des membres des deux équipes pour avoir quitté les limites de leur banc d'équipe. Le jeu reprend par une remise en jeu de l'équipe "A".

Interprétation :

L'équipe "A" qui contrôlait le ballon avant la situation de bagarre bénéficiera de la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque pour seulement les quatre secondes qui restent de la période de vingt-quatre secondes.

Exposé 1

Dans les situations spéciales avec un nombre de sanctions à être exécutées 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 quelle sanctions doivent être exécutées et quelles sanctions doivent être annulées.

Exemple :

A4 tire au panier en suspension. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit. Après le signal, mais alors que A4 est encore en l'air, B4 commet une faute antisportive sur A4 et :

- (a) le ballon manque l'anneau,
- (b) le ballon touche seulement l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier,
- (c) Le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation :

Dans les trois cas, la faute antisportive ne peut pas être négligée.

- (a) B4 a commis une faute sur A4 dans l'action de tirer. La violation des vingt-quatre secondes par l'équipe "A" doit être négligée car elle a été commise après la faute antisportive. Deux ou trois lancers francs doivent être attribués à A4, 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 des vingt-quatre secondes. Deux ou trois lancers francs doivent être attribués à A4, 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 des vingt-quatre secondes. Deux ou trois points sont accordés à A4 suivis d'un lancer franc supplémentaire. L'équipe "A" bénéficiera ensuite d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Exposé 2

Si une double faute est commise pendant une activité de lancer franc ou si des fautes ayant des sanctions égales sont commises pendant une activité de lancer franc, les fautes doivent être enregistrées mais aucune sanction n'est exécutée.

Exemple 1:

A4 bénéficie de deux lancers francs. Après le premier lancer franc, une double faute entre A5 et B5 est commise.

Interprétation :

Des fautes doivent être infligées à A5 et B5 et ensuite A4 doit tirer le second lancer franc et le jeu doit reprendre normalement comme après chaque unique ou dernier lancer franc.

Exemple 2:

A4 bénéficie de deux lancers francs. Après le premier lancer franc, des fautes techniques sont commises par A5 et B5.

Interprétation :

Des fautes techniques doivent être infligées à A5 et B5 et ensuite A4 doit tirer le second lancer franc et le jeu doit reprendre normalement comme après chaque unique ou dernier lancer franc.

Exemple 2:

A4 bénéficie de deux lancers francs. Les deux lancers francs sont réussis. Avant que le ballon redevienne vivant après le dernier lancer franc :

- (a) une double faute est commise par A5 et B5,
- (b) A5 et B5 commettent une faute technique.

Interprétation :

Dans les deux cas, des fautes doivent être inscrites aux joueurs appropriés et ensuite le jeu doit reprendre par une remise en jeu derrière la ligne de fond comme après chaque unique ou dernier lancer franc réussi.

Exposé 3

En cas de double faute, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon ou y avait droit lorsque la double faute a été sifflée.

Dans le cas d'une situation spéciale, lorsque après annulation de sanctions égales et qu'il n'y a pas d'autre sanction à être exécutée, le jeu reprend par une remise en jeu de l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon ou y avait droit avant la première infraction.

Dans le cas où aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou y avait droit avant la première infraction, il y a situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

Exemple :

Pendant un intervalle de jeu entre la première et la seconde période :

- (a) une double faute entre A5 et B5 est commise,
- (b) une faute technique est sifflée à l'entraîneur "A" et ensuite à l'entraîneur "B",

La flèche de possession alternée est dirigée vers :

- (a) l'équipe "A",
- (b) l'équipe "B".

Comment le jeu doit-il reprendre pour la seconde période ?

Interprétation :

- (a) le jeu reprend 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 un joueur sur le terrain de jeu, la flèche doit être tournée vers l'équipe "B",
- (b) La même procédure est suivie commençant par une remise en jeu attribuée à l'équipe "B".

ART. 44

ERREUR RECTIFIABLE

Pour être rectifiable, l'erreur doit être reconnue par les arbitres, les officiels de la table de marque ou le commissaire s'il y en a un, avant que le ballon devienne vivant suivant le premier ballon mort après que le chronomètre de jeu a démarré après l'erreur. C'est-à-dire :
L'erreur se produit toutes les erreurs se produisent pendant un ballon mort

Ballon vivant l'erreur est rectifiable,

Le chronomètre démarre ou continue à marcher l'erreur est rectifiable,

Ballon mort l'erreur est rectifiable

Ballon vivant l'erreur n'est plus rectifiable

Après la correction de l'erreur, le jeu doit reprendre au point où il a été arrêté pour corriger l'erreur. Le ballon doit être attribué à l'équipe ayant droit au ballon au moment de l'arrêt du jeu pour corriger l'erreur.

Exemple :

Avant que la règle de faute d'équipe soit effective, B4 commet une faute sur A4. L'arbitre se trompe en accordant deux lancers francs à A4. Après le dernier lancer franc réussi, le jeu continue et le chronomètre de jeu démarre. B5 reçoit le ballon, dribble et marque un panier. L'erreur est découverte :

- (a) avant que le ballon soit à la disposition d'un joueur de l'équipe "A" pour la remise en jeu derrière la ligne de fond,
- (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 B5 compte ;

En (a), tout lancer franc marqué doit être annulé. L'erreur demeure rectifiable 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.

En (b), l'erreur n'est plus rectifiable et le jeu continue.

Exposé 2

Si l'erreur consiste dans le joueur non bénéficiaire qui tire un/des lancer(s) franc(s), le lancer tenté à la suite de l'erreur doit être annulé et le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc ou, si le jeu a repris, au point où le jeu a été arrêté. Si les arbitres se rendent compte que ce n'est pas le joueur bénéficiaire qui a l'intention de tirer le/les lancer(s) franc(s), et que la tentative est découverte avant que le ballon soit à sa disposition pour le premier ou unique lancer franc, il doit immédiatement être remplacé par le tireur de lancer franc correct sans aucune sanction.

Exemple :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la sixième faute de l'équipe "B". A4 bénéficie de deux lancers francs. C'est A5 qui tire les lancers francs au lieu de A4 qui tire les deux lancers francs. L'erreur est découverte :

- (a) avant que le ballon soit à la disposition de A5 pour le premier lancer franc,
- (b) avant que le ballon quitte les mains de A5 pour le premier lancer franc,
- (c) Après le second lancer franc qui est réussi.

Interprétation :

En (a), l'erreur est immédiatement corrigée et il est demandé à A4 de tirer les deux lancers francs sans aucune sanction pour l'équipe "A".

En (b) et (c), les deux 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.

La même procédure doit être appliquée si la faute de B4 est disqualifiante.

Exposé 3

Lorsqu'une erreur est rectifiée, le jeu doit reprendre au point de l'interruption pour corriger l'erreur sauf si la correction implique d'accorder des lancers francs mérités et :

(a) s'il n'y a pas de changement de possession depuis que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre comme après tout lancer franc normal,

(b) s'il n'y a pas de changement de possession depuis 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,

Exemple 1 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute de l'équipe "B". Au lieu de bénéficier de deux lancers francs, A4 bénéficie par erreur d'une remise en jeu. A5 contrôle le ballon à l'intérieur du terrain lorsque B5 frappe le ballon hors de ses mains et l'envoie hors-jeu.

L'entraîneur "A" demande un temps-mort. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou leur attention a été attirée sur le fait que A4 aurait dû bénéficier de deux lancers francs.

Interprétation :

A4 doit bénéficier de deux lancers francs et le jeu doit reprendre comme après tout normal lancer franc.

Exemple 2 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute de l'équipe "B".

Au lieu de bénéficier de deux lancers francs, A4 bénéficie par erreur d'une remise en jeu. Après la remise en jeu, A5 dribble et tire au panier du terrain mais B4 commet une faute sur lui et il bénéficie de deux lancers francs. Pendant la période de chronomètre arrêté, les arbitres se rendent compte de l'erreur.

Interprétation :

A4 doit bénéficier de deux lancers francs sans alignement de joueurs. A5 doit alors tirer deux lancers francs et le jeu doit reprendre comme après tout normal lancer franc.

Exemple 3 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute de l'équipe "B".

Au lieu de bénéficier de deux lancers francs, A4 bénéficie par erreur d'une remise en jeu. Après la remise en jeu, A5 tire au panier et réussit un panier à 2/3 points. Avant que le ballon redevienne vivant, les arbitres reconnaissent l'erreur. Comment doivent-ils procéder ?

Interprétation :

L'erreur est négligée et le jeu doit continuer comme après tout normal panier réussi.

Exposé 1

Pendant une rencontre normale de Basket-ball il est parfaitement possible qu'un incident ou une situation non spécifiquement couverts par le règlement de jeu de la FIBA ou les interprétations officielles de la FIBA se produise. Dans ces incidents ou situations, l'arbitre a le pouvoir de prendre une décision basée sur son jugement personnel, dans l'esprit et l'intention du jeu loyal et de la philosophie du règlement. L'arbitre a le pouvoir de prendre une décision non spécifiquement couverte par les règles. Ceci est communément fait allusion au "**pouvoir élastique**" de l'arbitre.

Exemple :

Après un panier réussi par l'équipe "**B**", le ballon roule loin du terrain de jeu.

Interprétation :

L'arbitre devrait siffler pour arrêter le chronomètre de jeu. Des temps-morts ou des remplacements pour les deux équipes seraient alors autorisés pendant que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort. Ceci ne s'applique cependant pas si un panier est marqué dans les deux dernières minutes de jeu de la quatrième période ou de toute prolongation. S'il arrivait à un arbitre de siffler à cet instant, cela placerait en position défavorable l'équipe ayant droit à la remise en jeu parce qu'il permettrait à l'équipe ayant marqué d'effectuer un remplacement ou de demander un temps-mort. Par conséquent, l'arbitre ne devra pas siffler parce que cela causerait une interruption du jeu.

Exposé 2

L'arbitre est autorisé à utiliser l'équipement technique de sa propre décision ou sur la demande d'un entraîneur pour vérifier si lors du dernier tir à la fin d'une période, le ballon a quitté les mains du tireur pendant le temps de jeu. Il est le seul à décider si cet équipement doit ou ne doit pas être utilisé.

Dans le cas de révision vidéo de l'action, cette révision doit être dirigée par les arbitres, le commissaire s'il y en a un et le chronométreur. L'arbitre doit prendre la décision finale. La demande d'utiliser l'équipement vidéo doit être faite avant le commencement de la période suivante ou avant que l'arbitre signe la feuille de marque.

Exemple 1 :

A4 tire au panier du terrain lorsque le signal sonore de fin de période ou de rencontre retentit. Le panier est réussi et les arbitres accordent deux points à l'équipe "**A**". L'entraîneur de l'équipe "**B**" exprime son opinion que durant le dernier tir, le ballon a quitté les mains de A4 après l'expiration du temps de jeu et il demande l'utilisation de l'équipement vidéo. Quelle procédure doit-elle être suivie par les arbitres ?

- (a) les arbitres sont absolument certains de leur décision,
- (b) les arbitres ont quelques doutes ou désaccord si le tir a été relâché avant que le signal ait retenti pour mettre fin à la période ou à la rencontre.

Interprétation :

- (a) l'arbitre refuse la demande de l'entraîneur de l'équipe "**B**".
- (b) l'arbitre accepte la demande de l'entraîneur de l'équipe "**B**".

La révision vidéo doit être dirigée sous la présence des arbitres, du commissaire s'il y en a un et du chronométreur. Si la révision fournit une visuelle évidence claire et décisive que le ballon a quitté les mains du tireur après l'expiration du temps de jeu de la période ou de la rencontre, le panier est annulé. Si la révision détermine que le ballon a été relâché avant l'expiration du temps de jeu de la période ou de la rencontre, le résultat doit être confirmé.

Exemple 2 :

L'équipe "A" mène de deux points. Le signal sonore annonçant la fin de la période ou de la rencontre retentit lorsqu'une faute personnelle est sifflée contre A4 et deux lancers francs sont accordés à B4. Les deux lancers francs sont réussis et le résultat est rencontre à égalité. Avant le commencement de la période suivante ou de la prolongation, l'entraîneur de l'équipe "A" demande l'utilisation de l'équipement vidéo.

Interprétation :

L'équipement vidéo peut seulement être utilisé pour déterminer si le dernier tir a été pris (mais pas la faute sifflée) avant ou après la fin du temps de jeu d'une période. La demande de l'entraîneur de l'équipe "A" doit être refusée.

Exemple 3 :

L'équipe "A" mène de deux points. Le signal sonore annonçant la fin de la période ou de la rencontre retentit lorsque B4 tire au panier du terrain et marque mais deux points au lieu de trois sont accordés par les arbitres. Avant le commencement de la période suivante ou de la prolongation ou avant que l'arbitre ait signé la feuille de marque, l'entraîneur de l'équipe "B" demande l'utilisation de l'équipement vidéo.

Interprétation :

L'équipement vidéo peut seulement être utilisé pour déterminer si le dernier tir a été pris (mais pas si c'était deux ou trois points) avant ou après la fin du temps de jeu d'une période. La demande de l'entraîneur de l'équipe "B" doit être refusée.

Exposé 3

Avant la rencontre l'arbitre approuve l'équipement technique et informe les deux entraîneurs de sa présence. Seul l'équipement technique approuvé par l'arbitre peut être utilisé pour la révision vidéo.

Exemple :

A4 tire au panier du terrain au moment où le signal de fin de période ou de rencontre retentit. Le panier est réussi. L'entraîneur de l'équipe "B" demande de revoir la vidéo parce que selon son opinion, le tir a été relâché après l'expiration du temps de jeu. Il n'y a pas d'équipement technique 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 la révision.

Interprétation :

La demande de l'entraîneur de l'équipe "B" doit être refusée.