

Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

Règlement Officiel de Basketball

2008

Septembre 2008

Annule et remplace Règlement Officiel de Basketball 2006

Approuvé par

Le Bureau Central de la FIBA

Pékin, 26 avril 2008

En vigueur à compter du 1er octobre 2008

Traduction du texte Anglais par Bernard LEJADE (FFBB)







TABLE DES MATIERES

REGLE UN – LE JEU	6
Art. 1 Définitions	6
REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT	7
Art. 2 Le terrain.....	7
Art. 3 Equipement.....	12
REGLE TROIS - LES EQUIPES	13
Art. 4 Les équipes	13
Art. 5 Joueurs : blessures.....	15
Art. 6 Capitaine : fonctions et pouvoirs.....	15
Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs.....	16
REGLE QUATRE - REGLEMENT DU JEU	17
Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations	17
Art. 9 Commencement et fin d'une période ou de la rencontre	17
Art. 10 Statuts du ballon	18
Art. 11 Position d'un joueur et d'un arbitre.....	19
Art. 12 Entre-deux et possession alternée.....	19
Art. 13 Comment jouer le ballon	21
Art. 14 Contrôle du ballon.....	21
Art. 15 Joueur tirant au panier	22
Art. 16 Le panier : réussi et sa valeur	22
Art. 17 Remise en jeu.....	23
Art. 18 Temps-mort	25
Art. 19 Remplacement.....	26
Art. 20 Rencontre perdue par forfait	28
Art. 21 Rencontre perdue par défaut.....	29
REGLE CINQ - VIOLATIONS	30
Art. 22 Violations	30
Art. 23 Joueur hors des limites du terrain et ballon hors des limites du terrain.....	30
Art. 24 Dribble	30
Art. 25 Le marcher.....	31
Art. 26 Trois secondes.....	32
Art. 27 Joueur étroitement marqué.....	33
Art. 28 Huit secondes	33
Art. 29 Vingt-quatre secondes	34
Art. 30 Ballon retournant en zone arrière.....	34
REGLE SIX - FAUTES	38
Art. 32 Fautes.....	38
Art. 33 Contact : principes généraux	38
Art. 34 Faute personnelle	43
Art. 35 Double faute	44
Art. 36 Faute antisportive	44
Art. 37 Faute disqualifiante.....	45

Art. 38 Faute technique	46
Art. 39 Bagarre	48
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES	50
Art. 40 Cinq fautes de joueur	50
Art. 41 Fautes d'équipe - Sanctions	50
Art. 42 Situations spéciales	50
Art. 43 Lancers francs	51
Art. 44 Erreurs rectifiables	53
REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS 55	
Art. 45 Arbitres, officiels de la table et commissaire	55
Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs	55
Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions	56
Art. 48 Marqueur et aide marqueur : fonctions	57
Art. 49 Chronométrateur : fonctions	59
Art. 50 L'opérateur des 24 secondes : fonctions	60
A - SIGNAUX DES ARBITRES.....	62
B - LA FEUILLE DE MARQUE	68
C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION	76
D - CLASSEMENT DES EQUIPES	77
E - TEMPS-MORTS TELEVISION (TV)	81
INDEX DU REGLEMENT	82



TABLE DES FIGURES

Figure 1	Terrain de jeu réglementaire	8
Figure 2	Zone restrictive	10
Figure 3	Zone de panier à deux/trois points	10
Figure 4	Table de marque et sièges des remplaçants	11
Figure 5	Principe du cylindre	38
Figure 6	Position des joueurs pendant un lancer franc	52
Figure 7	Signaux des arbitres	58
Figure 8	La feuille de marque	68
Figure 9	En-tête de la feuille de marque	69
Figure 10	Les équipes sur la feuille de marque	70
Figure 11	Progression du score	73
Figure 12	Totalisation	75
Figure 13	Partie inférieure de la feuille de marque	75

Tout au long de ce texte du “Règlement officiel de Basketball”, toute référence à l’entraîneur, au joueur, à l’arbitre etc. exprimée au genre masculin doit, évidemment, être entendue aussi au genre féminin. Cette formulation a été choisie par commodité.

REGLE UN – LE JEU

Art. 1 Définitions

1.1 Le jeu de Basketball

Une rencontre de Basketball se dispute entre deux (2) équipes de cinq (5) joueurs chacune. L’objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l’adversaire et d’empêcher celui-ci de marquer.

Le jeu est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire, s’il y en a un.

1.2 Le Panier : son propre panier et celui de l’adversaire

Une équipe attaque le panier de l’adversaire et défend son propre panier.

1.3 Vainqueur de la rencontre

Une rencontre est gagnée par l’équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à l’expiration du temps de jeu.

REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT

Art. 2 Le terrain

2.1 Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle (Figure1) aux dimensions de vingt-huit (28) mètres de long sur quinze (15) mètres de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain.

2.2 Lignes

Toutes les lignes doivent être tracées en blanc, de cinq (5) centimètres de large et clairement visibles.

2.2.1 Lignes délimitant le terrain de jeu

Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes consistant en lignes de fond (du côté court) et des lignes de touche (du côté long). Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.

Aucun obstacle, y compris les personnes assises sur le banc d'équipe, ne doit être à moins de deux (2) mètres du terrain de jeu.

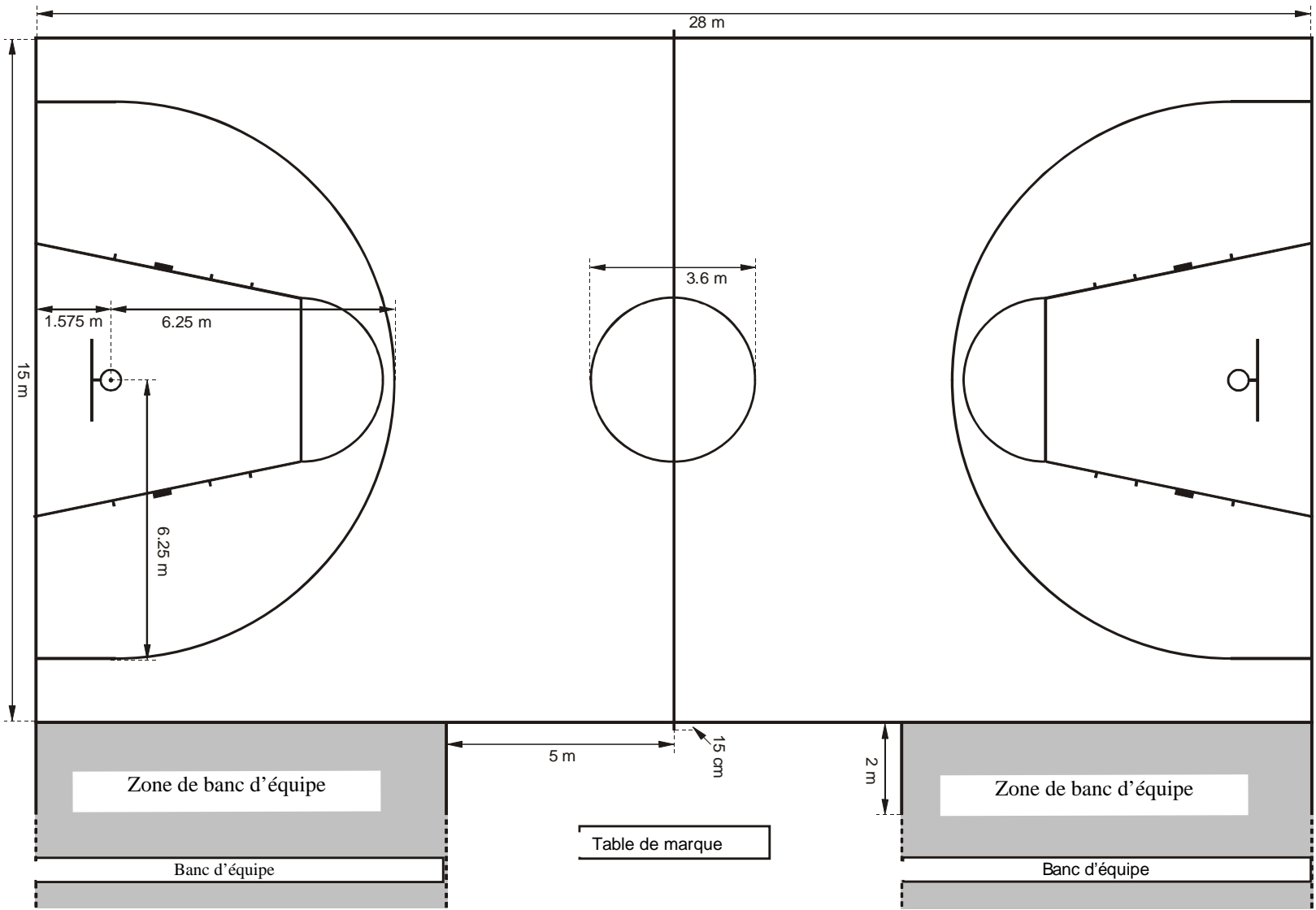


Figure 1 – Terrain réglementaire

2.2.2 Ligne médiane, cercle central et demi-cercles

La ligne médiane doit être tracée parallèlement aux lignes de fond depuis le point central des lignes de touche. Elle est prolongée de quinze (15) cm au-delà de chaque ligne de touche.

Le cercle central doit être tracé au centre du terrain et avoir un rayon de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence. Si l'intérieur du cercle central est peint, la couleur devra être la même que celle des zones restrictives.

Les demi-cercles d'un rayon de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence doivent être tracés sur le terrain de jeu et leur centre doit se situer au point central des lignes de lancer franc (Figure 2).

2.2.3 Lignes de lancer franc, zones restrictives et places de rebond de lancer franc.

Une ligne de lancer franc est tracée parallèlement à chaque ligne de fond. Son bord extérieur est à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle mesure 3,60 m de long et son milieu est situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des deux lignes de fond.

Les zones restrictives sont les espaces délimités sur le terrain par les lignes de fond, les lignes de lancer franc et les lignes joignant les extrémités des lignes de lancer franc aux points de la ligne de fond situés à trois (3) mètres de chaque côté du milieu de celles-ci, mesures prises du bord externe de ces lignes. Ces lignes, à l'exclusion de la ligne de fond, font partie de la zone restrictive. L'intérieur des zones restrictives peut être peint, mais la couleur doit être la même que celle du cercle central.

Des places de rebond de lancer franc le long des zones restrictives, réservées aux joueurs lors des lancers francs, doivent être tracées comme dans la Figure 2.

2.2.4 Zone de panier à trois points

La zone du panier à trois points d'une équipe (Figure 1 et Figure 3) est toute la zone du terrain de jeu à l'exception de la zone près du panier de l'adversaire délimitée par et comprenant :

- deux lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond et perpendiculaires à celle-ci, le bord le plus éloigné étant à 6,25 m, distance mesurée à partir de la projection au sol du centre exact du panier de l'adversaire. Ce point se trouve à 1,575 m du milieu de la ligne de fond, mesure prise du bord intérieur de cette ligne,
- un demi-cercle de 6,25 m de rayon extérieur (à partir du même point, comme défini ci-dessus) rejoignant les lignes parallèles.

2.2.5 Zone des bancs d'équipe

Les zones des bancs d'équipe (Figure 1) doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu, du même côté que la table de marque et des bancs des équipes.

Chaque zone sera délimitée par une ligne de deux (2) mètres de long au moins, tracée dans le prolongement de la ligne de fond et par une autre ligne de deux (2) mètres de long au moins, tracée à cinq (5) mètres de la ligne médiane et perpendiculaire à la ligne de touche.

Il doit y avoir quatorze (14) sièges disponibles pour les entraîneurs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants et accompagnateurs dans la zone des bancs d'équipe. Toutes les autres personnes doivent être à deux (2) mètres au moins derrière le banc d'équipe.

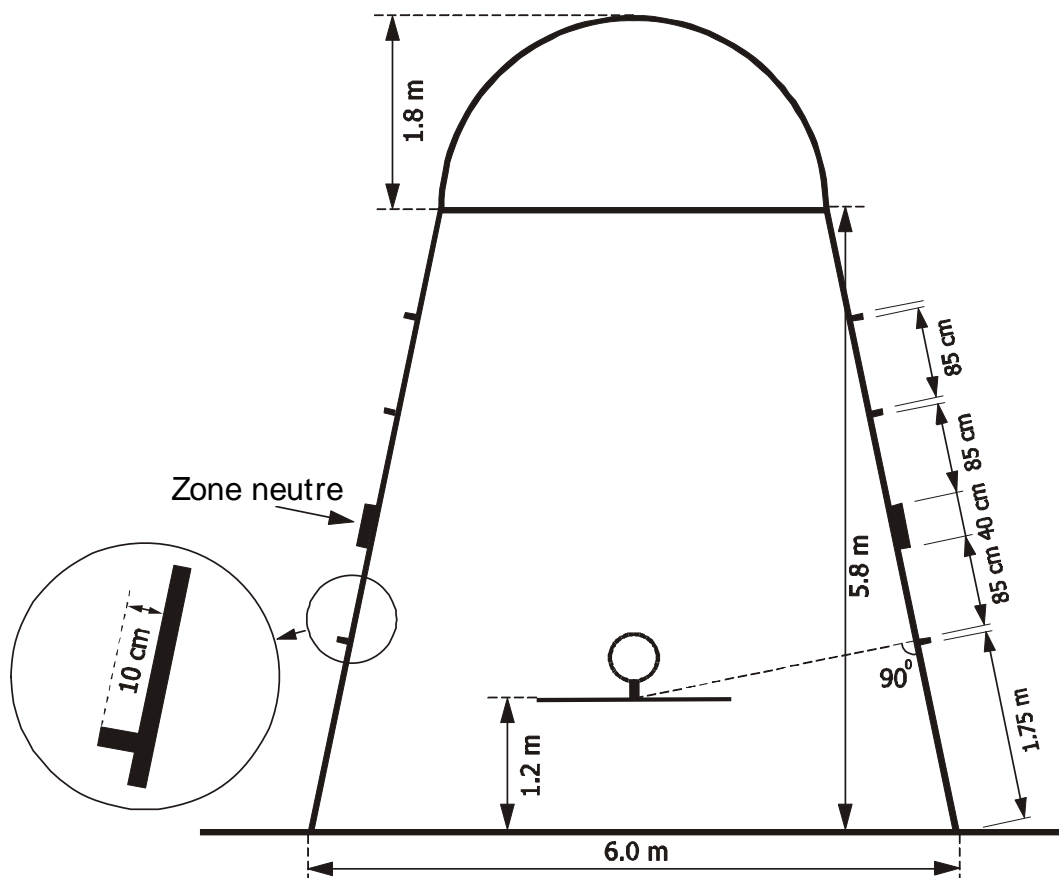


Figure 2 – Zone restrictive

La ligne des trois points ne fait pas partie de la zone de panier à trois points

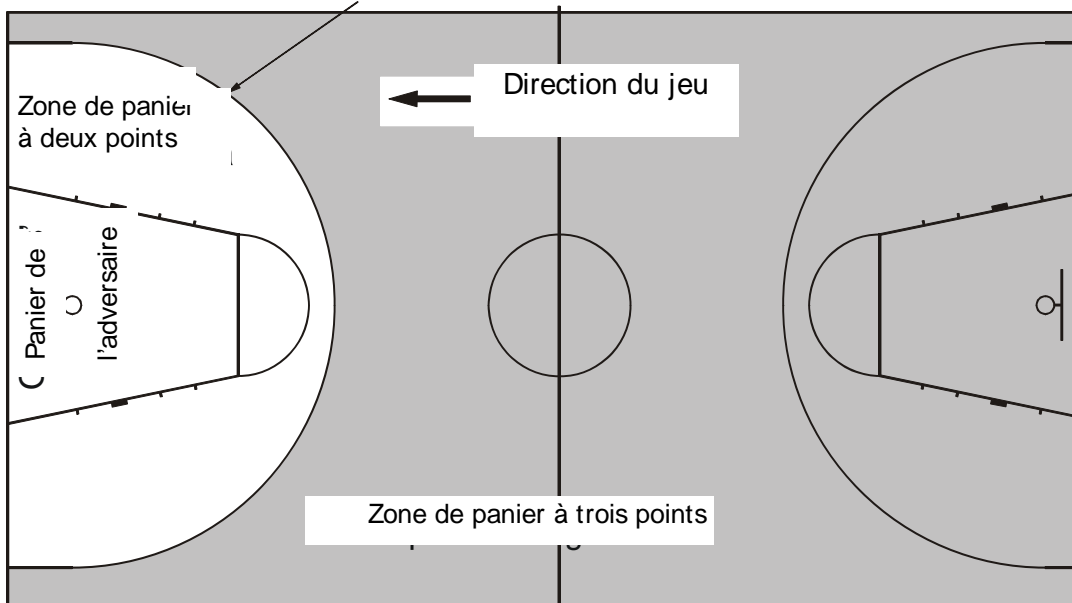


Figure 3 – Zone de panier à deux/trois points

2.3 Position de la table de marque et des sièges des remplaçants

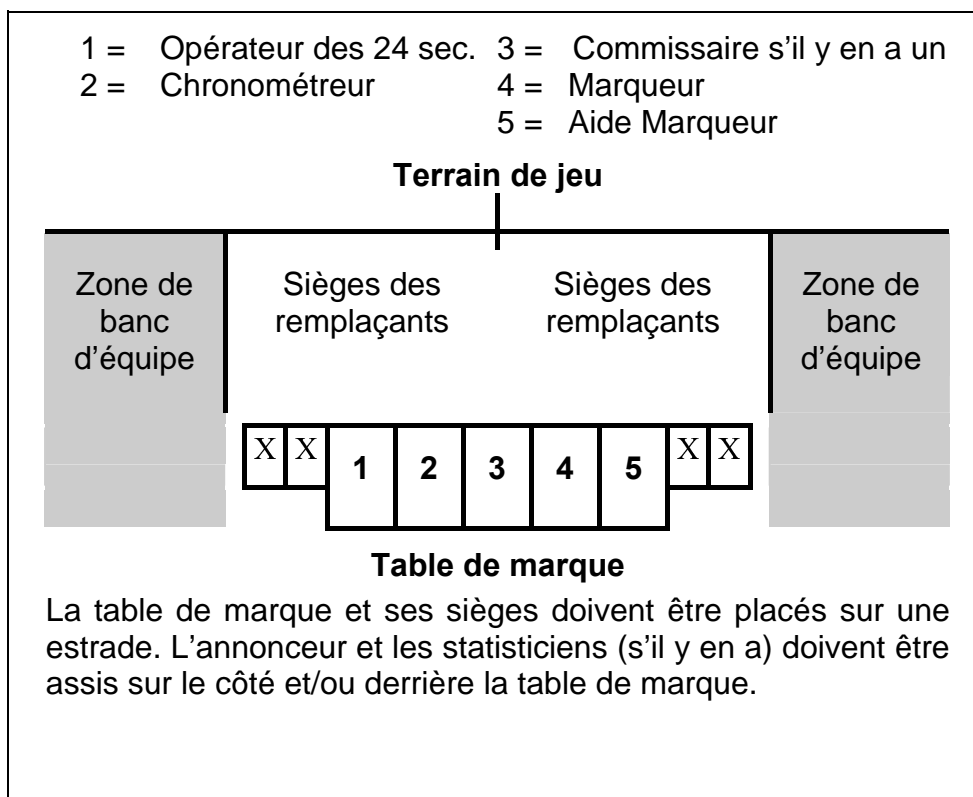


Figure 4 – La table de marque et le à trois points nplaçants



Art. 3 Equipement

L'équipement suivant sera exigé :

- Modules amovibles comprenant :
 - panneaux,
 - paniers, y compris les anneaux (avec déclenchement sous tension) et filets,
 - structures supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons
- Chronomètre de jeu
- Tableau d'affichage
- Appareil des 24 secondes
- Chronographe ou appareil (visible) approprié (mais pas le chronomètre de jeu) pour mesurer les temps-morts
- Deux signaux sonores puissants, différents et séparés
- Une feuille de marque
- Signaux pour faute de joueur
- Signaux pour faute d'équipe
- Flèche de possession alternée
- Parquet de bois
- Terrain de jeu
- Eclairage approprié

Pour une description plus détaillée de l'équipement de Basketball, voir l'annexe sur l'équipement.

REGLE TROIS - LES EQUIPES

Art. 4 Les équipes

4.1 Définition

4.1.1 Un membre d'équipe a le droit de jouer lorsqu'il est autorisé à jouer pour une équipe en conformité avec les règlements, y compris la réglementation régissant la limite d'âge, de l'instance organisatrice de la compétition.

4.1.2 Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié ou n'a pas commis cinq (5) fautes.

4.1.3 Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est :

- un joueur lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer,
- un remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais autorisé à jouer,
- un joueur exclu lorsqu'il a commis cinq (5) fautes et n'est plus autorisé à jouer,

4.1.4 Pendant un intervalle de jeu, tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme joueurs.

4.2 Règle

4.2.1 Chaque équipe est composée de:

- douze (12) membres d'équipe au plus autorisés à jouer, y compris le capitaine,
- un entraîneur et, si l'équipe le désire, un entraîneur adjoint,
- un maximum de cinq (5) accompagnateurs qui peuvent s'asseoir sur le banc d'équipe et ayant des responsabilités spéciales tels que : manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète etc.

4.2.2 Cinq (5) joueurs de chaque équipe doivent être sur le terrain de jeu pendant le temps de jeu et peuvent être remplacés.

4.2.3 Un remplaçant devient joueur et un joueur devient remplaçant lorsque :

- l'arbitre fait signe au remplaçant de pénétrer sur le terrain de jeu,
- pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu, le remplaçant demande un remplacement au marqueur.

4.3 Tenues

4.3.1 La tenue des membres d'une même équipe se compose de:

- maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos,
Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans la culotte pendant le jeu. Le " tout en un " est autorisé,
- culottes d'une même couleur dominante, devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots,
- les sous-vêtements (cuissards) qui dépassent des culottes à condition qu'ils soient de la même couleur dominante que la culotte,



4.3.2 Chaque membre d'équipe doit porter un maillot numéroté devant et dans le dos avec des chiffres pleins, de couleur unie contrastant avec celle du maillot.

Les numéros doivent être clairement visibles et

- ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins vingt (20) cm,
- ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins dix (10) cm,
- les chiffres ne doivent pas avoir moins de deux (2) cm de largeur,
- les équipes doivent utiliser les numéros de quatre (4) à quinze (15). Les fédérations nationales ont le pouvoir d'homologuer, pour leurs compétitions, tout autre numéro ayant un maximum de deux (2) chiffres,
- les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter des numéros en double,
- toute publicité ou tout logo doit être à au moins cinq (5) cm des numéros.

4.3.3 Les équipes doivent avoir au minimum deux jeux de maillots :

- l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs),
- la seconde équipe nommée sur le programme (équipe visiteuse) doit porter des maillots de couleur foncée,
- cependant, si les deux équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent inter changer la couleur de leurs maillots.

4.4 Autre équipement

4.4.1 Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu. Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

4.4.2 Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

- Ne sont pas permis :
 - les protections pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, les armatures ou moulures faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou,
 - les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),
 - Les ornements sur la tête, les accessoires dans les cheveux ou les bijoux,
- Sont permis :
 - les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées,
 - les genouillères si elles sont convenablement couvertes,
 - les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur,
 - les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs,

- les bandeaux de tête d'une largeur maximum de cinq (5) cm en tissu, en plastique mou ou en caoutchouc non abrasif et de couleur unie.

4.4.3 Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans ce règlement doit au préalable recevoir l'approbation de la Commission Technique de la FIBA.

Art. 5 Joueurs : blessures

- 5.1 Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.
- 5.2 Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.
- 5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé à moins que l'équipe doive continuer à jouer avec moins de cinq (5) joueurs sur le terrain de jeu.
- 5.4 Les entraîneurs, entraîneurs adjoints, remplaçants, joueurs exclus et accompagnateurs peuvent pénétrer sur le terrain de jeu avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.
- 5.5 Un médecin peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.
- 5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu si le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.
- Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le marqueur, ce joueur peut continuer à jouer.
- 5.7 Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer la rencontre peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent.

Art. 6 Capitaine : fonctions et pouvoirs

- 6.1 Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain de jeu. Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations et seulement lorsque le ballon devient mort et le chronomètre de jeu arrêté.
- 6.2 Le capitaine doit, immédiatement à la fin de la rencontre, informer l'arbitre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans l'espace marqué "signature du capitaine en cas de réclamation".



Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

- 7.1 Vingt (20) minutes au moins, avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre.
- 7.2 Dix (10) minutes au moins avant la rencontre, chaque entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms des entraîneurs en signant la feuille de marque. Ils indiquent en même temps les cinq (5) joueurs qui commenceront le jeu. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information.
- 7.3 Les entraîneurs, entraîneurs adjoints (de même que les remplaçants, les joueurs exclus et les accompagnateurs) sont les seules personnes autorisées à se trouver dans la zone de banc d'équipe où elles doivent demeurer sauf si cela est spécifié autrement par le règlement.
- 7.4 L'entraîneur et l'entraîneur adjoint peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon devient mort et le chronomètre de jeu arrêté.
- 7.5 Seul l'entraîneur est autorisé à rester debout pendant le jeu. Il peut s'adresser verbalement aux joueurs pendant le jeu pourvu qu'il demeure à l'intérieur de sa zone de banc d'équipe.
- 7.6 S'il y a un entraîneur adjoint, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre (sa signature n'est pas nécessaire). Il assumera les fonctions et les pouvoirs de l'entraîneur si, pour une raison quelconque, ce dernier ne peut pas continuer.
- 7.7 Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, l'entraîneur doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu.
- 7.8 Le capitaine peut remplir la fonction d'entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et s'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut pas continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu, il peut continuer à remplir la fonction d'entraîneur. S'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer la fonction d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine peut le remplacer comme entraîneur.
- 7.9 L'entraîneur doit désigner le tireur de lancer franc de son équipe dans tous les cas où le tireur de lancer franc n'est pas déterminé par le règlement.

REGLE QUATRE - REGLEMENT DU JEU

Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations

- 8.1 La rencontre consiste en quatre (4) périodes de dix (10) minutes.
- 8.2 Il y aura un intervalle de deux (2) minutes entre la première et la seconde période (première mi-temps), entre la troisième et la quatrième période (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation.
- 8.3 Il y aura un intervalle de jeu de quinze (15) minutes à la mi-temps.
- 8.4 Il y aura un intervalle de jeu de vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre.
- 8.5 Un intervalle de jeu commence :
- vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre,
 - lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin d'une période.
- 8.6 Un intervalle de jeu prend fin :
- au commencement de la première période lorsque le ballon est frappé légalement par un sauteur lors de l'entre-deux,
 - au commencement de toutes les autres périodes lorsque le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu après la remise en jeu.
- 8.7 Si le score est nul à l'expiration du temps de jeu de la quatrième période, le jeu doit continuer par autant de prolongations de cinq (5) minutes nécessaires pour qu'un résultat positif soit obtenu.
- 8.8 Si une faute est commise lorsque le signal du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit ou juste avant, tout éventuel lancer franc doit être tenté après la fin du temps de jeu.
- 8.9 Si une prolongation résultant de ces lancers francs est nécessaire, alors toutes les fautes commises après la fin du temps de jeu doivent être considérées comme ayant été commises pendant un intervalle de jeu et les lancers francs doivent être exécutés avant le commencement de la prolongation.

Art. 9 Commencement et fin d'une période ou de la rencontre

- 9.1 La première période commence lorsque le ballon est légalement frappé par un sauteur lors de l'entre-deux.
- 9.2 Toutes les autres périodes commencent lorsque le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu après la remise en jeu.
- 9.3 La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec cinq (5) joueurs prêts à jouer.



- 9.4 Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit avoir son banc d'équipe et son propre panier du côté gauche de la table de marque, faisant face au terrain de jeu.
- Cependant, si les deux équipes sont d'accord, elles peuvent inter changer les bancs d'équipe et/ou les paniers.
- 9.5 Avant la première et la troisième période, les équipes sont autorisées à s'échauffer dans la moitié du terrain de jeu dans laquelle est situé le panier de leur adversaire.
- 9.6 Les équipes doivent changer de panier pour la seconde mi-temps.
- 9.7 Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui de la quatrième période.
- 9.8 Une période, une prolongation ou la rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit.

Art. 10 Statuts du ballon

- 10.1 Le ballon peut être vivant ou mort.
- 10.2 Le ballon devient **vivant** lorsque :
- lors de l'entre-deux, il est frappé légalement par un sauteur,
 - lors d'un lancer franc, il est à la disposition du tireur de lancer franc,
 - lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- 10.3 Le ballon devient **mort** lorsque :
- tout panier du terrain ou lancer franc est réussi,
 - un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
 - il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc qui doit être suivi par :
 - d'autre(s) lancer(s) franc(s),
 - une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou remise en jeu).
 - le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin de la période,
 - le signal des vingt-quatre (24) secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
 - le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier du terrain est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
 - un arbitre a sifflé,
 - le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
 - le signal de l'appareil des 24 secondes 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 du terrain et que :
 - un arbitre a sifflé,
 - le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
 - le signal de l'appareil des vingt-quatre (24) secondes a retenti.

- le ballon est en l'air lors d'un lancer franc et qu'un arbitre siffle une infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer franc,
- un joueur commet une faute sur n'importe quel adversaire alors que le ballon est contrôlé par un adversaire tirant au panier du terrain et qui termine son tir par un mouvement continu ayant commencé avant que la faute soit commise.

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si, après qu'un arbitre a sifflé, un mouvement de tir entièrement nouveau est effectué.

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si, pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tirer, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin de période ou le signal de l'appareil des vingt quatre secondes retentit.

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

- 11.1 La position d'un **joueur** est déterminée par l'endroit où il touche le sol. Lorsqu'il est en l'air lors d'un saut, 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 trois points, la ligne de lancer franc et les lignes délimitant la zone restrictive.
- 11.2 Si un joueur qui a sauté depuis sa zone avant prend à nouveau le contrôle du ballon pendant qu'il est encore en l'air, sa position relative à la zone arrière ou à la zone avant n'est déterminée que lorsqu'il qu'il retombe sur le terrain de jeu.
- 11.3 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

- 12.1.1 Il y a **entre-deux** lorsqu'un arbitre lance le ballon entre deux adversaires dans le cercle central au commencement de la première période.
- 12.1.2 Il y a **ballon tenu** lorsqu'un ou plusieurs joueurs adverses 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

- 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 lance alors le ballon vers le haut (verticalement) entre deux adversaires à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre en sautant.



12.2.4 Le ballon doit être frappé avec une ou les deux mains par au moins l'un ou les deux sauteurs **après** qu'il a atteint son point culminant.

12.2.5 Aucun sauteur ne doit quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.

12.2.6 Aucun sauteur ne peut attraper ou frapper le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non sauteurs ou le sol.

12.2.7 Si le ballon n'est pas frappé par au moins l'un des sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.

12.2.8 Les non sauteurs ne doivent avoir aucune partie du corps sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

Une infraction aux Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 et 12.2.8 est une violation.

12.3 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- un ballon tenu a été sifflé,
- le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- une double violation se produit lors d'un dernier ou unique lancer franc manqué,
- un ballon vivant reste coincé dans les supports du panier (sauf entre des lancers francs),
- le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit,
- après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation,
- toutes les périodes autres que la première doivent commencer.

12.4 Possession alternée

12.4.1 La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux,

12.4.2 Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes alterneront la possession du ballon pour les remises en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite,

12.4.3 L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux de la première période commencera la possession alternée.

12.4.4 L'équipe qui a droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quelle période, devra commencer la période suivante par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque.

12.4.5 La possession alternée :

- **commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu,
- **prend fin** lorsque :
 - le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu,

- l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation,
- un ballon vivant reste coincé dans les supports du panier lors d'une remise en jeu.

12.4.6 L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche de possession alternée sera inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

12.4.7 Une violation par une équipe durant sa remise en jeu de possession alternée fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession devra être immédiatement inversée pour indiquer que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation aura le droit à la prochaine possession alternée lors de la situation d'entre-deux suivante. Le jeu doit alors reprendre par une remise du ballon à l'adversaire de l'équipe fautive pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu originelle.

12.4.8 Une faute par l'une des équipes :

- avant le commencement de toute période autre que la première,
- pendant la remise en jeu de possession alternée,
ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui effectue la remise en jeu.

Si ce genre de faute devait se produire pendant la remise en jeu initiale au début d'une période après que le ballon a été mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu mais avant qu'il ait touché un joueur sur le terrain de jeu, cela serait alors considéré comme s'étant produit pendant le temps de jeu et pénalisé en conséquence.

Art. 13 Comment jouer le ballon

13.1 Définition

13.1.1 Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la/les main(s) et peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites de ce règlement.

13.2 Règle

Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, lui donner **délibérément** un coup de pied, le bloquer avec une partie de la jambe ou le frapper avec le poing.

Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe n'est pas une violation.

Une infraction à l'Art. 13.2 est une violation.

Art. 14 Contrôle du ballon

14.1 Le contrôle par une équipe **commence** lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant parce qu'il le détient, le dribble ou qu'il a le ballon à sa disposition.

14.2 Le contrôle d'équipe **continue** lorsque :

- un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,



- le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.3 Le contrôle d'équipe **prend fin** lorsque :

- un adversaire prend le contrôle du ballon,
- le ballon devient mort,
- le ballon a quitté la/les main(s) du joueur lors d'un tir au panier du terrain ou d'un lancer franc.

Art. 15 Joueur tirant au panier

15.1 Il y a **tir** au panier du terrain ou lancer franc lorsque un joueur détient le ballon dans la/les main(s) et le lance ensuite en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Il y a **tape** quand le ballon est dirigé par la/les main(s) vers le panier de l'adversaire.

Il y a **smash** lorsque le joueur fait pénétrer ou tente de faire pénétrer en force le ballon dans le panier de l'adversaire de haut en bas avec une ou deux mains.

Une tape et un smash sont également considérés comme tirs au panier du terrain.

15.2 Le **tir au panier** :

- **commence** lorsque le joueur amorce le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative de tir en lançant, tapant ou smashant le ballon vers le panier de l'adversaire,
- **prend fin** lorsque le ballon a quitté la/les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, ce dernier retombe au sol avec les deux pieds.

Le joueur qui essaie de marquer peut avoir son ou ses bras retenus par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer bien qu'il soit considéré comme faisant une tentative de tir. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la/les main(s) du joueur.

Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tirer au panier.

15.3 Le **mouvement continu** lors d'un tir au panier :

- commence lorsque le ballon repose sur la/les main(s) du joueur et que le mouvement de tir, habituellement vers le haut, a commencé,
- peut inclure le mouvement du/des bras et/ou du corps du joueur dans sa tentative de tirer au panier du terrain,
- se termine lorsque le ballon a quitté la/les main(s) du joueur ou si une action de tir complètement nouvelle est effectuée.

Art. 16 Le 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.

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 et au-dessous du niveau de l'anneau.

16.2 Règle

16.2.1 Un panier est crédité comme suit à l'équipe qui attaque le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré :

- un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte un (1) point,
- un panier réussi de la zone de panier à deux points compte deux (2) points,
- un panier réussi de la zone de panier à trois points compte trois (3) points,
- après que le ballon a touché l'anneau lors d'un dernier ou unique lancer franc et qu'il a été légalement touché par un attaquant ou un défenseur avant de pénétrer dans le panier, le panier compte deux (2) points.

16.2.2 Si un joueur marque **accidentellement** un panier du terrain dans **son propre panier**, le panier compte deux (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 du terrain dans **son propre panier**, c'est une violation et le panier ne compte pas.

16.2.4 Si joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par dessous, c'est une violation.

Art. 17 Remise en jeu

17.1 Définition

17.1.1 Il y a remise en jeu lorsque le ballon est passé sur le terrain de jeu par le joueur effectuant la remise en jeu se trouvant à l'extérieur des limites du terrain.

17.2 Procédure

17.2.1 Un arbitre doit donner le ballon ou le mettre à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Il peut aussi le lancer ou le faire rebondir à condition que :

- l'arbitre ne soit pas à plus de quatre (4) mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
- le joueur effectuant la remise en jeu se trouve à l'endroit correct désigné par l'arbitre.

17.2.2 Le joueur doit effectuer la remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la violation a été commise ou à l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

17.2.3 Les remises en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque peuvent avoir lieu seulement dans les situations suivantes :

- au commencement de toute période autre que la première,
- après un/des lancer(s) franc(s) résultant d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante,
- pendant les deux (2) dernières minutes de jeu de la quatrième (4^{ème}) période et pendant les deux (2) dernières minutes de chaque



prolongation à la suite d'un temps-mort accordé à l'équipe ayant droit à la possession du ballon dans sa zone arrière.

Le joueur effectuant la remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté du prolongement de la ligne médiane et a le droit de passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain de jeu.

17.2.4 A la suite d'une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe qui contrôle un ballon vivant ou de l'équipe qui a droit au ballon, la remise en jeu suivante doit être effectuée au point le plus proche de l'infraction.

17.2.5 Chaque fois que le ballon pénètre dans le panier mais que le panier ou le lancer franc n'est pas valable, la remise en jeu consécutive doit être effectuée à hauteur de la ligne de lancer franc prolongée.

17.2.6 A la suite d'un panier réussi du terrain ou d'un dernier ou unique lancer franc réussi :

- tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer doit effectuer la remise en jeu à n'importe quel endroit, derrière la ligne de fond, du côté où le panier a été marqué.
Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon ou l'a mis à la disposition d'un joueur pour effectuer la remise en jeu après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier ou d'un dernier ou unique lancer franc réussi,
- le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement et/ou vers l'arrière et le ballon peut être passé entre des coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond mais le délai de cinq (5) secondes compte à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain.

17.3 Règle

17.3.1 Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas :

- mettre plus de cinq (5) secondes avant de lâcher le ballon,
- pénétrer sur le terrain de jeu alors qu'il a le ballon dans la/les mains,
- faire en sorte que le ballon touche le sol hors des limites après qu'il a été lâché lors de la remise en jeu,
- toucher le ballon sur le terrain de jeu avant qu'il ait touché un autre joueur,
- faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier,
- se déplacer latéralement d'une distance totale de plus d'un (1) mètre dans une ou les deux directions depuis le point indiqué pour la remise en jeu avant de lâcher ou tout en lâchant le ballon. Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.

17.3.2 Pendant la remise en jeu, les autres joueurs **ne** doivent **pas** :

- avoir une partie quelconque du corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne,
- se tenir à moins d'un (1) mètre du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'espace libre de tout obstacle à l'endroit de la remise en jeu est inférieur à deux (2) mètres de la ligne de touche.

Une infraction à l'Art. 17.3 est une violation.**17.4 Sanction**

Le ballon est donné aux adversaires pour une remise en jeu du point de la remise en jeu initiale.

Art. 18 Temps-mort**18.1 Définition**

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint.

18.2 Règle

18.2.1 Chaque temps-mort doit durer une (1) minute.

18.2.2 Un temps-mort peut être accordé pendant une occasion de temps-mort.

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- pour les deux équipes, le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite du dernier ou unique lancer franc réussi,
- un panier est réussi, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué le panier.

18.2.4 Une occasion de temps-mort prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier ou unique lancer franc.

18.2.5 Deux (2) temps-morts peuvent être accordés à chaque équipe, à tout moment pendant la première mi-temps ; trois (3) temps-morts d'équipe peuvent être accordés à chaque équipe, à tout moment, pendant la seconde mi-temps et un (1) temps-mort pendant chaque prolongation.

18.2.6 Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.

18.2.7 Le temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier à moins que le temps-mort soit accordé à la suite d'un panier réussi du terrain par les adversaires et sans qu'une faute ou une infraction ait été sifflée.

18.2.8 Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier réussi pendant les deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou les deux (2) dernières minutes de chaque prolongation à moins qu'un arbitre ait interrompu le jeu.

18.3 Procédure

18.3.1 Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort. Il doit, pour cela, établir un contact visuel avec le marqueur ou se rendre à la table de marque et demander clairement un temps-mort en faisant avec ses mains, le signe conventionnel approprié.

18.3.2 Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.



18.3.3 Le temps-mort :

- commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort,
- prend fin lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.

18.3.4 Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une demande de temps-mort a été faite.

Si un panier du terrain a été réussi contre l'équipe qui a demandé le temps-mort, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.

18.3.5 Pendant un temps-mort et pendant un intervalle de jeu avant le commencement de la seconde (2^{ème}), de la quatrième (4^{ème}) période ou de chaque prolongation, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe ; les personnes autorisées à se trouver dans la zone de banc d'équipe peuvent pénétrer sur le terrain de jeu à condition que les membres d'équipe demeurent à proximité de leur zone de banc d'équipe.

18.3.6 Si la demande de temps-mort est faite par l'une ou l'autre équipe après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer franc pour le premier ou unique lancer franc, le temps-mort doit être accordé à l'une ou l'autre équipe si :

- le dernier ou unique lancer franc est réussi,
- il est suivi d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque,
- une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) doit/doivent être terminé(s) et le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction,
- une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant la remise en jeu.

Dans le cas de plusieurs séries de lancers francs et/ou de la possession du ballon consécutifs à une sanction de plus d'une (1) faute, chaque série sera traitée séparément.

Art. 19 Remplacement

19.1 Définition

Un remplacement est une interruption du jeu demandé par le remplaçant pour devenir joueur.

19.2 Règle

19.2.1 Une équipe peut remplacer un/des joueurs pendant une occasion de remplacement.

19.2.2 Une occasion de remplacement commence lorsque :

- pour les deux équipes, le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite du dernier ou unique lancer franc réussi,
- un panier du terrain est marqué dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième (4^{ème}) période ou les deux (2) dernières minutes de chaque prolongation, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué.

19.2.3 Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique lancer franc,

19.2.4 Un joueur qui est devenu remplaçant et le remplaçant qui est devenu joueur ne peut revenir en jeu ou quitter respectivement le terrain de jeu jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de marche du chronomètre de jeu à moins que :

- l'équipe soit réduite à moins de cinq (5) joueurs sur le terrain de jeu,
- le joueur ayant droit à des lancers francs résultant de la rectification d'une erreur soit sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.

19.2.5 Aucun changement de joueur ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier réussi pendant les deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou les deux (2) dernières minutes de chaque prolongation à moins qu'un arbitre ait interrompu le jeu.

19.3 Procédure

19.3.1 Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit se rendre lui-même (non pas l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant avec les mains le signe conventionnel ou en s'asseyant sur le siège de remplaçant. Il doit être prêt à jouer immédiatement.

19.3.2 Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

19.3.3 Dès que l'occasion de remplacement commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite.

19.3.4 Le remplaçant doit demeurer à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre siffle, fasse le signal de remplacement et lui fasse signe de pénétrer sur le terrain de jeu.

19.3.5 Le joueur qui a été remplacé peut se rendre directement à son banc d'équipe sans se présenter à l'arbitre ou au marqueur.

19.3.6 Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis sa cinquième (5^{ème}) faute ou qui a été disqualifié doit être



remplacé immédiatement (environ 30 secondes). Si, selon le jugement de l'arbitre, le délai n'est pas raisonnable, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort disponible, une faute technique (B) peut être infligée à l'encontre de l'entraîneur.

19.3.7 Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou pendant un intervalle de jeu, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain.

19.3.8 Si le tireur de lancer franc doit être remplacé parce que :

- il est blessé,
- il a commis sa cinquième faute,
- il a été disqualifié.

Le/les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant qui ne peut être remplacé qu'après avoir joué pendant la phase de marche du chronomètre de jeu suivante.

19.3.9 Si la demande de remplacement est faite par l'une ou l'autre équipe après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer franc pour le premier ou unique lancer franc, le remplacement doit être permis si :

- le dernier ou unique lancer franc est réussi,
- il est suivi par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) sera/seront achevé(s) et le remplacement autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

Dans le cas de séries de lancers francs occasionnés par plus d'une (1) sanction de faute, chaque série sera traitée séparément.

Art. 20 Rencontre perdue par forfait

20.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner cinq (5) joueurs prêts à jouer,
- ses actions empêchent la rencontre de se jouer,
- elle refuse de jouer malgré les injonctions de l'arbitre.

20.2 Sanction

20.2.1 La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de vingt à zéro (20 à 0). De plus, l'équipe déclarée forfait recevra zéro (0) point au classement.

20.2.2 Pour les doubles rencontres (aller et retour), comptant pour un total de points et pour les rencontres de barrage (au meilleur des trois) l'équipe qui perd la première, la seconde ou la troisième rencontre par forfait perd la série ou les barrages par " forfait ". Ceci ne s'applique pas aux barrages (au meilleur des cinq).

Art. 21 Rencontre perdue par défaut

21.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, est inférieur à deux (2).

21.2 Sanction

21.2.1 Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de deux à zéro (2 à 0) en sa faveur. L'équipe ayant perdu par défaut, recevra un (1) point au classement.

21.2.2 Pour les doubles rencontres (aller et retour), comptant pour un total de points, l'équipe qui perd la première ou la seconde rencontre par défaut, perd la série par défaut.



REGLE CINQ - VIOLATIONS

Art. 22 Violations

22.1 Définition

Une **violation** est une infraction au règlement.

22.2 Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que cela soit spécifié autrement par le règlement.

Art. 23 Joueur hors des limites du terrain et ballon hors des limites du terrain

23.1 Définition

23.1.1 Un **joueur** est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le sol ou tout objet autre qu'un joueur sur, au-dessus ou en dehors des limites du terrain.

23.1.2 Le **ballon** est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- le sol ou tout objet sur, au-dessus ou hors des limites du terrain,
- les supports du panneau, la face arrière du panneau ou tout objet situé au-dessus du terrain de jeu.

23.2 Règle

23.2.1 Le responsable d'un ballon qui sort des limites du terrain est le dernier joueur qui a touché ou été touché par le ballon avant qu'il sorte des limites, même si ensuite, le ballon sort en touchant tout élément autre qu'un joueur.

23.2.2 Si le ballon sort des limites du terrain pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur qui est sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain, ce joueur est responsable de la sortie du ballon hors des limites du terrain.

23.2.3 Si un/des joueur(s) se déplace(nt) à l'extérieur des limites ou dans sa/leur zone arrière **pendant** un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux.

Art. 24 Dribble

24.1 Définition

24.1.1 Un **dribble commence** lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu, le lance, le frappe, le roule, le dribble au sol ou le lance délibérément contre le panneau et le retouche avant qu'il touche un autre joueur.

Un dribble prend fin lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou les deux mains.

Pendant un dribble, le ballon peut être lancé en l'air à condition qu'il touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur qui l'a lancé le retouche avec sa main.

Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

24.1.2 Un joueur qui perd accidentellement et reprend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu (fumbling) est considéré comme l'ayant perdu involontairement.

24.1.3 Les actes suivants ne sont pas des dribbles :

- tirs successifs au panier du terrain,
- perte accidentelle du ballon (fumbling) au commencement ou à la fin d'un dribble,
- tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs,
- frapper le ballon hors du contrôle d'un autre joueur,
- dévier une passe et prendre le contrôle du ballon,
- passer le ballon d'une main à l'autre et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.

24.2 Règle

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite :

- d'un tir au panier du terrain,
- d'un ballon touché par un adversaire,
- d'une passe ou d'une perte accidentelle (fumbling) du ballon qui touche ensuite ou a été touché par un autre joueur.

Art. 25 Le marcher

25.1 Définition

25.1.1 Le **marcher** est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction au-delà des limites définies dans cet article alors que le joueur détient un ballon vivant sur le terrain de jeu.

25.1.2 Il y a **pivot** lorsqu'un joueur qui détient un ballon vivant sur le terrain de jeu déplace légalement le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé pied de pivot, est maintenu à son point de contact avec le sol.

25.2 Règle

25.2.1 Choix du pied de pivot par un joueur qui attrape un ballon vivant sur le terrain de jeu :

- alors qu'il est debout avec les deux pieds au sol :
 - dès qu'un pied est levé l'autre pied devient le pied de pivot,
- alors qu'il se déplace :
 - si un pied est en contact avec le sol, ce pied devient le pied de pivot,
 - si les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol et que le joueur retombe au sol simultanément avec les deux pieds, dès qu'un pied est levé l'autre pied devient le pied de pivot,



- si les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol et que le joueur retombe sur un pied, ce pied devient alors le pied de pivot. Si le joueur saute sur ce pied et retombe au sol simultanément avec les deux pieds, alors aucun pied ne peut alors être le pied de pivot.

25.2.2 Progression avec le ballon par un joueur qui a choisi le pied de pivot alors qu'il détient un ballon vivant sur le terrain de jeu :

- alors qu'il est debout avec les deux pieds au sol :
 - pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
 - pour passer ou tirer au panier le joueur peut sauter sur le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
- alors qu'il se déplace :
 - pour passer ou tirer au panier du terrain, le joueur peut sauter sur le pied de pivot et retomber sur un pied ou simultanément avec les deux pieds. Après cela, un pied ou les deux pieds peut/peuvent quitter le sol mais aucun des pieds ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
 - pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
- alors qu'il s'arrête et qu'aucun pied n'est le pied de pivot :
 - pour commencer un dribble, aucun pied ne peut quitter le sol avant que le ballon soit relâché de la/des main(s),
 - pour passer ou tirer au panier du terrain, un pied ou les deux pieds peut/peuvent être levé(s) mais ne peut/peuvent pas retourner au sol avant que le ballon soit relâché de la/des main(s).

25.2.3 Joueur qui tombe, est allongé ou est assis sur le sol :

- il est **légal** pour un joueur qui détient le ballon de tomber et de glisser au sol ou de prendre le contrôle du ballon alors qu'il est allongé ou assis sur le sol,
- c'est une **violation** si ensuite le joueur roule ou essaie de se relever alors qu'il détient le ballon.

Art. 26 Trois secondes

26.1 Règle

26.1.1 Un joueur **ne doit pas** rester plus de trois (3) secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

26.1.2 Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- fait un effort pour quitter la zone restrictive,
- est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tirer et que le ballon quitte ou vient de quitter la/les main(s) du joueur pour un tir au panier du terrain,
- dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de trois (3) secondes.

26.1.3 Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir les deux pieds au sol hors de la zone restrictive.

Art. 27 Joueur étroitement marqué

27.1 Définition

Un joueur qui détient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense active à une distance inférieure à un (1) mètre.

27.2 Règle

Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de cinq (5) secondes.

Art. 28 Huit secondes

28.1 Définition

28.1.1 La **zone arrière** d'une équipe comprend son propre panier, la face avant du panneau et la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière son panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

28.1.2 La **zone avant** d'une équipe comprend le panier de l'adversaire, la face avant du panneau et la zone du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panier de l'adversaire, les lignes de touche et le bord de la ligne médiane le plus proche du panier adverse.

28.1.3 Le ballon **pénètre** dans la **zone avant** d'une équipe lorsque :

- il touche la zone avant,
- il touche un joueur ou un arbitre ayant une partie du corps en contact avec la zone avant.
- pendant un dribble de la zone arrière à la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon touchent complètement le terrain de jeu dans la zone avant.

28.2 Règle

28.2.1 Chaque fois qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon **vivant** dans sa **zone arrière**, son équipe doit l'amener dans sa zone avant dans le délai de huit (8) secondes.

28.2.2 La période de huit (8) secondes continuera à partir du temps qui restait lorsque la même équipe qui contrôlait auparavant le ballon doit le remettre en jeu dans sa zone arrière en raison de:

- un ballon sorti des limites du terrain,
- un joueur de la même équipe étant blessé,
- une situation d'entre-deux,
- une double faute,
- l'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.



Art. 29 Vingt-quatre secondes

29.1 Règle

29.1.1 Chaque fois qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon **vivant** sur le **terrain de jeu**, son équipe doit tenter un tir au panier du terrain dans le délai de vingt-quatre (24) secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans les vingt-quatre (24) secondes :

- le ballon doit quitter la/les main(s) du joueur avant que le signal des vingt-quatre secondes ait retenti,
- après que le ballon a quitté la/les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

29.1.2 **Lorsqu'il y a un tir au panier du terrain près de la fin de la période des vingt-quatre (24) secondes** et que le signal retentit alors que le ballon est en l'air :

- si le ballon pénètre dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal est ignoré et le panier doit compter,
- si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal est ignoré et le jeu doit continuer,
- si le ballon touche le panneau (mais pas l'anneau) ou manque l'anneau, il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.

Toutes les restrictions relatives au "goal tending" et aux interventions illégales doivent **s'appliquer**.

29.2 Procédure

29.2.1 Si le jeu **est arrêté** par un arbitre pour toute raison valable n'ayant aucun rapport avec l'une des équipes (l'appareil des vingt quatre secondes remis à zéro par erreur, etc.) ou ayant un rapport avec les adversaires de l'équipe qui contrôle le ballon, la possession du ballon doit être accordée à l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon avec une nouvelle période de vingt-quatre (24) secondes.

Cependant, si selon le jugement des arbitres, les adversaires seraient désavantagés, l'appareil des vingt-quatre (24) secondes devra continuer à partir du temps affiché lorsqu'il a été arrêté.

29.2.2 Si l'appareil des vingt-quatre (24) secondes **retentit par erreur alors** qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal sera ignoré et le jeu doit continuer.

Cependant, si selon le jugement des arbitres, l'équipe qui contrôle le ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté, l'appareil des vingt-quatre (24) secondes doit être corrigé et le ballon redonné à la même équipe.

Art. 30 Ballon retournant en zone arrière

30.1 Définition

30.1.1 Le ballon **va dans la zone arrière** d'une équipe lorsque :

- il touche la zone arrière,

- il touche un joueur ou un arbitre qui a une partie du corps en contact avec la zone arrière.

30.1.2 Le ballon est considéré comme étant retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon :

- touche le ballon **en dernier** dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière,
- touche le ballon **en dernier** dans sa zone arrière et qu'ensuite le ballon touche la zone avant et qu'il est ensuite touché par ce même joueur ou un coéquipier dans la zone arrière.

Cette restriction s'applique à **toutes** les situations se produisant dans la zone avant d'une équipe y compris les remises en jeu. Cependant, cela ne s'applique pas à un joueur qui saute depuis sa zone avant, prend à nouveau le contrôle du ballon alors qu'il est encore en l'air et retombe ensuite dans la zone arrière de son équipe.

30.2 Règle

Un joueur de l'équipe qui contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener illégalement dans sa zone arrière.

Art.31 Empêcher illégalement le ballon de pénétrer dans le panier, ("goal tending") et intervention illégale

31.1 Définition

31.1.1 **Un tir au panier du terrain ou un lancer franc :**

- **commence** lorsque le ballon quitte la/les main(s) du joueur dans l'action de tirer au panier,
- **prend fin** lorsque le ballon :
 - pénètre dans le panier directement par le haut, y demeure ou passe à travers le panier,
 - n'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
 - touche l'anneau,
 - touche le sol,
 - devient mort.

31.2 Règle

31.2.1 **Empêcher illégalement le ballon de pénétrer dans le panier ("goal tending") lors d'un tir au panier du terrain** se produit lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau du panier et :

- qu'il est dans sa phase descendante vers le panier,
- après qu'il a touché le panneau.

31.2.2 **Empêcher illégalement le ballon de pénétrer dans le panier ("goal tending") lors d'un lancer franc** se produit lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est en l'air vers le panier et avant qu'il touche l'anneau.

31.2.3 Les restrictions sur le "goal tending" s'appliquent jusqu'à ce que :

- le ballon n'ait plus la possibilité de pénétrer dans le panier pendant le tir,
- le ballon a touché l'anneau.



31.2.4 L'intervention illégale pendant un tir au panier du terrain se produit lorsque :

- un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- un joueur passe le bras à travers le panier par en bas et touche le ballon ; ceci est également valable lors d'une passe et aussi après que le ballon a touché l'anneau,
- un joueur défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est à l'intérieur du panier et l'empêche de passer à travers le panier,
- un joueur défenseur fait vibrer le panneau ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier,
- un joueur attaquant fait vibrer le panneau ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, il a fait pénétrer le ballon dans le panier,
- un joueur s'accroche au panier pour jouer le ballon. Ceci est également valable après que le ballon a touché l'anneau.

31.2.5 L'intervention illégale lors d'un tir de lancer franc se produit lorsque :

- un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau pendant un lancer franc suivi par un/des autre(s) lancer(s) franc(s) alors que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier,
- un joueur touche le panier ou le panneau lors d'un dernier ou unique lancer franc alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- un joueur défenseur passe le bras à travers le panier par en bas et touche le ballon. Ceci est également valable après que le ballon a touché l'anneau,
- pendant le dernier ou unique lancer franc, alors que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier ou après qu'il a touché l'anneau, un joueur défenseur fait vibrer le panneau ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon a été empêché de pénétrer dans le panier,
- pendant le dernier ou unique lancer franc, alors que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier et après qu'il a touché l'anneau, un joueur attaquant fait vibrer le panneau ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon a pénétré dans le panier.

31.2.6 Aucun joueur ne doit toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau alors qu'il a encore la possibilité de pénétrer dans le panier après que :

- un arbitre a sifflé alors que le ballon est :
 - entre les mains d'un joueur qui est dans l'action de tirer au panier,
 - en l'air lors d'un tir au panier du terrain,
- le signal du chronomètre de jeu signalant la fin d'une période a retenti alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain.

Toutes les restrictions relatives au "goal tending" et à l'intervention illégale doivent **s'appliquer**.

31.3 Sanction

31.3.1 Si la violation est commise par un **joueur attaquant**, aucun point ne peut être accordé. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc à moins que cela soit spécifié autrement dans le règlement.

31.3.2 Si la violation est commise par un **joueur défenseur**, l'équipe attaquante est créditée de :

- un (1) point lorsqu'il s'agit d'un tir de lancer franc,
- deux (2) points lorsque le tir a été tenté depuis la zone de panier à deux points,
- trois (3) points lorsque le tir a été tenté depuis la zone de panier à trois points.

L'attribution des points se fait comme si le ballon avait pénétré dans le panier.

31.3.3 Si la violation est commise par un **joueur défenseur** pendant un dernier ou unique lancer franc, un (1) point doit être accordé à l'équipe attaquante suivi d'une faute technique infligée à l'encontre du joueur défenseur.

REGLE SIX - FAUTES

Art. 32 Fautes

32.1 Définition

32.1.1 Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.

32.1.2 N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif pour chacune des fautes et sanctionnée en conséquence.

Art. 33 Contact : principes généraux

33.1 Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit :

- à l'avant, par la paume des mains,
- à l'arrière, par les fesses,
- sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes.

Les mains et les bras peuvent être étendus devant la poitrine et avoir un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement de ses pieds doit être proportionnel à sa taille.

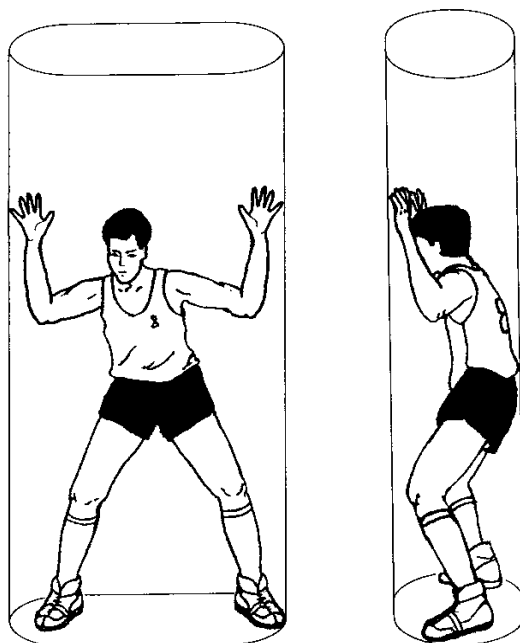


Figure 5 - Principe du cylindre

33.2 Principe de la verticalité

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire.

Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement dans cet espace.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté le sol verticalement (à l'intérieur de son cylindre) ou pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son cylindre.

L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- en utilisant les bras pour se créer un espace supplémentaire (se dégager),
- en écartant les bras ou les jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

33.3 Position légale de défense

Un défenseur a pris une position initiale légale de défense lorsque:

- il fait face à son adversaire,
- il a les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou le dribble), **les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.**

Le joueur avec le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

Le joueur défendant (défenseur) doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position.

Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire mais il ne peut pas écartier ses bras, ses épaules, déplacer ses hanches ou ses jambes et provoquer un contact pour empêcher le dribbleur de le passer.

Pour juger une situation d'obstruction/passage en force impliquant un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants:

- le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- lorsque le défenseur se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant



aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas **en direction** du joueur porteur du ballon,

- le contact doit avoir lieu sur le torse, dans ce cas le défenseur est considéré comme étant arrivé le premier sur le point de contact,
- ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner à **l'intérieur** de son cylindre afin d'amortir le choc ou pour éviter d'être blessé.

Dans les cas décrits ci-dessus, la faute doit être considérée comme ayant été commise par le joueur porteur du ballon.

33.5 Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain de jeu et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

Lors du marquage d'un joueur qui ne contrôle pas le ballon, **les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer**. Un défenseur ne peut pas prendre une position trop près et/ou trop rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement si ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour s'arrêter ou changer de direction.

La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, jamais moins de un (1) et jamais plus de deux (2) pas normaux.

Si le défenseur ne respecte pas les éléments de temps et de distance en prenant sa position initiale légale de défense et qu'un contact avec un adversaire se produit, il est responsable du contact.

Dès qu'un défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire. Il ne peut pas l'empêcher de le passer en écartant ses bras, ses épaules ou en déplaçant les hanches ou les jambes sur son chemin. Il peut se tourner ou mettre son/ses bras devant et près du corps, à l'intérieur de son cylindre, pour éviter d'être blessé.

33.6 Joueur en l'air

Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain de jeu a le droit de retomber de nouveau au même endroit.

Il a le droit de retomber à un autre endroit du terrain de jeu à condition que le point de chute et le chemin direct entre le point de saut et le point de chute, ne soit pas déjà occupé par un adversaire au moment où il quitte le sol.

Si, après avoir sauté, un joueur emporté par son élan provoque en retombant un contact avec un adversaire qui a pris une position légale de défense au-delà du point de retombée, le sauteur est alors responsable du contact.

Un joueur ne peut pas se mettre sur le chemin d'un adversaire après que ce dernier a sauté en l'air.

Se placer sous un joueur en l'air et provoquer un contact est habituellement une faute antisportive et peut, dans certains cas, être une faute disqualifiante.

33.7 Ecran – Légal et illégal

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

L'écran est **légal** lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire:

- est **stationnaire** (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit,
- a les deux pieds au sol lorsque le contact se produit.

L'écran est **illégal** lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire:

- **était en déplacement** lorsque le contact s'est produit,
- n'a pas laissé une distance suffisante en faisant l'écran hors du champ visuel d'un adversaire **stationnaire** lorsque le contact s'est produit,
- n'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire en **déplacement** lorsque le contact s'est produit.

Si l'écran est fait **dans** le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas de contact.

Si l'écran est fait **hors** du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire un (1) pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.

Si l'adversaire est **en déplacement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.

La distance requise n'est jamais à moins de un (1) et jamais à plus de deux (2) pas normaux.

Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a fait l'écran.

33.8 Le passage en force

Le passage en force est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, en poussant ou en se déplaçant contre la poitrine de l'adversaire.

33.9 Obstruction

L'obstruction est un contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

Un joueur qui fait un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur, ne tenant pas compte du ballon, fait face à un adversaire et change de position lorsque l'adversaire en change, ce joueur est alors principalement responsable de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent.

L'expression "à moins que d'autres facteurs n'interviennent" fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.

Il est légal pour un joueur, d'écarter le/les bras ou le/les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain mais ils doivent être abaissés à l'intérieur de son cylindre lorsqu'un adversaire essaie de le passer. Si le/les



bras ou le/les coude(s) est/sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

33.10 Toucher un adversaire avec la /les main(s) et/ou le/les bras

Toucher un adversaire avec la/les main(s) n'est pas nécessairement en soi une infraction.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage déloyal. Si le contact avec un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.

Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés sur ou restent en contact avec un adversaire **avec ou sans** le ballon pour empêcher sa progression.

Toucher ou "piquer" plusieurs fois du bout des doigts un adversaire avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à un jeu plus rude.

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- s'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage déloyal,
- s'il repousse un adversaire pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur,
- si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

Un attaquant sans le ballon commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- se libérer pour recevoir le ballon,
- empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- créer plus d'espace entre lui et le défenseur.

33.11 Jeu du "Poste"

Le principe de la verticalité (principe du cylindre) s'applique au jeu du "Poste".

L'attaquant en position de "Poste" et le défenseur qui le marque doivent respecter leur droit respectif à la position verticale (cylindre).

Un attaquant ou un défenseur en position de "Poste" commet une faute s'il pousse son adversaire hors de sa position à l'aide des épaules ou des hanches ou s'il entrave la liberté de mouvement de l'adversaire à l'aide des coudes, des bras, des genoux écartés ou de toute autre partie du corps.

33.12 Marquage illégal par derrière

Le marquage illégal par derrière est le contact personnel par derrière d'un défenseur sur un adversaire. Le simple fait que le défenseur tente de jouer le ballon ne justifie pas son contact par derrière avec un adversaire.

33.13 Tenir

Tenir est le contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

33.14 Pousser

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

Art. 34 Faute personnelle

34.1 Définition

34.1.1 **Une faute personnelle** est une faute de joueur impliquant un contact avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher ou empêcher un adversaire de se déplacer en écartant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en employant des moyens brutaux ou violents.

34.2 Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1 Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :

- le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à l'endroit le plus proche de l'infraction,
- si l'équipe fautive est en situation de sanction pour faute, alors l'Art.41 (fautes d'équipe : sanctions) sera appliqué.

34.2.2 Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :

- si le tir au panier du terrain est réussi, le panier doit compter et en plus un (1) lancer franc supplémentaire sera accordé,
- si le tir depuis la zone de panier à deux points est manqué, deux (2) lancers francs seront accordés,
- si le tir depuis la zone de panier à trois points est manqué, trois (3) lancers francs seront accordés,
- si la faute est commise sur le joueur au moment du signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin de la période ou juste avant ou au moment du signal sonore des vingt-quatre (24 secondes ou juste avant, alors que le ballon est encore entre les mains du joueur et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et deux (2) ou trois (3) lancers francs seront accordés.



Art. 35 Double faute

35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle deux adversaires commettent des fautes personnelles l'un contre l'autre presque en même temps.

35.2 Sanction

Une faute personnelle sera infligée à chaque fautif. Aucun lancer franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit :

si approximativement en même temps que la double faute :

- un panier du terrain ou un dernier ou unique lancer franc est marqué, le ballon doit être remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de fond,
- une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction,
- aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

Art. 36 Faute antisportive

36.1 Définition

36.1.1 Une faute antisportive est une faute personnelle de joueur impliquant un contact qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

36.1.2 Les fautes antisportives doivent être interprétées de manière cohérente pendant toute la rencontre.

36.1.3 L'arbitre doit juger seulement l'action.

36.1.4 Pour juger si vraiment la faute est antisportive, les arbitres doivent appliquer les principes suivants :

- si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, c'est une faute antisportive,
- si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude), le contact doit alors être jugé comme étant antisportif,
- si un joueur défensif cause un contact avec un adversaire par derrière ou sur le côté pour essayer d'arrêter une contre attaque et qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, le contact doit alors être considéré comme étant antisportif,
- si un joueur commet une faute alors qu'il fait un effort légitime pour jouer le ballon (action normale), il n'y a pas faute antisportive.

36.2 Sanction

36.2.1 Une faute antisportive sera infligée contre le joueur fautif.

36.2.2 Des lancers francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de :

- une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- un entre-deux dans le cercle central pour commencer la première période.

Le nombre de lancers francs doit être comme suit :

- si la faute est commise sur un joueur ne tirant pas au panier : deux (2) lancers francs seront accordés,
- si la faute est commise sur un joueur tirant au panier : le panier compte s'il est réussi et on accorde en plus, un (1) lancer franc,
- si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et que le panier est manqué : deux (2) ou trois (3) lancers francs seront accordés.

36.2.3 Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné de deux (2) fautes antisportives.

36.2.4 Si un joueur est disqualifié selon l'Art. 36.2.3, cette faute antisportive doit être la seule faute à être pénalisée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

Art. 37 Faute disqualifiante

37.1 Définition

37.1.1 **Une faute disqualifiante** est toute action antisportive flagrante de joueur, de remplaçant, de joueur exclu, d'entraîneur, entraîneur adjoint ou accompagnateur.

37.1.2 Un entraîneur qui a été sanctionné d'une faute disqualifiante doit être remplacé par l'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP).

37.2 Sanction

37.2.1 Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.

37.2.2 Chaque fois qu'un joueur fautif est disqualifié en conformité avec l'article correspondant de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter l'enceinte du bâtiment.

37.2.3 Un/des lancer(s) franc(s) doivent être accordés :

- à tout adversaire désigné par son entraîneur en cas de faute sans contact,
- au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact,

suivi de :

- une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- un entre-deux dans le cercle central pour commencer la première période.

37.2.4 Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit :

- si la faute est commise sur un joueur ne tirant pas au panier ou si c'est une faute technique : deux (2) lancers francs seront accordés,
- si la faute est commise sur un joueur tirant au panier : le panier compte s'il est réussi et un lancer franc supplémentaire sera accordé,
- si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier est manqué : deux (2) ou trois (3) lancers francs seront accordés.



Art. 38 Faute technique

38.1 Règles de conduite

- 38.1.1 Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des membres des deux équipes (joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs exclus et accompagnateurs) avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire s'il y en a un.
- 38.1.2 Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.
- 38.1.3 Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit de cette règle doit être considéré comme une faute technique.
- 38.1.4 L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même en ignorant des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après avertissement.
- 38.1.5 Si une infraction technique est découverte après que le ballon est devenu vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé dans l'intervalle entre l'infraction technique et l'arrêt du jeu reste valable.

38.2 Violence

- 38.2.1 Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au besoin, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.
- 38.2.2 Chaque fois que des actes de violence se produisent sur le terrain ou ses environs entre joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs exclus ou accompagnateurs, les arbitres doivent prendre les mesures nécessaires pour les arrêter.
- 38.2.3 Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. L'arbitre doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.
- 38.2.4 Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.
- 38.2.5 Toutes les autres zones, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc. sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.
- 38.2.6 Toute action physique commise par les joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs exclus ou accompagnateurs qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu ne doit pas être permise par les arbitres.
- Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, l'entraîneur de l'équipe fautive doit immédiatement recevoir un avertissement.
- Si cette action se reproduit, une faute technique doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.

Les décisions des arbitres sont définitives et ne peuvent pas être contestées ou ignorées.

38.3 Définition

38.3.1 Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée au fait de :

- ignorer les avertissements des arbitres,
- toucher irrespectueusement les arbitres, le commissaire, les officiels de table ou les personnes du banc d'équipe,
- s'adresser irrespectueusement aux arbitres, au commissaire, aux officiels de table ou aux adversaires,
- user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs,
- agacer un adversaire ou gêner sa vision du jeu en agitant les mains devant ses yeux,
- balancement excessif des coudes,
- retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier,
- retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu rapide du ballon.
- tomber pour simuler une faute,
- s'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur,
- pour un défenseur, empêcher illégalement le ballon de pénétrer dans le panier ou effectuer une intervention illégale lors du dernier ou unique lancer franc. Un (1) point sera accordé à l'équipe attaquante suivi d'une faute technique infligée au défenseur.

38.3.2 Une faute technique commise par un entraîneur, un entraîneur adjoint, un remplaçant, un joueur exclus ou un accompagnateur est une faute qui consiste à s'adresser de manière irrespectueuse aux arbitres, commissaire, officiels de table ou adversaires, à les toucher de façon irrespectueuse ou à commettre une infraction de procédure ou d'administration.

38.3.3 Un entraîneur doit être disqualifié lorsque :

- Il est sanctionné de deux (2) fautes techniques (" C ") résultant de son comportement antisportif personnel,
- Il est sanctionné de trois (3) fautes techniques cumulées résultant du comportement antisportif des personnes du banc d'équipe (« B ») (entraîneur adjoint, remplaçant, joueur exclus ou accompagnateur) ou une combinaison de trois (3) fautes techniques dont l'une lui a été personnellement infligée (C).

38.3.4 si un entraîneur est disqualifié selon l'Art. 38.3.3, cette faute technique doit être la seule à être pénalisée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

38.4 Sanction

38.4.1 Si une faute technique est commise :



- par un joueur, une faute technique doit lui être infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme l'une des fautes d'équipe,
- par un entraîneur "C", un entraîneur adjoint "B", un remplaçant "B", un joueur exclus ("B") ou un accompagnateur "B", une faute technique sera infligée à l'entraîneur et ne doit pas compter parmi l'une des fautes d'équipe.

38.4.2 Deux (2) lancers francs doivent être accordés à l'adversaire suivis par :

- une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- un entre-deux dans le cercle central pour commencer la première période.

Art. 39 Bagarre

39.1 Définition

Une bagarre est une altercation physique entre deux ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs exclus ou accompagnateurs).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs exclus ou accompagnateurs qui quittent les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

39.2 Règle

39.2.1 Tout remplaçant, joueurs exclus ou accompagnateur qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié.

39.2.2 Seul l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint est/sont autorisé(s) à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, il(s) ne doit/doivent pas être disqualifié(s).

39.2.3 Si l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint quitte/quittent la zone de banc d'équipe et n'aide/n'aident pas ou n'essaie/n'essaient pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, il(s) doit/doivent être disqualifié(s).

39.3 Sanction

39.3.1 Quel que soit le nombre d'entraîneurs, entraîneurs adjoints, de remplaçants, joueurs exclus ou accompagnateurs disqualifiés pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique "B" doit être infligée à l'entraîneur.

39.3.2 Si des membres des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il ne reste pas d'autre sanction pour faute à exécuter, le jeu doit reprendre comme suit :

si à peu près en même temps que l'arrêt du jeu à cause de la bagarre :

- un panier est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de fond,
- une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,

- aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

39.3.3 Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites comme décrites dans l'Art.B.8.3 et ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

39.3.4 Toutes les sanctions de fautes qui se sont produites avant la bagarre doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42 (situations spéciales).



REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES

Art. 40 Cinq fautes de joueur

- 40.1 Un joueur qui a commis cinq (5) fautes, qu'elles soient personnelles et/ou techniques, doit en être informé par l'arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les trente (30) secondes.
- 40.2 Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis sa cinquième faute est considérée comme étant une faute de joueur exclu. Elle doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur en tant que "B".

Art. 41 Fautes d'équipe - Sanctions

41.1 Définition

- 41.1.1 Une équipe est en situation de faute d'équipe lorsqu'elle a commis quatre (4) fautes d'équipe au cours d'une période.
- 41.1.2 Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme faisant partie de la période ou de la prolongation suivante.
- 41.1.3 Toutes les fautes d'équipe commises pendant une prolongation doivent être considérées comme faisant partie de la quatrième période.

41.2 Règle

- 41.2.1 Lorsqu'une équipe est en situation de faute d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur commises ultérieurement sur un joueur ne tirant pas au panier doivent être sanctionnées par deux (2) lancers francs au lieu d'une remise en jeu.
- 41.2.2 Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, cette faute doit être sanctionnée par une remise en jeu par les adversaires.

Art. 42 Situations spéciales

42.1 Définition

Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent se produire lorsque une/des fautes supplémentaire(s) est/sont commises.

42.2 Procédure

- 42.2.1 Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions sont définies.
- 42.2.2 L'ordre dans lequel toutes les fautes ont été commises doit être déterminé.
- 42.2.3 Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées. Une fois les sanctions annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.
- 42.2.4 Le droit à la possession du ballon faisant partie de la dernière sanction restant à exécuter annule tous les droits antérieurs à la possession du ballon.

42.2.5 Une fois que le ballon est devenu vivant pour le premier ou unique lancer franc ou pour une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.

42.2.6 Toutes les sanctions restantes doivent être exécutées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées.

42.2.7 Si, après l'annulation des sanctions égales à l'encontre des deux équipes, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu doit reprendre comme suit :

si à peu près en même temps que la première infraction est commise :

- un panier du terrain est réussi, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de fond,
- une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu du point le plus proche de l'infraction,
- aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

Art. 43 Lancers francs

43.1 Définition

43.1.1 Un lancer franc est une occasion donnée à un joueur de marquer un (1) point par un tir au panier, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer franc et à l'intérieur du demi-cercle.

43.1.2 Une série de lancers francs se compose de tous les lancers francs et/ou la possession consécutive du ballon résultant de la sanction pour une seule faute.

43.2 Règle

43.2.1 Lorsqu'une faute personnelle est sanctionnée par des lancers francs :

- le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le/les lancer(s) franc(s),
- il doit tirer le/les lancer(s) franc(s) avant de quitter le jeu si son remplacement a été demandé,
- s'il doit quitter le terrain pour cause de blessure, après avoir commis sa cinquième faute ou avoir été disqualifié, son remplaçant doit tirer le/les lancer(s) franc(s). S'il n'y a pas de remplaçant disponible, n'importe quel coéquipier peut tirer les lancers francs.

43.2.2 Lorsqu'une faute technique est sifflée, tout membre de l'équipe adverse désigné par son entraîneur peut tirer le(s) lancer(s) franc(s).

43.2.3 Le tireur de lancer franc :

- doit se placer derrière la ligne de lancer franc, à l'intérieur du demi-cercle,
- peut utiliser toute méthode pour tirer un lancer franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,
- doit lâcher le ballon dans les cinq (5) secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition,

- ne doit pas toucher la ligne de lancer franc ou pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,
- ne doit pas feinter le lancer franc.

43.2.4 Les joueurs occupant les places de rebond doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur de un (1) mètre (figure 6).

Pendant les lancers francs, ces joueurs ne doivent pas :

- occuper des places de rebond de lancer franc auxquelles ils n'ont pas droit,
- pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond de lancer franc avant que le ballon ait quitté la/les main(s) du tireur de lancer franc,
- les adversaires du tireur de lancer franc ne doivent pas le distraire par leurs actions.

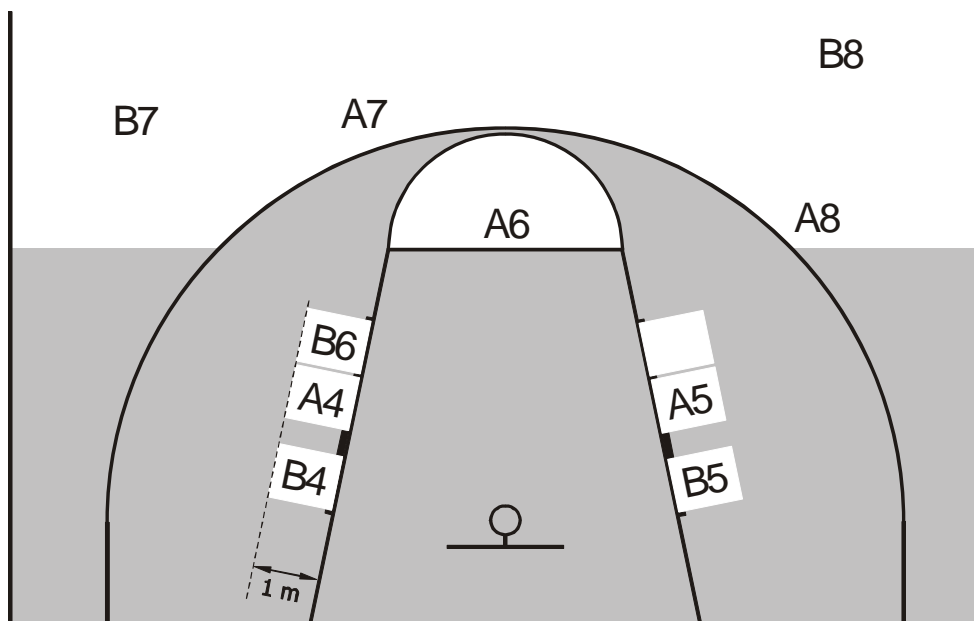


Figure 6 Position des joueurs pendant les lancers francs

43.2.5 Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau ou que le lancer franc ait pris fin.

43.2.6 Pendant un ou des lancer(s) franc(s) qui doit/doivent être suivi(s) d'une autre série de lancers francs ou par une remise en jeu, tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points.

Une infraction aux Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 et 43.2.6 est une violation.

43.3 Sanction

43.3.1 Si la violation est commise par un tireur de lancer franc :

- le point, s'il est marqué, ne doit pas compter,

- toute violation par d'autres joueurs qui se produit juste avant, approximativement en même temps ou après la violation commise par le tireur de lancer franc, doit être ignorée.

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc à moins que d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession doit/doivent être exécuté(s).

43.3.2 Si un lancer franc est réussi et que la violation est commise par tout joueur autre que le tireur de lancer franc :

- Le/les point(s) marqué(s) doit/doivent compter,
- la violation doit être ignorée.

Dans le cas d'un dernier ou unique lancer franc, le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.

43.3.3 Si un lancer franc n'est pas réussi, et si la **violation** est commise par :

- un **coéquipier** du tireur de lancer franc lors du dernier ou unique lancer franc, le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc à moins que cette équipe ait le droit à une possession ultérieure,
- un **adversaire** du tireur de lancer franc, un lancer franc de remplacement doit être accordé au tireur de lancer franc,
- **les deux équipes**, lors du dernier ou unique lancer franc, il y a situation d'entre-deux.

Art. 44 Erreurs rectifiables

44.1 Définition

Les arbitres peuvent rectifier une erreur si une règle n'a pas été appliquée par mégarde dans les situations suivantes seulement :

- accord de lancer(s) franc(s) immérité(s),
- défaut d'accorder un/des lancer(s) franc(s) mérité(s),
- accord ou annulation erronée de point(s),
- autoriser un joueur non bénéficiaire à tirer un/des lancer(s) (francs).

44.2 Procédure Générale

44.2.1 Pour être rectifiées, les erreurs ci-dessus mentionnées doivent être reconnues par les arbitres, le commissaire s'il y en a un ou les officiels de la table avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.

44.2.2 Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte d'une erreur rectifiable tant qu'aucune équipe n'est désavantagée.

44.2.3 Toute faute commise, tout point marqué, tout temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire après que l'erreur se soit produite et avant sa reconnaissance ne doit pas être annulé.

44.2.4 Après la rectification de l'erreur, sauf si cela est stipulé autrement dans ces règles, le jeu doit reprendre à l'endroit où il a été interrompu pour rectifier



l'erreur. Le ballon doit être attribué à l'équipe ayant droit au ballon au moment où le jeu a été arrêté pour rectifier l'erreur.

44.2.5 Une fois qu'une erreur qui demeure rectifiable a été découverte :

- si le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé (mais pas pour avoir été disqualifié ou avoir commis sa cinquième faute), il doit revenir sur le terrain de jeu pour prendre part à la correction de l'erreur (à ce moment il devient joueur).
Une fois l'erreur corrigée, il peut rester en jeu à moins qu'un changement réglementaire ait été encore demandé ; dans ce cas, le joueur peut quitter le terrain de jeu.
- si le joueur avait été remplacé parce qu'il avait commis sa cinquième faute ou qu'il avait été disqualifié, son remplaçant doit prendre part à la correction de l'erreur.

44.2.6 Les erreurs rectifiables ne peuvent plus être corrigées après que l'arbitre a signé la feuille de marque.

44.2.7 Toute erreur de marquage par le marqueur ou de temps par le chronométreur impliquant le score, le nombre de fautes ou de temps-morts ou le temps consommé ou oublié peuvent être corrigées par les arbitres à tout instant avant la signature de la feuille de marque par l'arbitre.

44.3 Procédure particulière

44.3.1 Accorder un/des lancer(s) franc(s) immérités

Le/les lancer(s) franc(s) tenté(s) à cause de l'erreur doivent être annulés et le jeu doit reprendre comme suit :

- si le chronomètre de jeu n'a pas démarré, le ballon doit être attribué pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc, à l'équipe dont le/les lancer(s) franc(s) a/ont été annulé(s),
- si le chronomètre de jeu a démarré et que :
 - l'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) au moment où l'erreur a été découverte est la même équipe qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite,
 - aucune équipe ne contrôlait le ballon au moment de la découverte de l'erreur,
le ballon doit être attribué à l'équipe ayant droit à la remise en jeu au moment de la découverte de l'erreur.
- si le chronomètre de jeu a démarré et que, au moment de la découverte de l'erreur, l'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) est l'équipe adverse de l'équipe qui contrôlait le ballon au moment de l'erreur, c'est une situation d'entre-deux,
- si le chronomètre de jeu a démarré et, au moment de la découverte de l'erreur, une sanction de faute impliquant un/des lancer(s) franc(s) a été attribuée, le/les lancer(s) franc(s) sera/seront exécuté(s) et le ballon doit être attribué pour une remise en jeu, à l'équipe qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite.

44.3.2 Ne pas accorder un/des lancer(s) franc(s) mérité(s) :

- s'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur comme après tout lancer franc normal,
- si la même équipe marque un panier après avoir bénéficié du ballon par erreur pour une remise en jeu, l'erreur doit être négligée.

44.3.3 Autoriser un joueur non bénéficiaire à tirer un/des lancer(s) franc(s).

Le/les lancer(s) franc(s) tiré(s) résultant de l'erreur doit/doivent être annulé(s) et le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc à moins que des sanctions pour des infractions postérieures doivent être exécutées.

REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS

Art. 45 Arbitres, officiels de la table et commissaire

- 45.1 **Les officiels** sont l'arbitre et un ou deux aides arbitre. Ils sont aidés par les officiels de table et par un commissaire, s'il y en a un.
- 45.2 **Les officiels de la table** sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométrateur et l'opérateur des vingt-quatre (24) secondes.
- 45.3 **Le commissaire** doit s'asseoir entre le marqueur et le chronométrateur. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table et d'aider l'arbitre et les aides arbitre pour le déroulement sans heurts de la rencontre.
- 45.4 Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.
- 45.5 Les arbitres, les officiels de la table et le commissaire doivent diriger le jeu conformément au présent règlement et n'ont pas autorité pour y apporter des changements.**
- 45.6 La tenue des arbitres comprend une chemise d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de Basketball noires.
- 45.7 Les arbitres et les officiels de la table de marque doivent être habillés de la même façon.

Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs

L'arbitre doit :

- 46.1 Vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.
- 46.2 Désigner le chronomètre de jeu officiel, l'appareil des vingt-quatre (24) secondes, le chronographe et agréer les officiels de la table de marque.



- 46.3 Choisir le ballon de jeu parmi deux (2) ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.
- 46.4 Ne pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.
- 46.5 Effectuer l'entre-deux pour commencer la première période et la remise en jeu pour commencer les autres périodes.
- 46.6 Avoir le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.
- 46.7 Avoir le pouvoir de déclarer une équipe forfait,
- 46.8 Examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.
- 46.9 L'approbation de l'arbitre et sa signature de la feuille de marque à la fin du temps de jeu **mettent fin** à la tâche des arbitres et à leur **relation** avec la rencontre. Le **pouvoir** des arbitres doit **commencer** lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et **prend fin** avec l'expiration du temps de jeu tel qu'approuvé par les arbitres.
- 46.10 Si un forfait, une faute disqualifiante ou un comportement antisportif de la part de joueurs, entraîneurs, entraîneurs adjoints ou accompagnateurs se produit avant les vingt (20) minutes qui précèdent l'heure fixée pour le commencement de la rencontre ou bien entre l'expiration du temps de jeu et l'approbation et la signature de la feuille de marque, l'arbitre doit consigner l'incident au verso de la feuille de marque avant de la signer. Dans ce cas l'arbitre (le commissaire s'il y en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.
- 46.11 Il doit prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter l'aide arbitre, le commissaire s'il y en a un et/ou les officiels de la table.
- 46.12 Il est autorisé à homologuer et utiliser l'équipement technique, s'il est disponible, pour décider si lors du dernier tir, à l'expiration de chaque période ou de toute prolongation et avant de signer la feuille de marque, le ballon a quitté la/les main(s) du tireur pendant le temps de jeu.
- 46.13 Il a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ce règlement.**

Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions

- 47.1 Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et des zones situées immédiatement derrière les lignes.

- 47.2 Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction au règlement se produit, qu'une période prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier du terrain, un lancer franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.
- 47.3 Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas considérer et peser les principes fondamentaux suivants :
- l'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
 - constance dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse,
 - constance dans l'application du bon sens lors de chaque rencontre et prise en considération des capacités des joueurs concernés, de leur attitude et de leur conduite pendant le jeu,
 - constance dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu, le flux du jeu, sens de ce que les joueurs essaient de faire et capacité à siffler ce qui est bien pour le jeu.
- 47.4 Si une réclamation est déposée par une des équipes, l'arbitre (le commissaire s'il y en a un) doit rendre compte de la réclamation à l'instance responsable de la compétition dans l'heure qui suit la fin de la rencontre.
- 47.5 Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison dans les cinq (5) minutes après l'incident, le jeu doit reprendre. L'autre arbitre devra arbitrer seul jusqu'à la fin de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation avec le commissaire s'il y en a un, l'autre arbitre décidera de la possibilité du remplacement.
- 47.6 Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci devra être faite en anglais.
- 47.7 **Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais n'a pas le pouvoir d'ignorer ou mettre en doute les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).**

Art. 48 Marqueur et aide marqueur : fonctions

- 48.1 Le **marqueur** doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :
- les équipes en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction au règlement se rapportant aux cinq (5) joueurs devant commencer le jeu, aux remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,



- le compte courant des points marqués en inscrivant les paniers et lancers francs réussis,
- les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque la cinquième faute est infligée à l'encontre de tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement dès qu'un joueur a commis deux (2) fautes antisportives et doit être disqualifié,
- les temps-morts d'équipe. Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne reste plus de temps-mort à sa disposition lors d'une mi-temps ou une prolongation,
- la possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit ajuster la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.

48.2 Le **marqueur** doit aussi :

- indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur,
- placer le signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc de l'équipe en situation de faute d'équipe, dès que le ballon devient vivant à la suite de la quatrième faute de l'équipe dans une période,
- effectuer les remplacements,
- faire retentir son signal **seulement** lorsque le ballon devient mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête pas le chronomètre de jeu de la rencontre et ne rend pas le ballon mort.

48.3 **L'aide marqueur** est responsable du tableau d'affichage et il doit aider le marqueur. Dans tous les cas de divergence insoluble entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

48.4 Si une erreur d'enregistrement du score est découverte :

- pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal,
- après l'expiration du temps de jeu et avant que l'arbitre signe la feuille de marque, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre,
- après que les arbitres ont signé la feuille de marque, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'arbitre ou le commissaire s'il y en a un doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition.

Art. 49 Chronométrateur : fonctions

49.1 Le chronométrateur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronographe à sa disposition et doit :

- mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,
- s'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période,
- utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu,
- avertir les équipes et les arbitres trois (3) minutes au moins avant le commencement de la troisième période.

49.2 Le chronométrateur doit mesurer **le temps de jeu** de la manière suivante :

- déclencher le chronomètre de jeu lorsque :
 - lors d'un entre-deux, le ballon est légalement frappé par un sauteur,
 - après un dernier ou unique lancer franc manqué et que le ballon continue à être vivant, dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu,
 - lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu,
- arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
 - le temps de jeu d'une période a pris fin,
 - un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
 - un panier du terrain est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort,
 - un panier du terrain est marqué dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période et les deux (2) dernières minutes de toute prolongation,
 - le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre (24) secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3 Le chronométrateur doit mesurer un **temps-mort** de la manière suivante :

- déclencher le chronographe immédiatement dès que l'arbitre siffle et fait le signal de temps-mort,
- faire retentir son signal lorsque cinquante (50) secondes du temps-mort se sont écoulées,
- faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

49.4 Le chronométrateur doit mesurer **un intervalle** de jeu comme suit :

- déclencher le chronographe immédiatement à la fin de la période précédente,
- faire retentir son signal lorsqu'il reste trois (3) minutes, puis une (1) minute et trente (30) secondes avant le commencement de la première et de la troisième période,



- faire retentir son signal lorsqu'il reste trente (30) secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.
- faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50 L'opérateur des 24 secondes : fonctions

L'opérateur des vingt-quatre (24) secondes doit disposer d'un appareil des vingt-quatre (24) secondes et le faire fonctionner de manière à ce que :

50.1 **Il soit déclenché ou remis en marche** chaque fois qu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,

50.2 **Il soit arrêté et remis** à vingt-quatre (24) secondes sans affichage apparent dès que :

- un arbitre siffle pour une faute ou une violation
- le ballon pénètre légalement dans le panier,
- le ballon touche l'anneau du panier de l'adversaire, sauf si le ballon reste coincé dans les supports du panier,
- le jeu est arrêté à cause d'une action en relation avec l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- le jeu est arrêté à cause d'une action sans relation avec l'une ou l'autre équipe à moins que les adversaires soient désavantagés.

50.3 **Il soit ramené** à vingt-quatre (24) secondes avec un affichage apparent et remis en marche dès qu'une équipe contrôle un ballon vivant sur le terrain de jeu.

Le simple fait qu'un adversaire touche le ballon ne suffit pas à faire repartir une nouvelle période de vingt-quatre (24) secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.

50.4 **Arrêté mais non remis** à vingt-quatre (24) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant de :

- la sortie du ballon hors des limites du terrain,
- la blessure d'un joueur de la même équipe,
- une situation d'entre deux,
- une double faute,
- l'annulation de sanctions identiques à l'encontre des deux équipes.



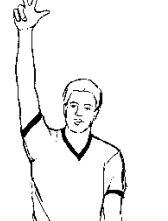
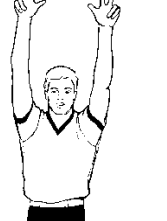

50.5 **Il soit arrêté et éteint** lorsqu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu et qu'il reste moins de vingt-quatre (24) secondes sur le chronomètre de jeu dans toute période.

Le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre (24) secondes n'arrête ni le chronomètre de jeu ni le jeu et ne rend pas le ballon mort à moins qu'une équipe contrôle le ballon.


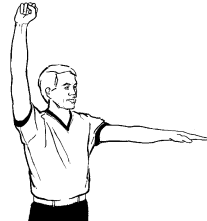
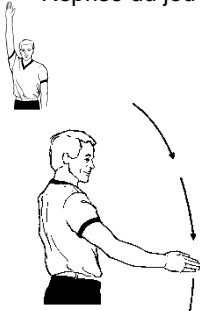

A - SIGNAUX DES ARBITRES

- A.1 Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.
- A.2 Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.




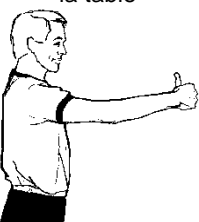

I. SCORE

<p>1 UN POINT</p>  <p>Un doigt vers le bas depuis le poignet</p>	<p>2 DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>3 TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4 TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>5 SCORE ANNULE OU ACTION ANNULE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine</p>
---	---	---	---	--

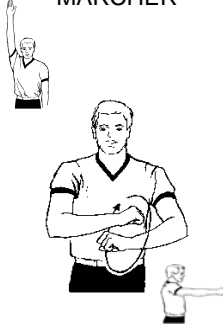
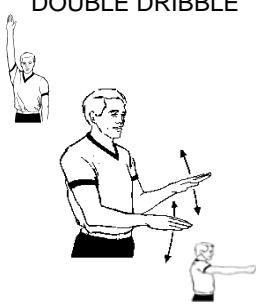
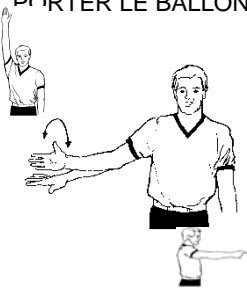
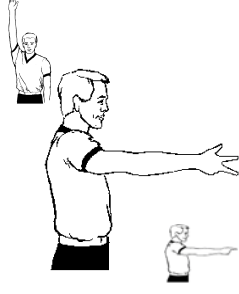
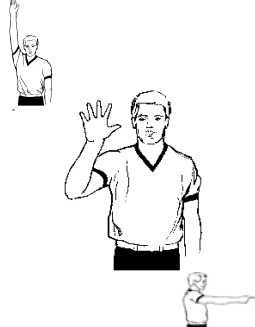
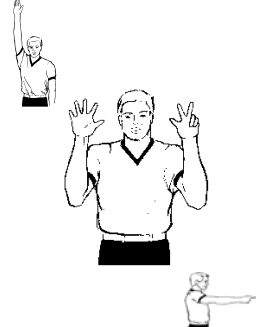
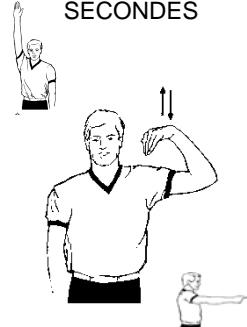
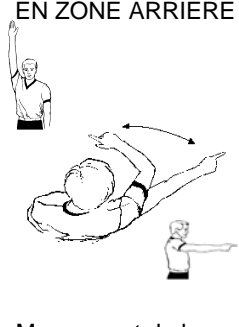
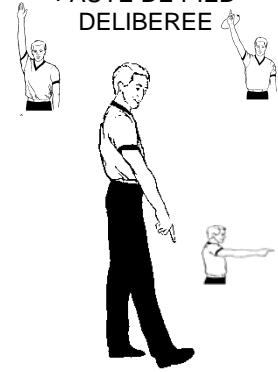

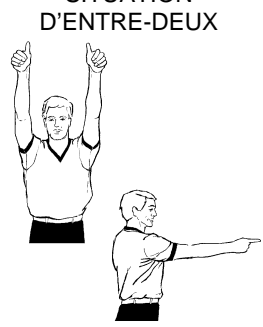
II. CHRONOMETRAGE

<p>6 ARRET DU CHRONOMETRE POUR UNE VIOLATION OU ARRET DU JEU (coup de sifflet simultané) OU NE PAS DECLENCHER LE CHRONOMETRE</p> 	<p>7 ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (coup de sifflet simultané)</p>  <p>Poing fermé - paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>	<p>8 Reprise du jeu</p>  <p>Couperet avec la main</p>	<p>9 Remettre à 24 secondes</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p>
--	--	--	--

III. ADMINISTRATION













<p>10 Remplacement (siffler simultanément)</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>11 Faire signe d'entrer</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>12 Temps-mort d'équipe (siffler simultanément)</p>  <p>Former un T, avec l'index et</p>	<p>13 COMMUNICATION entre les arbitres et les officiels de la table</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>	<p>14 Décompte visible 5 et 8 secondes</p>  <p>Doigt indiquant le décompte</p>
--	--	---	---	---

IV. GENRE DE VIOLATIONS

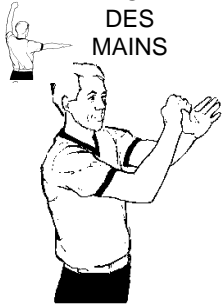
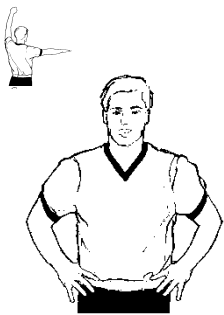
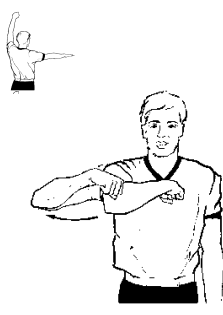
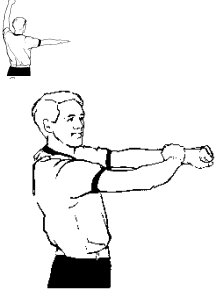
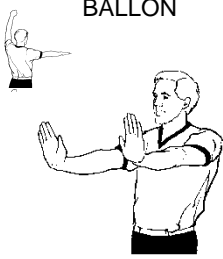
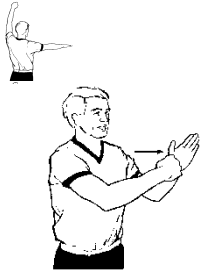
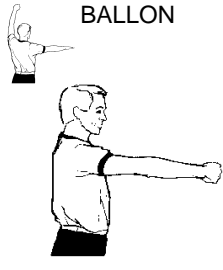




<p>15 MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>16 DRIBBLE ILLEGAL : DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>17 DRIBBLE ILLEGAL : PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi rotation, vers l'avant</p>	<p>18 TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p>
<p>19 CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>20 HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>21 VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>22 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
<p>23 FAUTE DE PIED DELIBEREE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>24 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche</p>	<p>25 SITUATION D'ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession</p>	

V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)




DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

DEMARCHE 2 - GENRE DE FAUTE

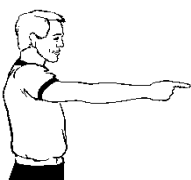
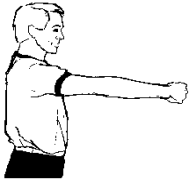
<p>38 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>39 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Mains aux hanches</p>	<p>40 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Balancer le coude vers l'arrière</p>	<p>41 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>42 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>43 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>44 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>45 DOUBLE</p>  <p>Ciseau des deux bras poings fermés</p>
<p>46 TECHNIQUE</p>  <p>Former un T, les mains ouvertes</p>	<p>47 ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>48 DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés des deux bras</p>	

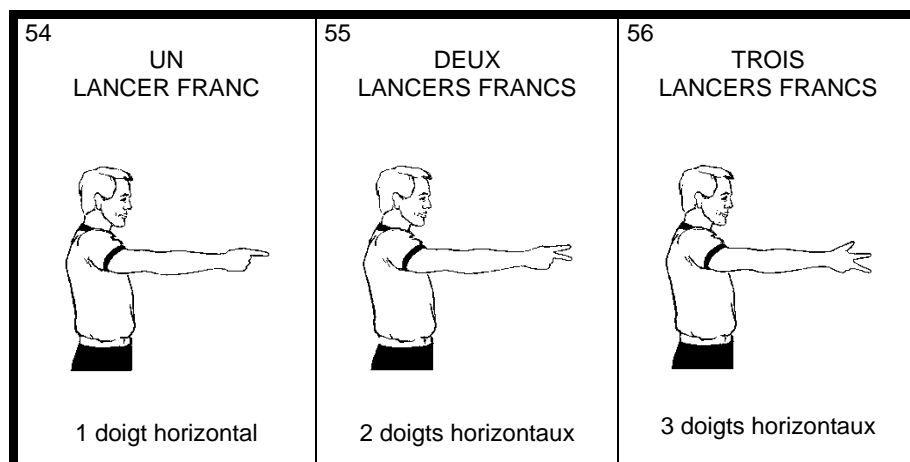
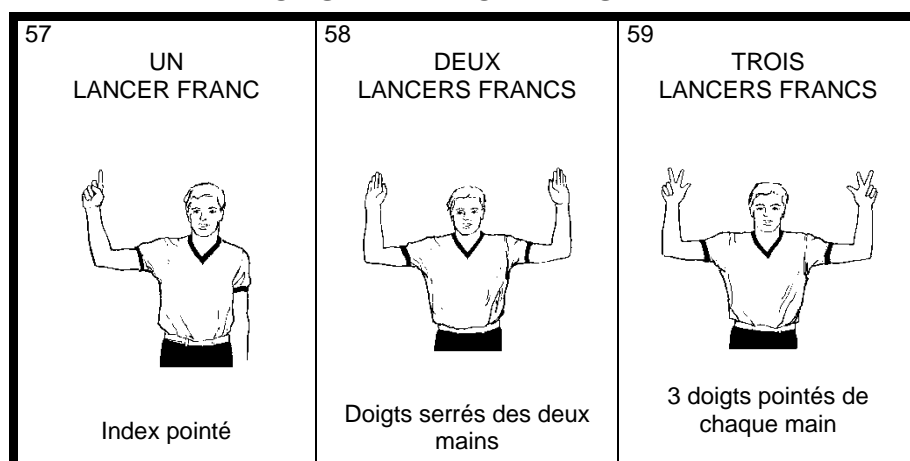
DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) ACCORDES

<p>49</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>50</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigts pointés vers le haut</p>	<p>51</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés vers le haut</p>
--	--	---

OU

- DIRECTION DU JEU

<p>52</p> <p>Après une faute sans lancer franc</p>  <p>Doigt pointé, parallèle aux lignes de touche</p>	<p>53</p> <p>APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
--	---

VI. ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS (2 DEMARCHES)**DEMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE****DEMARCHE 2 - HORS DE LA ZONE RESTRICTIVE****Figure 7 Signaux des arbitres**

- B.1** La feuille de marque officielle illustrée à la figure 8 est celle qui est approuvée par la Commission Technique de la FIBA.
- B.2** Elle comprend un original et trois copies sur papier de différentes couleurs. L'original, sur papier blanc est pour la FIBA. La première copie, sur papier bleu, est destinée à l'instance responsable de la compétition, la seconde copie, sur papier rose, est pour l'équipe victorieuse et la dernière copie, sur papier jaune, est pour l'équipe perdante.
- Note :**
1. Il est recommandé au marqueur d'utiliser deux stylos de couleurs différentes, une pour la première et la troisième période et une autre pour la seconde et la quatrième période.
 2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.
- B.3** **Vingt (20) minutes au moins, avant le commencement de la rencontre,** le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :
- B.3.1** Il doit inscrire le nom des deux équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. La première équipe doit toujours être l'équipe locale. Dans le cas de tournois ou de rencontres sur terrain de jeu neutre, la première équipe doit être celle qui est mentionnée la première sur le programme. La première équipe doit être **l'équipe "A"** et la seconde **l'équipe "B"**.
- B.3.2** Il doit ensuite inscrire :
- le nom de la compétition,
 - le numéro de la rencontre,
 - la date, l'heure et le lieu de la rencontre,
 - les noms de l'arbitre et des aides arbitres.

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FEUILLE DE MARQUE

Equipe A _____		Equipe B _____	
Compétition _____	Date _____	Heure _____	Arbitre _____
Rencontre N° _____	Lieu _____	Aide arbitre 1 _____	Aide arbitre 2 _____

Figure 9 En-tête de la feuille de marque

- B.3.3** Il doit ensuite inscrire les noms des membres des deux équipes en utilisant la liste des joueurs fournie par l'entraîneur ou son représentant. L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque et l'équipe "B" dans la partie inférieure.
- B.3.3.1** Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les trois derniers chiffres) de la licence de chaque joueur. Dans le cas de tournoi, le numéro de la licence de joueur doit seulement être indiqué lors de la première rencontre jouée par son équipe.
- B.3.3.2** Dans la seconde colonne, il inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, le tout en LETTRES MAJUSCULES, à côté du numéro que le joueur portera durant la rencontre. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.



- B.3.3.3** Si une équipe présente moins de douze (12) joueurs, le marqueur doit tracer une ligne à travers l'espace correspondant au numéro de licence, nom, numéro etc. des joueurs qui ne participent pas.
- B.3.4** En bas de l'encadré de chaque équipe, le marqueur devra inscrire (EN LETTRES MAJUSCULES) le nom de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint.
- B.4 Dix (10) minutes au moins avant la rencontre, les entraîneurs doivent :**
- B.4.1** Confirmer leur accord sur les noms et les numéros correspondant des membres de leur équipe,
- B.4.2** Confirmer les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint,
- B.4.3** Indiquer les cinq (5) joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant une petite croix (x) à côté du numéro du joueur dans la colonne "en jeu",
- B.4.4** Signer la feuille de marque.
L'entraîneur de l'équipe "A" doit être le premier à fournir ces informations.
- B.5** Au commencement de la rencontre, le marqueur doit encercler la petite croix derrière les noms des cinq (5) joueurs de chaque équipe qui commencent la rencontre.
- B.6** Pendant la rencontre, chaque fois qu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois, le marqueur inscrira une petite croix (pas de cercle) en face du nom dans la colonne "en jeu".

Temps-morts		Fautes d'équipe						
<input type="text" value="7"/>		Période ①	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="4"/>	Période ③	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
<input type="text" value="10"/>		Prolongations	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
<input type="text"/>	<input type="text"/>							
Licence N°.	Nom des joueurs	N°.	En jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P₂</i>				
002	JONES, M.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P</i>	<i>P</i>	<i>P₂</i>		
003	SMITH, E.	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P₂</i>	<i>U₂</i>	<i>P</i>	<i>P₁</i>	
004	FRANK, Y.	7	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>T₂</i>	<i>P₂</i>			
010	NANCE, L.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P</i>	<i>P</i>	<i>U₁</i>		
012	KING, H. (CAP)	9	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P₁</i>	<i>P</i>			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P₃</i>	<i>P₂</i>			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P₂</i>	<i>P</i>	<i>P₂</i>	<i>T₀</i>	
022	SANCHES, N.	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P₂</i>	<i>P₂</i>	<i>P₂</i>	<i>P</i>	<i>U₂</i>
024	MANOS, K.	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>P₂</i>	<i>D₂</i>			
Entraîneur		LOOR, A.				<i>C</i>	<i>B₂</i>	
Entraîneur adjoint		MONTA, B.						

Figure 10 - Equipes sur la feuille de marque

B.7 Temps-morts

- B.7.1** L'enregistrement des temps-morts accordés pendant chaque période et chaque prolongation se fait en inscrivant la minute de jeu de la période à l'intérieur des cases appropriées en dessous du nom de l'équipe.
- B.7.2** A la fin de chaque mi-temps et de toute prolongation, les cases non utilisées seront barrées par deux lignes parallèles horizontales.

B.8 Fautes

- B.8.1 Les fautes de joueur peuvent être personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte du joueur.
- B.8.2 Les fautes commises par les entraîneurs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants et les accompagnateurs peuvent être techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.
- B.8.3 Toutes les fautes devront être inscrites comme suit :
- B.8.3.1 Une faute personnelle sera indiquée en inscrivant un "P".
- B.8.3.2 Une faute technique de joueur sera indiquée en inscrivant un "T".
- B.8.3.3 Une faute technique de l'entraîneur pour comportement personnel antisportif sera indiquée en inscrivant un "C". Une seconde faute technique similaire doit aussi être indiquée en inscrivant un "C" suivi par un "D" dans les espaces restants.
- B.8.3.4 Une faute technique de l'entraîneur pour toute autre raison sera indiquée en inscrivant un "B".
- B.8.3.5 Une faute antisportive sera indiquée en inscrivant un "U". Une seconde faute antisportive sera aussi indiquée par un "U" suivi par un "D" dans les espaces restants.
- B.8.3.6 Une faute disqualifiante sera indiquée en inscrivant un "D".
- B.8.3.7 Toute faute entraînant des lancers francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".
- B.8.3.8 Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en vertu de l'Art. 42 (situations spéciales) seront indiquées en inscrivant un petit "c" à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".
- B.8.3.9 A la fin de chaque période, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été.
 A l'expiration du temps de jeu, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en traçant une ligne horizontale épaisse.

B.8.3.10 Exemples de fautes disqualifiantes :

Les fautes disqualifiantes à l'encontre des entraîneurs, entraîneurs adjoints, remplaçants joueurs exclus et accompagnateurs pour avoir quitté le banc d'équipe (Art. 39) doivent être inscrites comme indiqué ci-dessous. La lettre "F" sera inscrite dans tous les espaces de fautes restant concernant la personne disqualifiée.

Si seul l'entraîneur est disqualifié :

Entraîneur	LOOR, A.	D ₂	F	F
Entraîneur adjoint	MONTA, B.			

Si seul l'entraîneur adjoint est disqualifié :

Entraîneur	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur adjoint	MONTA, B.	F	F	F

Si l'entraîneur et l'entraîneur adjoint sont disqualifiés :



Entraîneur	LOOR, A.	D	F	F
Entraîneur adjoint	MONTA, B.	F	F	F

Si le remplaçant a moins de quatre fautes, alors un "F" sera inscrit dans les espaces de fautes restant :

003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Si c'est la cinquième faute du remplaçant, un "F" sera alors inscrit dans la dernière case :

002	JONES, M.	5	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Si le joueur exclu a déjà commis 5 fautes (sorti pour fautes), alors un "F" sera inscrit dans la colonne après la dernière faute :

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

En plus des exemples ci-dessus des joueurs Smith, Jones et Rush ou si un accompagnateur est disqualifié, une faute technique sera inscrite :

Entraîneur	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur adjoint	MONTA, B.			

Note : Les fautes techniques ou disqualifiantes en vertu de l'Art 39 ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

B.8.3.11 Une faute disqualifiante d'un remplaçant (qui ne se réfère pas à l'Art. 39) est inscrite comme suit :

001	MAYER, F.	4	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

Et :

Entraîneur	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur adjoint	MONTA, B.			

B.8.3.12 Une faute disqualifiante d'un entraîneur adjoint (qui ne se réfère pas à l'Art. 39) doit être inscrite comme suit :

Entraîneur	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur adjoint	MONTA, B.	D		

B.8.3.13 Une faute disqualifiante d'un joueur après sa cinquième faute (qui ne se réfère pas à l'Art. 39) doit être inscrite comme suit :

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Et :

Entraîneur	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur adjoint	MONTA, B.			

B.9 Fautes d'équipe

B.9.1 Pour chaque période, quatre (4) cases (situées immédiatement en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) sont prévues sur la feuille de marque pour inscrire les fautes d'équipe.

B.9.2 Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit inscrire la faute au compte de l'équipe de ce joueur en inscrivant un grand "X" dans les cases prévues.

B.10 Progression du score

- B.10.1 Le marqueur doit tenir le compte chronologique des points marqués par les deux équipes.
- B.10.2 Il y a quatre colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.
- B.10.3 Chaque colonne est subdivisée en quatre colonnes. Les deux colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les deux colonnes de droite sont pour l'équipe "B". Les colonnes centrales sont pour la progression du score (160 points) pour chaque équipe.

Le marqueur doit :

- **d'abord** tracer une ligne diagonale (/) pour chaque panier accordé et un cercle plein (●) pour tout lancer franc réussi, par-dessus le nouveau total de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer,
- inscrire **ensuite** dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou ●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer franc.

B.11 Progression du score : instructions supplémentaires

- B.11.1 Un panier du terrain à trois points réussi par un joueur doit être inscrit en traçant un cercle autour du numéro du joueur.
- B.11.2 Un panier du terrain marqué accidentellement par un joueur dans le propre panier de son équipe doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse sur le terrain de jeu.
- B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art.31 - "Goal tending" et intervention illégale) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.
- B.11.4 A la fin de chaque période, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "O" le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points.
- B.11.5 Au commencement de chaque période le marqueur doit continuer à enregistrer la progression chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.
- B.11.6 Chaque fois qu'il lui sera possible, le marqueur devra vérifier son score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a désaccord et que son score est correct, il doit immédiatement prendre les mesures nécessaires à la rectification du tableau d'affichage.

	A		B	
	1	●	6	
	2	●	6	
6	3	/	3	
	4	4		
11	5	/	5	5
11	●	●	5	
	7	7		
10	8	/	8	
	9	/	9	10
	10	10		
10	11	/	11	
	12	12	7	
4	13	/	13	7
5	●	14		
5	15	/	15	6
	16	16		
5	17	/	17	
	18	18	6	
6	19	/	19	
	20	20	9	
	21	21		
11	22	/	22	9
	23	23	9	
11	24	/	24	
	25	25	7	
	26	26	7	
5	27	/	27	
	28	28	6	
10	29	/	29	
	30	30	8	
4	31	/	31	
	32	32	5	
4	33	/	33	5
4	34	/	34	
	35	35	10	
10	36	/	36	
	37	37	12	
	38	38		
10	39	/	39	12
10	●	●	12	

**Figure 11 -
Progression
du score**



En cas de doute ou si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, il doit en informer l'arbitre dès que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

B.12 Progression du score - Totalisation

- B.12.1 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer deux lignes épaisses sous le chiffre final des points marqués par chaque équipe et les numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour oblitérer les chiffres restants (progression du score) de chaque équipe.
- B.12.2 A la fin de chaque période, le marqueur doit inscrire le score à la fin de cette période dans la partie correspondante dans la partie basse de la feuille de marque.
- B.12.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom du vainqueur.
- B.12.4 Le marqueur doit ensuite inscrire son nom sur la feuille de marque, en lettres majuscules après que l'aide marqueur, le chronométrateur et l'opérateur des vingt quatre (24) secondes ont fait de même.
- B.12.5 Après la signature des aides arbitres, l'arbitre doit être le dernier à approuver et à signer la feuille de marque. Cet acte met fin à la direction et à l'implication des arbitres dans la rencontre.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Figure 12 - Totalisation

Note : Si l'un des capitaines (CAP) dépose une réclamation en signant la feuille de marque (dans l'espace marqué "signature du capitaine en cas de réclamation"), les officiels de la table de marque et les aides arbitres doivent rester à la disposition de l'arbitre jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.

Marqueur	<u>N. MAIER</u>	Scores Période ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Aide Marqueur	<u>O. SABAY</u>	Période ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Chronométrateur	<u>R. LEBLANC</u>	Période ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Opérateur de 24 secondes	<u>K. AUSTIN</u>	Période ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
		Prolongations	A <u>/</u>	B <u>/</u>
Arbitre	<u>M. Walton</u>	Score final	Equipe A <u>76</u>	Equipe B <u>72</u>
Aide arbitre 1	<u>T. Hox</u>	Aide arbitre 2	<u>K. Bostel</u>	
Signature du capitaine en cas de réclamation		Nom de l'équipe vainqueur	<u>HOOPERS</u>	

Figure 13 - Partie inférieure de la feuille de marque



C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION

Si pendant une compétition majeure de la FIBA, une équipe estime avoir été lésée dans ses intérêts par une décision d'arbitre (arbitre ou aide arbitre), ou par tout événement survenu pendant la rencontre, elle doit procéder de la manière suivante :

C.1 Immédiatement à la fin de la rencontre, le capitaine (CAP) de l'équipe en question doit informer l'arbitre que son équipe conteste le résultat de la rencontre en signant la feuille de marque dans l'espace marqué "signature du capitaine en cas de réclamation".

Pour que cette réclamation soit valable, il faut que le représentant officiel de la fédération nationale ou du club confirme cette réclamation par écrit dans les vingt (20) minutes qui suivent la fin de la rencontre.

Des explications détaillées ne sont pas nécessaires. Il sera suffisant d'écrire : "La fédération nationale ou le club X dépose une réclamation contre le résultat de la rencontre entre les équipes "X" et "Y" et il faudra verser ensuite au représentant de la FIBA ou au Président du comité technique, une caution équivalente à 250 US\$.

La fédération nationale du club ou le club en question devra faire parvenir au représentant de la FIBA ou au Président du Comité Technique, le texte de sa réclamation dans l'heure qui suit la fin de la rencontre.

Si la réclamation est acceptée, la caution sera remboursée.

C.2 L'arbitre doit, dans l'heure qui suit la fin de la rencontre, rapporter l'incident ayant occasionné la réclamation au représentant de la FIBA ou au Président du Comité Technique.

C.3 Si la fédération nationale de l'équipe en question ou le club ou la fédération nationale de l'équipe adverse ou le club ne sont pas d'accord avec la décision du Comité Technique, ils pourront faire appel de la décision au Jury d'appel.

Pour que cet appel soit recevable, il doit être fait par écrit dans les vingt minutes qui suivent la réception de la décision du Comité Technique et accompagné du dépôt d'une caution équivalente à 500 US\$.

Le jury d'appel jugera l'appel en dernière instance et sa décision sera définitive.

C.4 Les équipements vidéo, films, photos ou tout autre équipement visuel, électronique numérique etc. peuvent être utilisés seulement pour :

- déterminer si lors du dernier tir, à la fin de chaque période ou de toute prolongation, le ballon a quitté la/les main(s) du tireur pendant le temps de jeu,
- définir la responsabilité en matière de discipline ou à des fins éducatives (entraînement) après que la rencontre a pris fin.

D - CLASSEMENT DES EQUIPES

D.1 Procédure

Le classement des équipes doit se faire sur la base du rapport victoires/défaites, c'est-à-dire deux (2) points pour chaque victoire, un (1) point pour chaque défaite (y compris les rencontres perdues par défaut) et zéro (0) point pour une rencontre perdue par forfait.

- D.1.1 Si deux équipes sont à égalité de points dans ce classement, les résultats des rencontres les ayant opposées directement serviront pour déterminer le classement.
- D.1.2 Si le total des points et le point avéragé, reste le même pour les rencontres les ayant opposées directement, le classement sera effectué au point avéragé sur la base des résultats de toutes les rencontres que ces deux équipes ont disputées dans le groupe.
- D.1.3 Si plus de deux équipes se trouvent à égalité dans le classement, un second classement sera effectué en tenant seulement compte des résultats des rencontres jouées entre les équipes à égalité.
- D.1.4 S'il reste encore des équipes à égalité après ce second classement, leur place sera déterminée au point avéragé en tenant compte seulement des rencontres jouées entre les équipes à égalité.
- D.1.5 S'il reste encore des équipes à égalité, leur place sera déterminée au point avéragé en tenant seulement compte des résultats de toutes les rencontres qu'elles auront jouées dans le groupe.
- D.1.6 Si à n'importe quelle étape et après avoir appliqué les critères ci-dessus, une égalité multiple est réduite à deux équipes seulement, la procédure mentionnée aux points D.1.1 et D.1.2 ci-dessus sera appliquée.
- D.1.7 Si l'égalité est réduite à plus de deux équipes, la procédure commençant au point D.1.3 ci-dessus sera répétée.
- D.1.8 Le point avéragé sera toujours calculé par division.

D.2 Exception :

Si trois équipes seulement participent à la compétition et que la situation ne peut pas être résolue en appliquant la procédure soulignée ci-dessus (le point avéragé par division est identique), le plus grand nombre de points marqués déterminera alors le classement.

Exemple :

Résultats entre A, B, C:	A c/ B	82 - 75
	A c/ C	64 - 71
	B c/ C	91 - 84

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	Points	différence de points	Point avéragé
A	2	1	1	3	146 : 146	1.000
B	2	1	1	3	166 : 166	1.000
C	2	1	1	3	155 : 155	1.000

Par conséquent:

1 ^{er}	B - 166 points marqués
2 ^{ème}	C - 155 points marqués
3 ^{ème}	A - 146 points marqués



Si les équipes demeurent encore à égalité après que la procédure ci-dessus a été appliquée, le classement sera établi par tirage au sort. La méthode du tirage au sort sera déterminée par le commissaire ou par l'autorité locale compétente.

D.3 Autres exemples de la règle de classement :

D.3.1 Deux équipes – même nombre de points et seulement une rencontre jouée entre elles :

Equipe	Rencontres jouées	Victoires	Défaites	Points
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Le vainqueur de la rencontre entre A et B sera classé premier et le vainqueur de la rencontre entre D et E sera classé quatrième.

D.3.2 Deux équipes – même nombre de points et deux rencontres jouées entre elles :

Equipe	Rencontres jouées	Victoires	Défaites	Points
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Résultats entre A et B :

D.3.2.1 "A" a gagné les deux rencontres :

Par conséquent	1 ^{er}	A
	2 ^{ème}	B

D.3.2.2 Chaque équipe a gagné une rencontre :

	A c/ B	90 - 82
	B c/ A	69 - 62
Différence de points:	A	152 - 151
	B	151 - 152
Point avérage:	A	1.0066
	B	0.9934
Par conséquent	1 ^{er}	A
	2 ^{ème}	B

D.3.2.3 Chaque équipe a gagné une rencontre :

	A c/ B	90 - 82
	B c/ A	70 - 62

Les deux équipes ont la même différence de points (152-152) et le même point avéré par division (1.000).

Le classement sera déterminé en utilisant le point avéré en tenant compte de toutes leurs rencontres jouées dans le groupe.

D.3.3 Plus de deux équipes – même nombre de points :

Equipe	Rencontres jouées	Victoires	Défaites	Points
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Résultats entre A, B et C :
 A c/ B 82 - 75
 A c/ C 77 - 80
 B c/ C 88 - 77

Equip e	Rencontres jouées	Victoires	Défaite s	Point s	Différence de points	Points avéré
A	2	1	1	3	159 - 155	1.0258
B	2	1	1	3	163 - 159	1.0251
C	2	1	1	3	157 - 165	0.9515

Par conséquent
 1^{er} A
 2^{ème} B
 3^{ème} C

Si le point avéré est le même pour les trois équipes, le classement final sera déterminé par les résultats de toutes leurs rencontres jouées dans le groupe.

D.3.4 Plus de deux équipes - Même nombre de points:

Equipe	Rencontres jouées	Victoires	Défaites	Points
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Le second classement sera établi en tenant seulement compte des résultats des rencontres jouées entre les équipes à égalité.

Il y a deux possibilités :

Equipe	I.		II.	
	Victoires	Défaites	Victoires	Défaites
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Dans le cas I :
 1^{er} A
 B, C, D sera déterminé comme dans l'exemple

D.3.3. ci-dessus.



Dans le cas II : Le classement de A et B et celui de C et D sera déterminé comme dans l'exemple D.3.2 ci-dessus.

Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas pour jouer une rencontre prévue ou quitte le terrain de jeu avant la fin de la rencontre, doit perdre la rencontre par forfait et obtenir zéro (0) point au classement.

De plus, le Comité Technique peut décider de rétrograder cette équipe à la dernière place du classement. Ce déclassement est automatique en cas de récidive répétée de violations par la même équipe. Néanmoins, les résultats des rencontres jouées par cette équipe resteront valables pour le classement général de la compétition.

E - TEMPS-MORTS TELEVISION (TV)

E.1 Définition

L'instance organisatrice de la compétition peut décider pour elle-même si des temps-morts télévision doivent être utilisés et dans ce cas, de quelle durée ils seront (60, 75, 90 ou 100 secondes).

E.2 Règle

E.2.1 Un (1) temps-mort TV par période est possible en plus des temps-morts réguliers. Les temps-morts TV ne sont pas possibles pendant les prolongations.

E.2.2 Le premier temps-mort (d'équipe ou TV) de chaque période aura une durée de 60, 75, 90 ou 100 secondes.

E.2.3 La durée de tous les autres temps-morts dans une période sera de soixante (60) secondes.

E.2.4 Les deux équipes doivent avoir droit à deux (2) temps-morts pendant la première mi-temps et trois (3) temps-morts d'équipe pendant la seconde mi-temps.

Ces temps-morts peuvent être demandés à tout instant pendant le jeu et peuvent avoir une durée de :

- 60, 75, 90 ou 100 secondes, s'ils sont considérés comme un temps-mort TV, c'est-à-dire le premier d'une période, ou
- Soixante (60) secondes, s'ils ne sont pas considérés comme un temps-mort TV, c'est-à-dire demandés par l'une des équipes après que le temps-mort TV a été accordé.

E.3 Procédure

E.3.1 Idéalement, le temps-mort TV devrait être pris lorsqu'il reste cinq (5) minutes à jouer avant la fin de la période. Cependant, il n'y a aucune garantie que ce sera le cas.

E.3.2 Si aucune équipe n'a demandé de temps-mort avant les 5 dernières minutes restant à jouer avant la fin de la période, un temps-mort TV doit être accordé à la première occasion lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Ce temps-mort ne sera imputé à aucune équipe.

E.3.3 Si un temps-mort a été accordé à l'une des équipes avant les cinq (5) dernières minutes restant dans la période, ce temps-mort sera alors utilisé comme temps-mort TV.

Ce temps-mort comptera à la fois comme temps-mort TV et comme temps-mort pour l'équipe qui l'a demandé.

E.3.4 Conformément à cette procédure, il pourrait y avoir un minimum de un (1) temps-mort dans chaque période et un maximum de six (6) temps-morts au cours de la première mi-temps et un maximum de huit (8) temps-morts au cours de la seconde mi-temps.



FIN DU REGLEMENT DE JEU
ET
DES PROCEDURES OFFICIELLES

INDEX DU REGLEMENT

Accompagnateur,	13
cinq fautes,	13
Action de tirer	22
faute sur joueur,	41
Aide arbitre,	51
Arbitre,	51
aide arbitre,	51
désaccord,	52
position,	19
pouvoirs,	52
signaux,	57
exécution,	57
en rapport avec le chronomètre de jeu,	57
exécution des lancers francs,	62
signalement d'une faute,	59
score,	57
violations,	58
moment et place des décisions,	52
Arbitre,	51
pouvoirs,	51
Autorisé à jouer,	13
Bagarre,	45
Ballon mort,	18
Ballon mort,	18
Ballon tenu,	19
Ballon	
contrôle du,	21
mort,	18
pénètre par dessous,	22
pénètre dans son propre panier,	22
empêcher illégalement le ballon de pénétrer dans le panier, "goal tending"	34
intervention illégale,	34
vivant,	18
progression avec,	31
retournant en zone arrière,	34
statuts,	18
à l'intérieur du panier,	22
Blessure	
joueur,	14

Capitaine	
agissant en tant qu'entraîneur,	15
entraîneur,	16
fonctions et pouvoirs,	15
Cercle central	9
Charge du dribbleur,	37
Charge,	39
Chronomètre de jeu	
opérations,	54
Chronométrateur	
fonction,	54
Cinq fautes,	13, 46
Cinq joueurs commençant le jeu,	15
Cinq secondes	
joueur étroitement marqué,	32
remise en jeu,	23
Classement des équipes,	71
Commencement de la rencontre,	18
Commissaire,	51
Compétitions majeures officielles	
officiel de table	51
Comportement antisportif	
rapport de l'arbitre,	52
Concept de l'avantage/désavantage,	36
Contact personnel,	36
Contact,	36
Contrôle d'équipe	
définition,	21
Contrôle du ballon,	21
Couleur des maillots,	14
Culottes,	13
Cylindre	
définition,	37
Décisions	
moment et place pour,	52
Définition de la rencontre,	6
Double faute,	41
Dribbler,	29
Dribbleur	
charge du,	37



Empêcher illégalement le ballon de pénétrer dans le panier, (“Goal tending”)	34
Emplacement le long du couloir des lancers francs,	9
Entraîneur adjoint	
fonction et pouvoirs	16
feuille de marque	16
Entraîneur	
fonctions et pouvoirs,	16
membre d’équipe,	13
Entre-deux,	19
Equipe locale,	14
Equipe visiteuse,	14
Equipes,	13
Erreur rectifiable,	49
Etablir un écran,	38
Faute antisportive,	41
Faute disqualifiante,	42
Faute personnelle,	40
Faute	
définition,	36
disqualifiante,	42
bagarre,	45
cinq fautes de joueur,	13, 46
sanction pour faute,	46
personnelle,	40
joueur tirant au panier,	41
situations spéciales,	46
technique de joueur,	44
antisportive,	41
Fautes d’équipe,	46
Feuille de marque,	63
procédure,	64
Fin de la rencontre,	52
vidéo,	70
Intervalle de jeu de la mi-temps,	17
Intervalle de jeu	
définition,	17
Intervention illégale sur le ballon,	34
Jeu du “Poste”,	40
Joueur entraîneur,	16
Joueur étroitement marqué,	32
Joueur	
devient remplaçant,	13

étroitement marqué,	32
contrôle du ballon,	21
cinq fautes,	13, 46
tirant au panier,	22
blessure,	17
position,	19
numéro,	13
cinq entrant,	15
faute technique,	44
portant des objets,	51
portant des objets,	14
qui est en l'air,	38
Ligne de lancer franc,	9
Ligne médiane	9
Lignes de fond	7
Lignes de touche,	7
Lignes délimitant le terrain,	7
Maillots	
numéros,	14
Mains	
touchant un adversaire,	39
utilisation des,	39
Marcher,	30
Marquer illégalement	
par derrière,	40
Marquer	
un joueur qui contrôle le ballon,	37
un joueur qui ne contrôle pas le ballon,	38
Marqueur	
fonctions,	53
Membre d'équipe,	13
Mouvement continu,	22
Numéros	
sur les maillots,	14
Objets	
portés par joueur,	14
Obstruction,	39
Officiel de table,	51
Ongles,	14
Opérateur des 24 secondes	
fonctions,	55
Panier réussi	
par dessous,	22



accidentellement dans son propre panier,	22
délibérément dans son propre panier,	22
valeur,	22
lorsque réussi,	22
Panier	
ballon pénètre par dessous,	22
ballon pénètre dans son propre panier,	22
ballon à l'intérieur,	22
changement à la troisième période,	18
de l'adversaire,	6
propre,	6
Période,	17
Périodes,	17
Perte involontaire du contrôle du ballon (fumbling),	30
Pied de pivot,	30
Pivot,	30
Position légale de défense,	37
Position normale de basketball,	36
Pousser,	40
Principe de la verticalité,	37
Progression avec le ballon,	31
Prolongations,	17
Qualifié pour jouer,	13
Quatre fautes d'équipe,	46
Rapport du commissaire,	52
Réclamation	
procédure,	70
rapport de l'arbitre,	52
Règle des 24 secondes,	32
Règles de conduite	
définition,	43
Remise en jeu,	23
Remplaçant	
devient joueur,	13
Rencontre	
commencement,	18
résultat,	6
perdue par défaut,	27
perdue par forfait,	27
temps de jeu,	17
Résultat de la rencontre,	6

Sanction pour	
faute disqualifiante,	42
double faute,	41
rencontre perdue par défaut,	28
rencontre perdue par forfait,	27
intervention illégale sur le ballon,	35
violation sur remise en jeu,	24
faute antisportive,	42
violations,	29
Score nul,	17
Situation de sanction de faute d'équipe,	46
Situation de sanction,	46
Situations spéciales,	46
Sortie des limites du terrain	
ballon,	29
joueur,	29
Sous-vêtements,	13
Temps de jeu,	17
Temps-mort	
fonctions du chronométrateur	54
Temps-morts télévision,	74
Tenu,	40
Tenues	
officiels, arbitre et aides arbitres,	51
joueur,	13
Terrain de jeu,	7
Terrain	
dimensions,	7
Tout en un,	13
Tricots (T-shirts),	13
Trois secondes,	31
Verticalité	
définition,	37
position légale de défense,	37
Vidéo, usage,	70
Violation	
situations spéciales,	46
Violations,	29
Zone arrière,	32
ballon retournant en,	34
Zone avant,	32
Zone de banc d'équipe, définition,	9



Zone de panier à trois points, 9
Zone restrictive, 9