**Saison 2026/2027 PV de la Réunion**
**du COMITE DIRECTEUR**
**du mercredi 23 septembre 2026**

**Présents** : J.M. BARLOG, J.P. BLANPAIN, D BOS, P. CALCOEN, JL CARINCOTTE, I. COPPENS, R. FOURNIER, M. KWAZEBART, C. LELEU, D. PENIN, JP PIHET, D PRONIER, M. ROBILLART, G. TURPIN, S VENEL, A VERRON.

**Excusés** : A. CARINCOTTE, B. DANNEL, G. DEALET, J. DENEUX, B. GOMES-SEMEDO, F HAZEBROUCK,

## Présidence – Jean-Louis CARINCOTTE

**Jean-Louis CARINCOTTE** ouvre la séance et souhaite à tous la bienvenue.
En cette première réunion de la saison, une minute de silence est faite en hommage aux personnes disparues depuis juin dernier :
M Jean SERGENT
M Eugène PRUDHOMME
M Michel FUMERY
MME Nicole KWAZEBART
MME Lucienne BAGUE
M Jean-Michel LY SIN CHENG

Dans un premier temps**, Jean Louis CARINCOTTE** précise le calendrier des différentes réunions :
21/10/2026 BUREAU
18/11/2026 COMITE
16/12/2026 BUREAU
20/01/2027 COMITE
17/02/2027 BUREAU
17/03/2027 COMITE
21/04/2027 BUREAU
19 ET 26/05/2026 COMITE (dont un spécial trésorerie)

L'AG aura lieu cette saison le 05 juin 2027 dans le Calaisis.
L'appel à candidature pour l'organisation est désormais ouvert, les candidatures sont à adresser au comité départemental pour le 31/12/2026.

**Jean Louis CARINCOTTE** évoque une visio avec la FFBB concernant divers sujets, notamment l'appel à candidature pour le remplacement de 3 élus (1 femme, 2 hommes) et le pacte tous engagés.
Il revient sur la réunion de bureau qui a précédé cette réunion, il en rappelle l'ordre du jour qui consistait principalement à mettre en conformité la gestion financière des districts avec les préconisations de l'expert-comptable. En effet, la gestion des districts par des comptes différents de celui du comité n'est pas légal. Depuis plusieurs années, le cabinet comptable qui suit le comité appelle à une régularisation de cette situation. Lors de la réunion organisée avec les districts en juin dernier, cette régularisation a été actée par les présidents délégués. Aujourd'hui, après rencontre avec le Crédit Agricole en vue de cette régularisation, l'approbation du comité et l'inscription au PV est requise.
**Michèle ROBILLART** intervient et se dit en désaccord avec cette décision et ne comprend pas cette obligation de devoir supprimer les comptes des districts et de basculer leur gestion financière par le comité.
**Michel KWAZEBART** pense que cela équivaut à enlever l'autonomie des districts et ne comprend pas pourquoi ?

**Michèle ROBILLART** évoque le fait que certains districts aient peut-être des difficultés financières, ce n'est pas une raison pour adopter ce changement.
**Jean Louis CARINCOTTE** précise qu'aucun des 4 districts n'a ou n'a eu de difficultés financières et que cette modification ne remet aucunement en question les fonctionnements des districts qui garderont leur autonomie. Seules les modalités de paiement de leurs factures changent en étant réglées directement par le comité. Il rappelle, que lors du dernier comité de la saison dernière, la décision de considérer les districts comme des commissions avec un budget équivalent a été prise. De même, il a été décidé cette année, **à titre exceptionnel,** d'attribuer à chaque district organisant un tournoi open U11 en début de saison, une somme de 3000€ afin de récompenser les clubs participants.
**Michèle ROBILLART** ne comprend pas cette attribution et l'utilisation des fonds, notamment à la lecture du compte-rendu adressé par le Calaisis sur la répartition de la somme.
**Romain FOURNIER** explique que cette somme est dédiée principalement aux clubs, par le biais de leurs jeunes U11 mais aussi des arbitres jeunes des clubs participants afin de les récompenser et en même temps les valoriser.
Pour le Béthunois, **Annie VERON** explique que cette somme permet de doter les clubs participants à cet OPEN d'un ballon, d'un jeu de chasubles et aussi des cartes cadeau pour les arbitres jeunes mis à disposition par les clubs.
Pour le Boulonnais, Guillaume prévoit d'offrir le repas aux enfants participants et ainsi récompenser les clubs.
**Jean Louis CARINCOTTE** met au vote la décision du changement de gestion des districts avec la fermeture des comptes ouverts à ce jour.
***Contre 2***
***Abstention 4***
***Pour 9***

## Qualification – Michèle ROBILLART

**Michèle ROBILLART** exprime un ras-le-bol par rapport au comportement des clubs. **Voir CR en PJ**

## CDO- Sébastien VENEL

**CR réunion du 09/09/2026**

**Sébastien VENEL** donne des informations sur les nouvelles règles. **Doct. en PJ**
Il informe qu'il a reçu le trophée de l'engagement décerné par la Ligue. Il se dit honoré de cette récompense.

## Sportive jeunes - Didier BOS

**CR en PJ**

**Didier BOS** évoque le problème du match Haillicourt/Aire du 13/09 pour un problème sur la feuille de match.

**Quelques dates à retenir :**

Demi-Finales départementales des champions des Districts en U11F et U11M **Samedi 22 mai 2027** dans une salle d'un des clubs concernés, s'il n'y a pas de candidat cela se jouera sur terrain neutre

Finales départementales des champions des Districts en U11F et U11M **Samedi 29 mai 2027** dans une seule salle des clubs concernés, s'il n'y a pas de candidat cela se jouera sur terrain neutre.

## Sportive seniors – Jean Paul BLANPAIN

**CR en PJ**

**Jean Paul BLANPAIN** fait un point sur la coupe du Pas de Calais. Il informe qu'un logo pour la coupe a été proposé par Dorothée GASTON, il en présente les réalisations pour le masculin et le féminin.

## Commission Mini Basket – Isabelle COPPENS

**CR en PJ**

**Isabelle COPPENS** souhaite l'avis du comité concernant la validation des clubs qui étaient inscrits à la fête du mini basket de l'Artois et qui n'ont pu y participer puisque celle-ci a été annulée faute de participations suffisantes. Sans cela, ces clubs pourraient être pénalisés pour leur labellisation future.

***Le comité, à l'unanimité, décide de ne pas pénaliser les clubs inscrits à la fête du mini basket.***

Isabelle précise également que les questionnaires des clubs ont été numérisés et envoyés.

## Commission Technique – Jean Paul PIHET – Jean Michel BARLOG –

**CR en PJ**

**Jean Paul PIHET** a assisté la semaine dernière à une Visio avec les encadrants. (En PJ tableau des entraineurs)
La technique rencontre toujours des problèmes de salle pour les regroupements.
Concernant le TIC U13, 12 sélections sont prévues dont la Réunion et Mayotte. Les salles sont OK. Dorothée Gaston s'occupera des OTM suite à la formation mise en place.
**Jean Michel BARLOG** évoque le système de suivi mis en place avec Dany pour les paiements des encadrants, les précisions ont été données lors de la réunion en Visio.

## Salles et terrains – Michel KWASEBART

**Michel KWAZEBART** tient à remercier l'ensemble des personnes pour les marques de sympathie qu'il a reçues lors du décès de son épouse Nicole. Il y a été très sensible.
Concernant les salles et terrains, il a reçu un mail de la FFBB concernant un match de coupe de France au SOMB pour un panneau désaxé. La nouvelle salle de Noeux est créée, Michel ira pour l'homologation.
La réforme des salles et terrains annoncée par la FFBB va obliger Michel à revoir toutes les salles dans les mois à venir et d'ici le 30/07/2027.

## Commission 3X3 – Daniel PRONIER

**Daniel PRONIER** a reçu deux demandes pour l'organisation open star
En 3X3 des championnats jeunes vont voir le jour : En 12-13-14 mixte 7 équipes inscrites, en 15-16-17 mixte 5 équipes inscrites. Le premier plateau aura lieu à WINGLES le 17 octobre. Se pose la question pour amortir le paiement des arbitres pour les plateaux.
Les clubs intéressés peuvent encore s'inscrire.

## Trésorerie – Dany PENIN

**Dany PENIN** informe que les factures des premières échéances sont parties.
La première facture de la Ligue est arrivée.

## Artois – Michèle ROBILLART

**Michèle ROBILLART** précise qu'elle n'est pas en accord avec la réalisation d'un open sous forme de tournoi. Pour son district c'est la première journée de championnat et ne voit pas l'intérêt d'un tournoi. Elle ne comprend pas non plus la réalisation d'Open en catégorie U9 réalisé dans le Calaisis et le Boulonnais. Cela va à l'encontre des préconisations de non compétition pour les U9.
**Jean Louis CARINCOTTE** précise que cette demande de réalisation en tournoi Open U11 émane de la technique qui souhaitait pouvoir ainsi réaliser des poules de niveau pour les U11 mais aussi de pouvoir observer ces mêmes U11 par les techniciens.

## Béthunois – Annie VERRON

**Composition district en PJ**

## Calaisis Audomarois – Romain FOURNIER

**CR en PJ + composition district**

## Boulonnais – Guillaume TURPIN

**Composition district en PJ**

Guillaume TURPIN évoque le changement de dénomination du SOMB qui devient le BCOB

## Questions diverses

**Jean Louis CARINCOTTE** aborde le problème du bardage extérieur de la maison du basket qui est défectueux et qui menace de tomber. Il a missionné Dany PENIN pour obtenir plusieurs devis de réparation.

**Dany PENIN** donne le résultat des devis demandés. Certaines différences sont à approfondir.

Jean Louis demande l'accord du comité pour la réparation et pour lui laisser la main quant au choix de l'entreprise.

***Le comité est favorable à l'unanimité***

**Jean Paul PIHET** revient sur le brassage 62 actuel et le ranking qui immanquablement posera problème, car quid des scores fleuves ou chaque club veut se positionner, quid des forfaits qui se déclarent actuellement.

L'ordre du jour étant épuisé, le président remercie chacun pour son attention et sa participation.

La réunion se termine à 22h00

| | |
|---|---|
| Catherine LELEU | Jean-Louis CARINCOTTE |
| Secrétaire Générale | Président C62 |

***COMMISSION QUALIFICATION*** :

**Pour attirer votre attention, je trouve particulièrement désagréable, les mails ou appels téléphoniques le samedi matin pour ajouter des chartes, des sur-classements ou même valider des licences. Je ne suis pas toujours à la maison, et disponible pour traiter ces demandes de dernière minute. Les clubs ont, du lundi au vendredi soir, la possibilité de me transmettre toute demande de modification et rectification sans difficulté.**

Un point sur les licences, à la date du 18 Septembre 2026, le Comité a enregistré 11172 licences contre 11740 la saison dernière.
Le comité a validé 1341 mutations, 2 licences « T » et 32 licences « AST ».

Comme toujours, les anomalies constatées dans l'établissement des licences :

- ***Les clubs ne vérifient pas les préinscriptions avant de les valider.***
  - ***Trop d'anomalies dans les certificats médicaux :***
    - ***des questionnaires de santé mis à la place des certificats médicaux***
    - ***enregistrement de certificat médical vierge***
    - ***des sur-classements enregistrés à la place des certificats médicaux.***
    - ***DES QUITTANCES DE LOYERS***
    - ***DES PHOTOS PERSONNELLES***

**Ces anomalies constatées par le Comité Départemental ne permettent pas de valider ces dossiers de licences qui sont alors transformés en licence 0 « être uniquement adhérent au club ».**

**Pour rappel : les clubs ont la possibilité de joindre les documents requis dans la pré-inscription avant de valider celle-ci.**
**Tout comme il n'est pas utile que les clubs nous les envoient par mail des demandes pour ajouter des fonctions, des sur-classements, valider les licences AST, si celles-ci ont été ajoutées dans FBI (double travail), nous recevons une alerte pour les valider.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **COMITE DEPARTEMENTAL DU PAS DE CALAIS**<br>**COMITE CD62 du 23.09.2026** | | |
| | Thématique : | | Présidence |
| | | | Sportive |
| | | | Discipline |
| | | X | CDO |
| | | | Technique |
| | Destinataires : | | Clubs |
| | | X | Comité |
| | Nombre de Pièces jointes : | | |

***PRÉSENTS***

***Michel WIECKOWSKI, Dany PENIN, Dorothée GASTON, Antoni DEMANGHON, Romain FOURNIER, Arnaud VANPOUCKE, Kévin DEMAILLY, Thierry WAESSEM, Yohann GUILBERT, Nathalie SERGENT, Stéphane SERGENT, Corinne MULARD, Mustapha MEHENNI, Morgan PERRUEZ, Sébastien VENEL***

***EXCUSÉS***

***Jean Louis CARINCOTTE, Annie CARINCOTTE, Guillaume TURPIN, Valentine VANDOORN, Jonathan VERIN, Laurent CHOQUART, Élouan MOREL, Bernard DANNEL, Jacques DENEUX, Catherine LELEU***

***RAPPEL: Les deux axes prioritaires de la saison2026-2027 seront les écoles d'arbitrages et d'OTM, à la base du vivier d'officiels.***

***A-Formations EAD***

**Boulonnais:**

Inscriptions des candidats par QR code

La formation débutera le 5.10 Salle CONDETTE à St Martin.

Problème du système qui ne valorise pas les arbitres car il suffit de s'inscrire pour compter pour le Pacte Officiel.

**Artois et Béthunois:**

Début le 21.9 2026

Dates d'examen le 29.5 à St Nicolas les Arras

Observation mi-février à ARRAS U18 USAO

**Calaisis-Audomarois:**

E-learning ==) Toussaint

Les adultes font très vite le e-learning

Les plus jeunes arbitres mettent du temps avant de se mettre au travail.

***B-Formation École d'OTM***

Ce projet voit le jour après une synergie et la volonté de former davantage auprès des clubs:

Nathalie SERGENT serait sur le secteur BOULONNAIS

Morgan PERRUEZ ARTOIS

Dorothée BETHUNOIS

Jonathan VERIN sur le Calaisis-Audomarois

Déjà plusieurs clubs ont sollicité la présence des formateurs.
Le triptyque a été envoyé par le CD62 à tous les clubs afin de communiquer l'information et la mise à disposition.
4 séances d'1h30 sont nécessaires pour se former sur les bases de l'e-marque.
Il faudrait des matchs supports
La session de formation est limitée à 8 participants.

Dans l'idée, entre 4 et 8 personnes permettent d'être efficient sur la formation.
Séance + Match dans la foulée.

Vendredi 11 Septembre : 19H30-21H00 essai de formation avant de lancer les sessions de 6H
Construction d'une grille d'observation.
Examen: QCM + observations sur des matchs.

TIC DOURGES:
Un examen serait proposé sur les matchs des sélections départementales.
Connaître les jour et horaire.

***C-REPARTITIONS***
D1: Kévin U21-2 PRM et PRF
D2/D3: U21-3 DM2/DM3 DF2/DF3
Coupe: D1 sur l'un des matchs = répartiteur D1

Béthunois: Les arbitres n'ont pas encore fait leur licence.
17 arbitres D2
Problèmes des matchs de brassage: matchs à 17H00, 18H30 = trop de matchs

Calaisis-Audomarois: Réintégrer Gauthier LATIOUI en D1 (retour du CD34)

Artois: Beaucoup de multi-fonctions (entraineur, joueur...) donc l'arbitrage passe au second voire au troisième plan.

***D. GROUPE DE DÉTECTION***
le groupe est complet: 12 candidats
THÉO DUQUENOY, JÉRÔME SUEUR, LOUIS BOURDON, AURÉLIEN LEFEVRE, ALEXANDRE LABOISSE, MAXIME DELATTRE, Hugo CALONNE
Essayer peut-être de sélectionner sur un tournoi une liste de candidats potentiels.

***E. OBSERVATIONS / ÉVALUATIONS :***

Le pôle évaluation sera repris, toujours dans l'ombre, par Jessy FOURCROY qui a bien voulu reprendre le fonctionnement de la partie observation/évaluation lors de cette saison 2026-2027.
La relecture des observations sera effectuée par Sébastien car Jessy a été appelé à la fonction de répartiteur fédéral.

Les observateurs départementaux seront regroupés pour une formation commune aux arbitres régionaux le Mercredi 30 Septembre. Pascal, Johann, Yohann, Frédéric

Afin de respecter le budget de la CDO, seuls les D1 et prétendants D1 seront observés deux fois.

À fortiori, il faudrait que la fiche soit réexpliquée de façon à ce que la notation soit plus homogène tant sur le plan quantitatif que qualitatif.

Une copie des fiches d'observation sera transférée à chaque répartiteur afin qu'ils prennent connaissance de la valeur de leurs arbitres.

### ***F. École d'arbitrage :***

Les écoles d'arbitrage ont besoin d'un nouvel essor.
Des réunions seront mises en place prochainement (fin septembre-début octobre)

Un bilan sera dressé afin de projeter les axes de travail de la saison prochaine. Hormis la quantité, la CDO essaie de travailler sur la qualité et la constance de ses écoles. Ceci permettra d'établir des projets réalisables et plus concrets pour les clubs en mal de formateurs.
Les formations intra et inter seront des supports exploitables afin de former un maximum d'officiels.

### ***G. Formation :***

Proposition de clips vidéos avec des situations de mécanique, jugements... pourraient être proposées avec des justifications à fournir.

| **Contact :** | | E-mail : cdo62@outlook.fr | |
|---|---|---|---|
| **Rédacteur** | **Vérificateur** | **Approbateur** | |
| Sébastien VENEL<br>  <br>Commission des officiels | Sébastien VENEL<br>  <br>Commission des officiels | Jean Louis CARINCOTTE<br>Président | Catherine LELEU<br>Secrétaire Générale |

# ORGANISATION ET FONCTIONNEMENT DE LA CDO 2026-2027

PRÉSIDENT DE LA CDO 62: SÉBASTIEN VENEL

PÔLE RÉPARTITION:

**D1/U21:** KÉVIN DEMAILLY

**CALAISIS-AUDOMAROIS:** CORINNE MULARD

**BÉTHUNOIS:** ARNAUD VANPOUCKE

**BOULONNAIS:** GUILLAUME TURPIN

**ARTOIS:** ANTONI DEMANGHON

## FORMATION INITIALE E.A.D

***ARTOIS:***

ANTONI DEMANGHON

***BÉTHUNOIS:***

LAURENT CHOQUART, ÉLOUAN MOREL

***BOULONNAIS:***

GUILLAUME TURPIN, VALENTINE VANDOORN, YOHANN GUILBERT , STÉPHANE SERGENT

***CALAISIS-AUDOMAROIS:***

ROMAIN FOURNIER, MORGAN LOGEZ

***ÉCOLES D'ARBITRAGE:***

JEAN-LOUIS BLONDEL, KÉVIN DEMAILLY, BENOÎT MARTIN, MUSTAPHA MEHENNI, ÉLOUAN MOREL, MARINA DEVASSINE

## DÉTECTION

KÉVIN DEMAILLY
ÉLOUAN MOREL

## O.T.M

- Dorothée GASTON
- Morgan PERRUEZ
- Jonathan VERIN
- Nathalie SERGENT

## Référents École d'arbitrage

Benoit MARTIN
Mustapha MEHENNI
Marina DEVASSINE
Élouan MOREL

## ÉVALUATION

JESSY FOURCROY
SÉBASTIEN VENEL

COMITÉ DE BASKET-BALL PAS-DE-CALAIS
COMITÉ DÉPARTEMENTAL
FFBB

## PRÉVISION 2026-2027

- CRÉATION D'ÉCOLES OTM
- DÉVELOPPEMENT DES ÉCOLES D'ARBITRAGE AVEC DES RÉFÉRENTS PAR SECTEUR GÉOGRAPHIQUE AFIN DE VENIR EN RENFORT EN TERME DE CONTENUS ET DE PILOTAGE.
- REMANIEMENT DE LA SECTION OBSERVATION.
- NOUVEAUX RÉPARTITEURS À VENIR: D1 ET D2/D3: ARTOIS.
- FORMATION CONTINUE À RECONDUIRE POUR ALIMENTER LES CONNAISSANCES RÈGLEMENTAIRES EN BASKET
- GROUPE DE DÉTECTION RECONDUIT

# COMMISSION SPORTIVE JEUNES 5X5

Les championnats jeunes 1ere phase ont débuté le week-end du 12 septembre pour se terminer le week-end du 10 octobre. Avec un début de deuxième phase prévue le week-end du 7 novembre.

**Composition de la commission sportive jeune 5X5 :**
Michèle et Pascal ROBILLART, Dorothée GASTON, Olivia et Gérard LEGER, Dany PENIN, Annie VERRON, Quentin BRUNEL

## Brassage U18 Féminin

### Poule C

Mail en date du 07/09/2026, USO BRUAY LABUISSIERE déclare forfait général pour son équipe de U18 Féminin
Pénalité financière de 150€ pour son forfait général.

### Poule D

La rencontre N° 2510 du 12/09/2026, BC NOEUX LES MINES / CL HOUDAIN. L'équipe de BC NOEUX LES MINES perd la rencontre par pénalité. Participation de 10 joueuses mutées au lieu de 7 maximums autorisés pour la création d'une équipe, article 18.7.3
L'équipe de BC NOEUX LES MINES perd la rencontre par pénalité
Pénalité financière de 50€ à la charge BC NOEUX LES MINES.

La rencontre N° 2533 du 19/09/2026, RUITZ BC / BC NOEUX LES MINES. L'équipe de BC NOEUX LES MINES perd la rencontre par pénalité. Participation de 10 joueuses mutées au lieu de 7 maximums autorisés pour la création d'une équipe, article 18.7.3
L'équipe de BC NOEUX LES MINES perd la rencontre par pénalité
Pénalité financière de 50€ à la charge BC NOEUX LES MINES.

## Brassage U15 Féminin

### Poule D

Mail en date du 01/09/2026, ES ISBERGUES 2 déclare forfait général pour son équipe de U13 Féminine
Pénalité financière de 120€ pour son forfait général

### Poule F

Mail en date du 09/09/2026, BC MARCK 2 déclare forfait général pour son équipe de U15 Féminine
Pénalité financière de 120€ pour son forfait général

### Poule G

Mail en date du 19/08/2026, BC St LEONARD déclare forfait général pour son équipe de U15 Féminine
Pénalité financière de 120€ pour son forfait général

## Brassage U13 Féminin

### Poule C

Rencontre N° 4535 du 19/09/2026, CL BARLIN / BC AIX NOULETTE. L'équipe de BC AIX NOULETTE ne s'est pas déplacée à CL BARLIN.
L'équipe de BC AIX NOULETTE perd la rencontre par forfait. (1ére notification)
Pénalité financière de 30€ à la charge de / BC AIX NOULETTE.

### Poule E

Mail en date du 02/09/2026, APB GUINES déclare forfait général pour son équipe de U13 Féminine
Pénalité financière de 90€ pour son forfait général

### Poule F

Mail en date du 30/08/2026, ES BLERIOT BC déclare forfait général pour son équipe de U13 Féminine
Pénalité financière de 90€ pour son forfait général

## Brassage U18 Masculin

### Poule F

Mail en date du 01/09/2026, ES ISBERGUES 2 déclare forfait général pour son équipe de U18 Masculine
Pénalité financière de 150€ pour son forfait général

### Poule I

Les équipes de BC LIEVINOIS 2 et BC LIEVINOIS 3 sont deux équipes qui évoluent au même niveau l'article 17.5 autorise 5 mutés maximum pour les deux équipes. Le week-end du 12/09/2026, 8 mutés sur les deux équipes ont participé aux rencontres.
La rencontre N° 2024 du 12/09/2026, BC LIEVINOIS 3 / LONGUENESSE BC 2. L'équipe de BC LIEVINOIS 3 perd la rencontre par pénalité.
Pénalité financière de 50€ à la charge BC LIEVINOIS 3.

**Poule P**
Mail en date du 04/09/2026, APB OUTREAU déclare forfait général pour son équipe de U18 Masculine
Pénalité financière de 150€ pour son forfait général

**Brassage U15 Masculin**
**Poule D**
Mail en date du 15/09/2026, BC LOOS EN GOHELLE déclare forfait général pour son équipe de U15 Masculine
Pénalité financière de 120€ pour son forfait général

**Poule E**
Mail en date du 09/09/2026, BB LESTREM déclare forfait général pour son équipe de U15 Masculine
Pénalité financière de 120€ pour son forfait général

**Poule G**
Mail en date du 02/09/2026, O.HESDIN MARCONNE déclare forfait général pour son équipe de U15 Masculine
Pénalité financière de 120€ pour son forfait général

**Poule I**
Mail en date du 09/09/2026, AO St MARTIN LEZ TATINGHEM 2 déclare forfait général pour son équipe de U15 Masculine
Pénalité financière de 120€ pour son forfait général

**Poule J**
Mail en date du 09/09/2026, BC MARCK déclare forfait général pour son équipe de U15 Masculine
Pénalité financière de 120€ pour son forfait général

**Brassage U13 Masculin**
**Poule C**
Mail en date du 07/09/2026, AS VENDINOISE déclare forfait général pour son équipe de U13 Masculine
Pénalité financière de 90€ pour son forfait général

**Poule F**
Mail en date du 02/09/2026, O.HESDIN MARCONNE déclare forfait général pour son équipe de U13 Masculine
Pénalité financière de 90€ pour son forfait général

**Poule G**
Mail en date du 09/09/2026, USO BRUAY LABUISSIERE 2 déclare forfait général pour son équipe de U13 Masculine
Pénalité financière de 90€ pour son forfait général

**U11 Elite mixte**
**Poule A**
Mail en date du 05/08/2026, USO BRUAY LABUISSIERE déclare forfait général pour son équipe de U11 Mixte
Pénalité financière de 60€ pour son forfait général

**DATES A RETENIR**

Demi-Finales départementales des champions des Districts en U11F et U11M **Samedi 22 mai 2027** dans une salle d'un des clubs concernés, s'il n'y a pas de candidat cela se jouera sur terrain neutre

Finales départementales des champions des Districts en U11F et U11M **Samedi 29 mai 2027** dans une seule salle des clubs concernés, s'il n'y a pas de candidat cela se jouera sur terrain neutre.

# REUNION DU COMITE 23 SEPTEMBRE 2026

## 1. PREAMBULE

Je me dois de préciser que Madame Dorothée GASTON a intégré dernièrement la commission sportive seniors et je l'en remercie vivement. « Dorothée » est comme vous le savez licenciée depuis deux saisons au club de HOUDAIN après l'avoir été très longtemps au club de BRUAY et officie régulièrement «à la « table » depuis pas mal d'années ce qui est non seulement important mais surtout très utile dans La gestion des feuilles de match.

Elle s'occupera essentiellement dans la commission « seniors » de la coupe départementale masculines. Autre avantage non négligeable, c'est la » proximité » de domicile avec « Dany » qui va lui permettre de travailler ensemble sur les tirages des prochains tours.

Autre point important à signaler, « Dany PENIN » s'est proposé de gérer les championnats

Seniors féminins que ce soit dans la gestion des engagements, dans la constitution des poules féminines de cette prochaine saison. Et je l'en remercie vivement d'autant que j'ai dû faire face Depuis plusieurs semaines à divers problèmes de toutes sortes.

## 2. COUPES DEPARTEMENTALES SENIORS

Tout d'abord, il est bon de rappeler que les responsables de coupes évoqués ci-dessus ont émis le souhait d'apporter quelques petites modifications sur les participations en s'inspirant du règlement de la coupe du Béthunois. Parmi ces modifications rappelons que *La coupe sera **obligatoire** pour les équipes PRF et PRM.*

Ainsi, si en féminine, le nombre d'équipes et de « tours » par voie de conséquence ne risque pas de changer énormément. Par contre chez les masculins, il est fort probable qu'il n'en sera pas de même chez les masculins et que plusieurs tours se fassent en semaine

Ainsi, un premier tour s'est disputé le week-end des 12 et 13 septembre derniers chez les masculins et vont nous permettre de mettre en place le second tour avec les 64 équipes restantes. A noter sur ce premier tour, on dénombre tous niveaux confondus 8 fautes techniques joueurs + 1 technique banc. Un bon début !!!!

Par ailleurs, un match a été perdu par pénalité non seulement pour joueur ayant participé à la rencontre avec une licence OL mais aussi avec l'absence de surclassement.

Il a été remonté à notre étonnement un problème d'inscription du Handicap sur la rencontre de coupe masculine Dourges/Avion : les handicaps des équipes n'apparaissant pas sur l' E-Marque, chose surprenante vu que la coupe féminine s'est déroulée lors de la saison dernière avec aussi le même handicap. Problème transmis à la C.D.O.

« Dorothée » propose 2 logos pour ces Coupes (masculin et féminin) qui pourront être intégrés à tous les documents de ces Coupes départementales.
**Autre projet en cours et déjà évoqué est de donner un nom à chacune d'entre elles de personnes qui ont œuvré pendant des années pour le Basket départemental. (Merci de remonter à JP BLANPAIN des éventuelles propositions ou idées)**

Rappelons également que le début du second Tour des deux coupes débutera le WE du 31 octobre. "

## 3. ENGAGEMENTS DANS LES CHAMPIONNATS

Comme depuis de nombreuses saisons maintenant les clubs se devaient d'adresser leurs engagements en deux temps

- ⇨ Ceux pour les championnats « Pré Région » et « d'EXCELENCE » filles et garçons pour le 1er juillet Minuit
- ⇨ Ceux pour les championnats de « Promotion » le vendredi 4 septembre minuit

Il était demandé :

- ➢ aux clubs d'envoyer leurs engagements au siège ainsi qu'une copie à « Dany Penin » pour les seniors filles et pour les garçons à moi.
- ➢ Il était précisé aux clubs bien vouloir préciser l'horaire, le jour de leurs matchs à domicile mais aussi le rang de chacune de leurs équipes.

Ce sont certes des détails mais très importants :

- Facilite la réception et le contrôle des listes des joueurs brûlés
- Et permet une meilleure appréciation des calendriers et des équipes en compétition.

Il faut savoir qu'un bon 1/5 des clubs oublie d'apporter ces précisions et même on peut craindre que d'autres ne savent pas ce que cela signifie.

Autre remarque sur ces engagements, de plus en plus de clubs ont souhaité programmer leurs rencontres à domicile à 20 H 45 vu leur nombre d'équipes et de leur planning de salle saturé.

Après recherche, un règlement fédéral (qui n'est pas non plus récent) ne le permet pas NI EN SEMAINE NI LE WEEK-ND et la commission sportive ne pouvait pas accepter.

Et comme à chaque engagement, bon nombre de clubs demandent que les rencontres de telle équipe avec une autre soient programmées toutes deux en alternance le même jour et à la même heure. Rappelons Chose impossible à ce jour avec le logiciel actuel de FBI surtout si le nombre d'équipes de ces championnats n'est pas le même dans un premier temps

### A. CHAMPIONNATS FEMININS

*1. Pré-Région (PRF)*

Il sera composé comme la saison dernière de 12 équipes :

- 7 de l'ARTOIS 4 du BETHUNOIS 6 du CALAISIS AUDOMAROIS
  Et 7 DU BOULONNAIS
  Pas de modification notoire prévue dans le règlement

2. *Excellence (DF2)*
   20 équipes soit 2 poules géographiques :

Poule A => ARTOIIS 05 BETHUNOIS 4 CALAISI AUDOMAROIS 1

Poule B => CALAISIS AUDOMAROIS 5 BOULONNAIS 5

Pas de modification notoire prévue dans le règlement

3. *Promotion (DF3)*

Deux des 3 clubs du Boulonnais ont fait part de leur mécontentement de se retrouver isolés dans une poule à forte intensité Calaisienne vu le nombre d'équipes de leur district engagée dans ce championnat.

Poule A => ARTOIS 8 BETHUNOIS 2

Poule B => BETHUNOIS 4 CALAISIS AUD. 6

Poule C => CALAISIS AUD. 7 BOULONNAIS 3

Poule D.=> BOULONNAIS 10

**GRAND POINT DE SATISFACTIONS**

**➔ +11 EQUIPES SENIORS FEMININES CETTE SAISON**

- ⇨ Voir le tableau ci-joint sur l'évolution des engagements d'équipes sur les trois dernières saisons
- ⇨ Voir le tableau des engagements d'équipes seniors depuis 3 ans.

## A. CHAMPIONNATS MASCULINS

1. *Pré-Région (PRM)*

Deux faits importants à signaler pendant l'inter-saison au lendemain de la diffusion des calendriers provisoires :

L'USO BRUAY LA BUISSIERE nous a fait part du retrait de son équipe B officiellement engagée dans ce championnat (équipe rétrogradée dans cette division vu son forfait général la saison dernière en championnat régional (RM2).

Si le forfait général d'une équipe A est important pour les équipes réserves du club (et donc à exclure), le forfait général d'une équipe B peut l'être aussi pour son équipe A en matière de l'obligation d'avoir également engagé cette saison un nombre d'équipes réserves ou jeunes dans d'autres championnats (Article 18).

Pour éviter tout problème, la commission a jugé utile d'inviter le club de BRUAY de bien vérifier sa situation vis-à-vis de ce règlement pour éviter un désagrément futur.

La confirmation du retrait de cette équipe nous est parvenue quelques jours après.

Autre problème rencontré, le club d'ALLOEU nous a fait part qu'il avait obtenu l'accord pour évoluer la saison prochaine dans les championnats du « NORD » et notamment dans leur championnat qualificatif à la RM3.

Si, il est vrai qu'une telle « information » a circulé la saison dernière « en coulisses », rien n'avait été officiellement pris en réunion de comité ou de Bureau ; d'où la présence de cette équipe dans notre calendrier du championnat de PRM de cette nouvelle saison vu le classement de cette équipe en milieu de tableau de la poule A du championnat PRM l'année dernière.

Une commission fédérale de la Fédération s'en est mêlée et plusieurs visio-conférences sur ce litige ont été organisées en conséquence et ont retardé d'autant la décision surtout que nous étions en pleine période estivale.

Tant que la décision ne soit pas prise, la commission sportive était dans l'incertitude de savoir si ce sont 1 ou 2 équipes à « être repêchées » afin d'évoluer dans ce championnat qui est en quelque sorte « la vitrine de notre Basket départemental » ; mais à toutefois pris contact avec les clubs pouvant être concernées.

Par ailleurs, il est bon de préciser que cette décision de cette commission se devait d'être validée par le Bureau (ou comité) de la Fédé et qu'un retard dans l'affiliation du club d'ALLOEU ont retardé l'officialisation de ces deux nouvelles équipes dans le championnat de PRE REGION.

La commission sportive se doit de remercier les clubs de la poule A de leur compréhension face à cette officialisation tardive de ces modifications mais aussi ceux des deux poules pour avoir profité de la période gratuite des dérogations pour faire un bon nombre de changements.

2. *Championnat DM2*

La commission sportive avait émis l'idée de passer ce championnat à 4 poules de 12 équipes (au lieu de 4 x 11).

Toutefois, il faut savoir que nous avons dû faire face :

- Au repêchage de plusieurs équipes non seulement en RM3 et par voie de conséquence d'équipes en PRM
- Que des équipes qui devaient descendre de la PRM en DM2 ont émis le souhait de pouvoir intégrer le niveau encore inférieur (la DM3) ou voire ont complétement disparu.

L'engagement en championnat DM3 n'étant pas clos à cette période, la commission sportive craignant que le passage de la DM2 à 4 X 12 ait des conséquences sur le championnat DM3 A émis le souhait de reporter d'une saison le passage à 4 X12.

3. *Championnat DM3 (Promotion)*

Comme évoqué ci-dessus, les engagements pour la DM3 se devaient d'être envoyées pour le 4 septembre au siège (et en copie la sportive).

Malheureusement le dernier effectué cinq jours avant la date butoir (et qui avait servi de dernier rappel aux clubs) n'avait pas décelé de problèmes particuliers et a servi par voie de conséquence comme base de travail dans l'élaboration d'un projet de calendriers avec 60 équipes (6X10 équipes).

Sauf que l'engagement de deux 2 équipes du club de RINXENT dans les temps avaient été omis et nous a obligé évidemment à modifier la formule de ce championnat en passant à 4 poules de 12. (Toutes nos excuses au club de RINXENT car de mémoire un tel problème s'était déroulé la saison dernière).

Or tout changement de formule de championnat nous oblige à revoir dans son ensemble le découpage des poules et cela engendre souvent des « déçus » et « des heureux ». Ainsi, le club de l'AS AUDRUICQ a fait part de son mécontentement de se retrouver dans une poule à dominante forte de clubs du Béthunois d'autant qu'il en fut de même la saison dernière. Il est certain que la période actuelle ne plaide absolument pas pour des déplacements lointains. Et la commission sportive en est consciente. Mais, replacer l'équipe de AUDRUICQ dans une poule dite « Calaisienne » nous obligerait d'en faire de même pour celle de LONGUENESSE et que la poule concernée passerait ainsi de 10 à 8 (soit2X7 matchs dans la saison). Dommage qu'un autre club de l'AUDOMAROIS n'ait pu engager une équipe dans ce championnat. DIVERS

**AUTRE POINT DE SATISFACTION 9 EQUIPES DE + EN PROMOTION MASCULINE (DM3)**

**POUR CETTE NOUVELLE SAISON**

## 4. RAPPELS – DIVERS

⇨ **Ne pas oublier d'dresser vos listes de joueurs brûlés ou équipes personnalisées dans les meilleurs délais (Attention liste de 7 brûlés et non plus 5) et tout particulièrement à Dany.penincd61@gmail.com ou à jean-paul-blanpain@wanadoo.fr**

**Jean Paul BLANPAIN**

# Présentation synthétique des changements de règles du BasketBall 2026 selon les niveaux de compétition

FFBB

# APPLICATION IMMEDIATE
# DANS TOUTES LES DIVISIONS

# NOUVELLES REGLES FIBA 2026

## Art. 15 Joueur en action de tir

**Règles de l'action de tir selon les catégories de tir**

**2 catégories de tir**

| **Nouvelle catégories de tirs** | **Jump shot**<br>**(et autres mouvements de tir)** | **Tir sur drive**<br>**(Tir en pénétration après dribble ou après réception de passe)** |
|---|---|---|
| **Limitation de la zone valide pour une action de tir** | En zone avant uniquement<br>**Pas d'action de tir en zone arrière (donc pas de lancers-francs pour faute sur tir) ...**<br>**... sauf pour les tirs au buzzer** de fin de quart-temps ou de période de 24 secondes<br>(mais le ballon doit être dans les mains du tireur au moment de la faute) | |
| **Début de l'action de tir** | Quand le joueur commence à **monter les épaules et le ballon** vers le haut et vers le panier de l'adversaire | a) A la fin d'un dribble : Quand le joueur **saisit le ballon** et que le ballon repose dans une ou ses mains<br>b) A la recéption d'une passe : **lorsque le joueur attrape le ballon en l'air** dans un mouvement continu pour tirer |
| **Conditions restrictives pour l'action de tir** | Ce n'est plus une action de tir, si après la faute :<br>a) le tireur n**e fait pas face au panier** quand le ballon est lancé vers le haut<br>b) le ballon ne part **pas en direction du panier**<br>c) le tireur fait une passe | L'action de tir sur drive doit se faire **en zone avant** et **doit démarrer en principe au plus loin autour de la ligne à 3 points,** et se poursuivre vers le panier par un mouvement continu jusqu'au tir<br><br>Ce n'est plus une action de tir, si après la faute : le tireur fait une passe |
| **Fin de l'action de tir** (plus de lancer-franc pour le tir) | a) Quand le ballon quitte les main du tireur<br>b) Quand les deux pieds du tireur ont regagné le sol (si le tireur est en l'air)<br>c) Quand le joueur fait une passe<br>d) Quand le joueur fait une action de tir entièrement nouvelle | |

**En **gras** : les modifications*

**Applicable partout immédiatement**

**Zone arrière**

**Jamais d'action de tir**

**sauf tir buzzer**

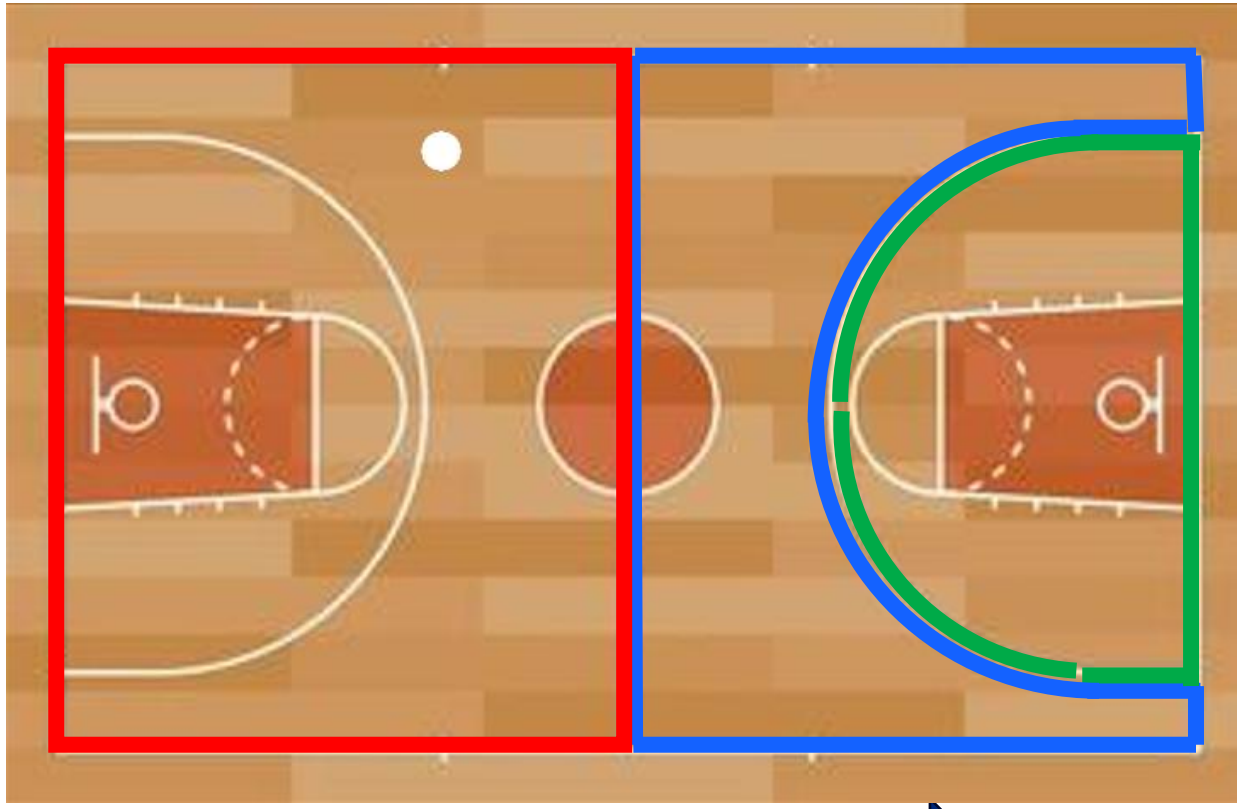
**(fin de ¼ temps et de 24 sec.)**

**Zone avant, à 3 points**

**Pas d'action de tir en pénétration (drive)**

**Action de tir OK sur Jump shot ou autre mouvement si :**

- **Face au panier**
- **Ballon déjà saisi**
- **Montée des épaules et du ballon vers le haut et le panier adverse**




**Zone avant, à 2 points**

**Toutes actions de tir OK si les critères sont OK (inchangé)**

# APPLICATION DECALEE DE CERTAINES REGLES (ART. 36-37-38)

## SELON LES DIVISIONS (UNIQUEMENT AU HAUT-NIVEAU)

# NOUVELLES REGLES A APPLICATION PARFOIS DECALEE

**L'application des règles suivantes (Art.36-37-38) est décalée dans certaines divisions, le temps de permettre une adaptation du logiciel e-Marque à celles-ci.**

## Règles des fautes techniques et ex-fautes antisportives (art. 36, 37 et 38)

| Championnats de Haut-Niveau | Autres Championnats |
| --- | --- |
| **LNB** (Betclic Elite, Elite 2, Espoirs, Espoirs Elite 2)<br>**HNC** (LBWL, LF2,NM1) | **NM2-NM3-NF1-NF2-NF3 +**<br>**Championnats régionaux et départementaux** |
| **Application des règles FIBA 2026**<br>**+**<br>**Saisies e-Marque particulières** | **Maintien des règles 2025-2026**<br>**(fautes techniques et antisportives)** |

# UNIQUEMENT POUR LA FIBA ET LE HAUT-NIVEAU

| | Les fautes techniques | | Les ex - fautes antisportives | |
|---|---|---|---|---|
| | **Les plus graves** | **Les moins graves** | **Les plus graves** | **Les moins graves** |
| **Nouvelle appellation** | **FT catégorie 1** | **FT catégorie 2** | **Fautes Flagrantes*** | **Fautes disruptives*** (Faute d'interruption du jeu) |
| Sanction | Idem : 1 LF (puis reprise du jeu où il a été arrêté) | | Idem : 2 LF + possession (1, 2 ou 3 LF, si action de tir, réussi ou manqué) | |
| Fautes d'équipe ? | OUI (FT joueur uniquement) | | OUI | |
| Types de faute* | - Attitude irrespectueuse*<br>- Agacer, narguer, provoquer, inciter (*même avec contact* )*<br>- Géner la vision*<br>- Balancement excessif des coudes*<br>- Simuler une faute*<br>- Toute FT de banc (B-C ou D)* | - Retarder le jeu (après panier marqué, pour une REJ ou des LF, ... )*<br>- Se suspendre lourdement à l'anneau*<br>- Goaltending sur dernier LF* | **Fautes graves *** (ex C1+C2) :<br>- Action non légitime de basketball*<br>- Contact dur, imprudent, violent, excessif ou dangereux (risque de blessure)* | **Fautes non "Flagrantes " perturbant ou interrompant le jeu*** (Ex C3-C4) :<br>- faute du "dernier défenseur", avant l'action de tir,<br>- contact inutile pour arrêter une transition, avant l'action de tir*<br>- contact inutile pour stopper le chronomètre de jeu ou des tirs, avant l'action de tir* |
| Compte pour la disqualification ? | OUI | NON | OUI | NON |
| Inscription DSS (FIBA) | (T) | T | (FL) | DI |
| Inscription e-Marque (FFBB) | T1 (+ menu déroulant) | P1 (+ note observation) | U2 (ou U1 ou U3) | P2 (ou P1 ou P3) (+ note observation) |
| Pris en compte pour les suspension FFBB | OUI | NON | *Note : la faute personnelle sur remise en jeu des 2 dernières minutes persiste (P + 1LF + nouvelle remise en jeu ) (Art 34.1.2 34.2.3)* | |

**voir definitions plus précises dans le règlement officiel*

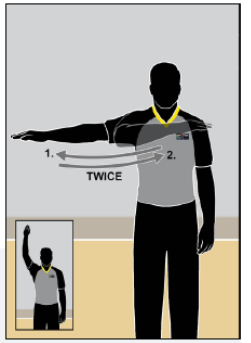
Faute Flagrante



Faute disruptive




Retard de jeu



UNIQUEMENT POUR LA FIBA ET LE HAUT-NIVEAU

# Annexe B – Feuille de marque (pour Haut-Niveau en 2026-2027)

## Nouveaux types d'inscription de fautes sur la feuille de marque

Les fautes prises en compte dans le cumul de fautes amenant à une disqualification pour la rencontre sont cerclées

| | FIBA | FFBB |
|---|---|---|
| 1. Faute disruptive (Faute d'interruption du jeu) / Joueur | DI | P (+note verso) |
| 2. Faute flagrante / Joueur | FL | U |
| 3. Faute technique catégorie 1 / Joueur | T | T |
| 4. Faute technique catégorie 2 / Joueur | T | P (+note verso) |
| 5. Faute technique catégorie 1 (Entraîneur principal) | C | C |
| 6. Faute technique catégorie 1 (Banc) | B | B |
| 7. Faute technique catégorie 1 (Faute disqualifiante à l'encontre d'un membre accompagnateur de la délégation) | BD | B |

FFBB

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL

3X3 FFBB

TEAM FRANCE BASKET

PÔLE FRANCE BASKETBALL YVAN MAININI

FFBB FORMATION

FFBB CITOYEN

HOOPS FACTORY

FFBB ESPORTS

# Règles Officielles du Basketball 2024

# **Interprétations Officielles**

## Version Française FFBB

Valide à compter du 1er octobre 2024




Les modifications principales apportées
depuis juin 2024 figurent en surligné jaune

*Au cas où vous constateriez une erreur ou une incohérence sur cette version française, contacter :*
*bvauthier@ffbb.com*

# TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES ..... 2
TABLE DES ILLUSTRATIONS ..... 2
AVERTISSEMENT ..... 3
INTRODUCTION ..... 3
Article 4 LES EQUIPES ..... 4
Article 5 JOUEURS - BLESSURE ..... 5
Article 7 ENTRAINEUR PRINCIPAL ET 1er ENTRAINEUR ADJOINT : DEVOIRS ET POUVOIRS ..... 8
Article 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION ..... 9
Article 9 DEBUT ET FIN DES QUART-TEMPS, PROLONGATIONS OU DE LA RENCONTRE ..... 10
Article 10 STATUT DU BALLON ..... 12
Article 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE ..... 12
Article 13 COMMENT JOUER LE BALLON ..... 17
Article 14 CONTROLE DU BALLON ..... 18
Article 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR ..... 18
Article 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR ..... 20
Article 17 REMISE EN JEU ..... 23
Article 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT ..... 34
Article 23 JOUEUR ET BALLON HORS DU TERRAIN ..... 39
Article 24 LE DRIBBLE ..... 40
Article 25 LE MARCHER ..... 41
Article 26 3 SECONDES ..... 42
Article 28 8 SECONDES ..... 43
Article 29/50 CHRONOMETRE DES TIRS ..... 45
Article 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE ..... 55
Article 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE ..... 58
Article 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX ..... 63
Article 34 FAUTE PERSONNELLE ..... 66
Article 35 DOUBLE FAUTE ..... 68
Article 36 FAUTE TECHNIQUE ..... 70
Article 37 FAUTE ANTISPORTIVE ..... 80
Article 38 FAUTE DISQUALIFIANTE ..... 82
Article 39 BAGARRE ..... 84
Article 42 SITUATIONS SPECIALES ..... 87
Article 43 LANCERS-FRANCS ..... 91
Article 44 ERREUR RECTIFIABLE ..... 92
Annexe B FEUILLE DE MARQUE – Fautes Disqualifiantes ..... 102
Annexe F ARBITRAGE VIDEO ..... 104

# TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Bandeau de tête de type bandana ..... 4
Figure 2 : Un panier est marqué ..... 22
Figure 3 : Ballon en contact avec l'anneau ..... 61
Figure 4 : Ballon à l'intérieur du panier ..... 62
Figure 5 : Position d'un joueur à l'intérieur ou à l'extérieur du ½ cercle de non-charge ..... 64

# AVERTISSEMENT

*Cette version en langue française des Interprétations Officielles du Règlement du Basketball de la FIBA est une traduction réalisée par la Fédération Française de Basketball.*
*Elle ne saurait se substituer à* ***la version anglaise officielle de la FIBA*** *qui* ***seule fait foi en cas de litige.***
*Le texte original en anglais est disponible sur le site internet de la FFBB, dans l'onglet FFBB / Officiels / Arbitres / Règlement de jeu.*

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

*Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles des Règles Officielles du Basketball 2022 et sont effectives à compter du 1er octobre 2024. Elles prennent en compte les modifications des interprétations officielles du basketball parues en octobre 2024. Ce document annule et remplace toute Interprétations Officielles précédemment publiées.*

*Tout au long des Interprétations des Règles Officielles du Basketball, le texte s'applique à tous les genres et doit être lu selon ce principe.*

# INTRODUCTION

Le Règlement Officiel de Basketball est approuvé par le bureau Central de la FIBA et il est périodiquement révisé par la Commission Technique de la FIBA.
Les règles sont tenues aussi claires et compréhensibles que possible mais elles expriment les principes plutôt que les situations de jeu. Elles ne peuvent cependant pas couvrir la riche variété des cas spécifiques qui peuvent se produire pendant une rencontre de Basketball.
L'objectif de ce document est de convertir les principes et les concepts du règlement de jeu FIBA en situations pratiques et spécifiques telles qu'elles peuvent surgir pendant une rencontre normale de Basketball.
Les interprétations des différentes situations peuvent stimuler l'esprit des arbitres et compléteront une étude préalable et détaillée des règles.
Le Règlement Officiel de Basketball de la FIBA doit rester le document principal régissant le Basketball de la FIBA. Cependant, les arbitres doivent avoir les pleins pouvoirs et l'autorité de prendre des décisions sur tout point non spécifiquement couvert par les Règles Officielles du Basketball ou par ces interprétations officielles de la FIBA.
Dans un souci de cohérence de ces interprétations, "l'équipe A" est l'équipe attaquante (initialement), et "l'équipe B" l'équipe en défense. A1 à A5, et B1 à B5 sont des joueurs tandis que A6 à A12, et B6 à B12 sont des remplaçants.

# Article 4 LES EQUIPES

**4-1 Principe Couleur des maillots et accessoires**

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir leurs manchons de compression de jambe et bras, leurs bandeaux de tête et de poignets, leur couvre-tête et bandages de la même couleur unie.

**4-2 Exemple : Bandeaux de tête de couleurs différentes non permis**

A1 porte un bandeau de tête blanc et A2 un bandeau de tête rouge sur le terrain de jeu.
**Interprétation** : Il n'est pas permis que les bandeaux de tête de A1 et A2 soient de couleurs différentes.

**4-3 Exemple : Bandeaux de tête et de poignets de couleurs différentes non permis**

A1 porte un bandeau de tête blanc et A2 porte un bandeau de poignet rouge sur le terrain de jeu.
**Interprétation** : Il n'est pas permis que les bandeaux de tête pour A1 et de poignet pour A2 soient de couleurs différentes.

**4-4 Principe Port de bandana interdit**

Le port de bandeau de tête de type bandana (bandeau noué) n'est pas autorisé



**Figure 1 : Bandeau de tête de type bandana**

**4-5 Exemple : Bandeaux de tête type bandana interdits même s'ils sont de la couleur des accessoires de l'équipe**

A1 porte un bandeau de tête de type bandana (bandeau noué) de la même couleur unie que les autres accessoires autorisés aux coéquipiers.
**Interprétation :**
A1 porte un bandeau de type bandana (bandeau noué), ce qui n'est pas autorisé. Le bandeau ne doit pas avoir d'éléments d'ouverture / fermeture autour de la tête, et ne doit avoir aucune partie extrudée à sa surface.

**4-6 Exemple : Pas de remplacement accordé si le joueur entrant porte un tee-shirt non moulant**

A6 demande un remplacement. Les arbitres identifient que A6 porte un tee-shirt non-moulant sous son maillot.
**Interprétation :**
Le remplacement ne peut pas être accordé. Seuls des vêtements moulants peuvent être portés sous le short ou le maillot.

**4-7 Exemple : Pas de limite de longueur pour les cuissards moulants**

A6 porte un cuissard moulant qui couvre :

a) ses genoux,
b) ses chevilles.

**Interprétation :**

Le port de sous-vêtements de compression moulants est légal, quelle qu'en soit la longueur. Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous leurs vêtements de compression, bandeaux de tête, bandeaux de poignet et bandage d'une même couleur unie.

**4-8 Exemple : Pas de limite de longueur pour les sous-maillots moulants**

A6 porte un sous vêtement moulant sous son maillot qui couvre :

a) Ses épaules,
b) Son cou.

**Interprétation :**

Le port de sous-vêtements moulant sous le maillot est légal et peut être porté :

a) Quelle que soit la longueur des manches sur et au-delà des épaules
b) Jusqu'en haut du cou

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous leurs vêtements de compression, bandeaux de tête, bandeaux de poignet et bandage d'une même couleur unie.

# Article 5 JOUEURS - BLESSURE

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

Si un joueur se blesse ou paraît être blessé ou reçoit une assistance, et qu'alors un entraîneur principal, entraîneur adjoint, remplaçant, joueur éliminé, ou tout membre accompagnateur de la délégation de son équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins ou une assistance, que des soins ou une assistance aient été ou non prodigués.

**5-2 Exemple : Entrée sur le terrain lors d'une blessure**

A1 semble s'être blessé à la cheville et le jeu est arrêté.
(a) Un médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et soigne la cheville blessée de A1,
(b) Un médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais A1 a déjà récupéré,
(c) L'entraîneur principal de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et s'occupe de son joueur blessé,
(d) Le premier entraîneur adjoint, un remplaçant ou tout membre accompagnateur de la délégation de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais ne s'occupe pas de soigner A1.
**Interprétation** : Dans tous ces cas, A1 est considéré comme ayant reçu un traitement et doit être remplacé.

**5-3 Exemple : Entrée sur le terrain du kiné pour fixer un bandage**

Le kiné de l'équipe entre sur le terrain de jeu et refixe un bandage qui s'est détaché sur A1.
**Interprétation** : A1 a reçu une assistance et doit être remplacé.

**5-4 Exemple : Entrée d'un médecin de l'équipe pour retrouver une lentille sur le terrain**

Le médecin de l'équipe A entre sur le terrain de jeu pour retrouver une lentille de contact perdue.
**Interprétation** : A1 a reçu une assistance et doit être remplacé.

**5-5 Principe : Pas de remplacement pour une assistance effectuée depuis sa propre zone de banc et qui ne ralentit pas la reprise du jeu**

N'importe quelle personne autorisée à s'asseoir sur le banc de sa propre équipe, peut fournir une assistance à un joueur de sa propre équipe en restant dans sa propre zone de banc d'équipe. Si l'assistance n'empêche pas la rencontre de reprendre rapidement, ce joueur sera considéré comme n'ayant pas reçu une assistance et ne devra pas être remplacé.

**5-6 Exemple : Donner une bouteille, une serviette ou refaire un bandage pendant des lancers-francs**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 en action de tir, à proximité du banc de l'équipe A. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Pendant que A1 tente ses 2 ou 3 lancers-francs :

a) Le manager de l'équipe A ou A6, depuis sa zone de banc d'équipe passe une serviette, une bouteille d'eau ou un bandeau de tête à n'importe quel joueur de l'équipe A situé sur le terrain de jeu.
b) Le kiné de l'équipe A, depuis sa zone de banc d'équipe, refixe un bandage détaché sur n'importe quel joueur de l'équipe A situé sur le terrain de jeu, diffuse un spray sur sa jambe ou lui masse le cou, …

**Interprétation** : Dans les 2 cas, le joueur de l'équipe A n'a pas reçu une assistance qui a retardé la reprise de la rencontre. Le joueur de l'équipe A ne doit pas être remplacé. A1 doit continuer à tenter ses 2 ou 3 lancers-francs.

**5-7 Exemple : Aider un joueur à se relever dans sa zone de banc**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 en action de tir, à proximité du banc de l'équipe A. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Après la faute, A1 tombe au sol sur le terrain de jeu et glisse dans sa zone de banc d'équipe. A6 se lève du banc et aide A1 à se remettre sur pied. A1 est prêt à jouer immédiatement, au plus tard dans les 15 secondes qui suivent.

**Interprétation** : A1 n'a pas reçu une assistance qui a retardé la reprise de la rencontre. A1 ne doit pas être remplacé. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs.

**5-8 Exemple : Donner une bouteille d'eau ou une serviette**

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Alors que l'arbitre communique la faute à la table de marque, A1 vient se placer en face de sa zone de banc d'équipe au bout du terrain de jeu et demande une serviette ou une bouteille d'eau. N'importe quelle personne passe une serviette ou une bouteille à A1 depuis la zone de banc de son équipe. A1 sèche ses mains ou se désaltère. A1 est prêt à jouer immédiatement, au plus tard dans les 15 secondes qui suivent.

**Interprétation** : A1 n'a pas reçu une assistance qui a retardé la reprise du jeu. A1 ne doit pas être remplacé. A1 doit tenter 2 lancers-francs.

**5-9 Exemple : Amener une serviette pour sécher le ballon n'est pas une assistance**

A1 marque un panier. B1 qui effectue la remise en jeu indique à l'arbitre que le ballon est mouillé. L'arbitre arrête la rencontre. N'importe quelle personne de l'équipe B vient alors sur le terrain et sèche le ballon ou donne une serviette à B1 pour sécher le ballon.

**Interprétation** : Dans les 2 cas, B1 n'a pas reçu une assistance qui a retardé la reprise de la rencontre. B1 ne doit pas être remplacé. La rencontre doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond, excepté directement derrière le panier. L'arbitre doit remettre le ballon à un joueur de l'équipe B pour la remise en jeu.

**5-10 Exemple : Quitter la zone de banc pour porter une assistance dans la moitié de terrain opposée à son banc**

A1 a le ballon en main pour effectuer une remise en jeu depuis sa zone avant. Le kiné de l'équipe A quitte alors son banc en zone arrière, reste en dehors du terrain et vient fixer en zone avant le bandage détaché de A1.

**Interprétation** : Le kiné de l'équipe A1 a fourni une assistance à A1 en dehors de sa zone de banc d'équipe. A1 doit être remplacé.

**5-11 Exemple : Quitter la zone de banc pour porter une assistance hors du terrain dans sa moitié de terrain**

A1 n'a pas encore le ballon dans les mains pour administrer une remise en jeu depuis sa zone avant. Le kiné de l'équipe A reste dans sa zone de banc d'équipe située en zone avant et refixe le bandage détaché de A1.

**Interprétation** : Le kiné de l'équipe A a fourni une assistance dans sa zone de banc d'équipe.

- Si l'assistance est effectuée en moins de 15 secondes, A1 ne doit pas être remplacé.
- Si l'assistance dure plus de 15 secondes, A1 doit être remplacé.

**5-12 Principe Limite pour évacuer un joueur blessé**
Il n'y a pas de limite de temps pour évacuer du terrain de jeu un joueur sérieusement blessé si, selon l'avis du médecin, l'évacuation est dangereuse pour le joueur.

**5-13 Exemple**
A1 semble être sérieusement blessé et le jeu est interrompu pendant environ 15 minutes parce que le médecin estime que l'évacuation du terrain de jeu pourrait être dangereuse pour le joueur.
**Interprétation :** L'opinion du médecin doit déterminer le moment approprié pour l'évacuation du joueur blessé du terrain de jeu. Après le remplacement, le jeu doit reprendre sans aucune sanction.

**5-14 Principe Joueur blessé et temps-mort**
Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il ait une blessure ouverte, et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), ou qu'il est assisté par toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de son équipe, il doit être remplacé. Si un temps-mort est accordé à l'une ou l'autre équipe pendant la même période d'arrêt du chronomètre de jeu et que le joueur récupère ou que l'assistance se termine pendant ce temps-mort, il peut continuer à jouer seulement si le signal du chronométreur signalant la fin du temps-mort retentit avant qu'un arbitre n'ait autorisé un remplaçant à remplacer le joueur blessé ou ayant reçu une assistance.

**5-15 Exemple Sortie et entrée de joueur blessé**
A1 est blessé et le jeu est arrêté. Puisque A1 n'est pas en mesure de continuer à jouer immédiatement, l'arbitre siffle en faisant le signe conventionnel pour le remplacement. Chaque équipe demande un temps-mort :
(a) avant que le remplaçant de A1 soit entré en jeu,
(b) après que le remplaçant de A1 est entré en jeu.
A la fin du temps-mort, A1 récupère et demande à rester en jeu.

**Interprétation :**
(a) si A1 a récupéré pendant le temps-mort il peut continuer à jouer
(b) le remplaçant de A1 est déjà entré en jeu. Par conséquent, A1 ne peut pas revenir en jeu avant que la prochaine période de marche du chronomètre de jeu ne soit terminée.

**5-16 Principe Remplacement en cas de blessure avant match ou entre des lancers-francs**

Les joueurs qui ont été désignés par leur entraineur principal pour débuter la rencontre peuvent être remplacés en cas de blessure

Les joueurs qui reçoivent des soins entre des lancers-francs doivent être remplacés en cas de blessure.

Dans les deux cas, les adversaires sont également autorisés, s'ils le souhaitent, à remplacer le même nombre de joueurs.

**5-17 Exemple**
A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les arbitres identifient que :

a) A1 saigne. A1 est remplacé par A6. L'équipe B demande à remplacer 2 joueurs.
b) B1 saigne. B1 est remplacé par B6. L'équipe A demande à remplacer 1 joueur

**Interprétation** :

a) L'équipe B est autorisée à remplacer 1 joueur seulement. A6 doit tenter le second lancer-franc.

b) L'équipe A est autorisée à remplacer 1 joueur. A1 doit tenter le second lancer-franc

# Article 7 ENTRAINEUR PRINCIPAL ET 1er ENTRAINEUR ADJOINT : DEVOIRS ET POUVOIRS

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

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

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

**7-2 Exemple** **Numéro erroné ou oubli d'enregistrement de joueur sur la feuille**

L'équipe A présente la liste d'équipe au moment opportun. Les numéros de maillot de 2 joueurs sur la feuille de marque sont différents des numéros effectifs de leur maillot, ou le nom d'un joueur est oublié sur la feuille de marque. Ceci est identifié :

(a) avant le commencement de la rencontre,

(b) après le commencement de la rencontre.

**Interprétation :**

(a) Les numéros incorrects doivent être corrigés ou le nom du joueur doit être ajouté sur la feuille de marque sans aucune sanction.

(b) L'arbitre arrête le jeu au moment opportun afin de ne désavantager aucune équipe. Les numéros incorrects sont corrigés sans aucune sanction. Cependant, le nom du joueur oublié ne peut pas être ajouté sur la feuille de marque.

**7-3 Exemple** **Les joueurs non-inscrits sur la feuille peuvent s'asseoir sur le banc s'ils font partie des 8 accompagnants autorisés.**

L'entraineur principal de l'équipe A souhaite permettre à des joueurs blessés ou non pressentis pour jouer de s'assoir sur son banc d'équipe pendant la rencontre.

**Interprétation :**

Les équipes sont libres de décider de qui fera partie des 8 membres accompagnateurs autorisés à s'asseoir sur le banc d'équipe.

**7-4 Principe** **Erreur sur le 5 de départ**

Au moins 10 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, chaque entraineur principal d'équipe doit confirmer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. Avant que la rencontre ne débute, le marqueur doit vérifier s'il n'y a pas d'erreur concernant les 5 joueurs commençant la rencontre et, si cela est le cas, il doit en avertir dès que possible l'arbitre le plus proche. Si l'erreur est identifiée avant le début de la rencontre, les joueurs du cinq de départ doivent être modifiés. Si l'erreur est identifiée après le début de la rencontre, cela doit être ignoré.

**7-5 Exemple** : on identifie qu'un des joueurs sur le terrain n'est pas un joueur confirmé du cinq de départ. Cela est identifié :

(a) Avant le commencement de la rencontre

(b) Après le commencement de la rencontre

**Interprétation** :

(a) Le joueur doit être remplacé sans aucune sanction par un des joueurs du 5 de départ qui devait commencer la rencontre.

(b) L'erreur doit être ignorée. Le jeu doit continuer sans aucune sanction.

**7-6 Exemple : L'entraineur principal doit cocher lui-même les entrées en jeu**

L'entraineur principal demande au marqueur de cocher d'un petit « x » sur la feuille de marque les 5 joueurs de son équipe qui doivent débuter la rencontre.

**Interprétation :**

L'entraîneur doit personnellement confirmer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit « x » à côté du numéro de chacun de ces joueurs dans la colonne « joueur en jeu » de la feuille de marque.

**7-7 Exemple : Le capitaine devient entraineur-joueur si l'entraineur et le 1er adjoint sont disqualifiés**

L'entraineur principal et l'entraineur adjoint de l'équipe A sont tous les deux disqualifiés.

**Interprétation :**

Si à la fois, l'entraineur principal et l'entraineur adjoint de l'équipe A ne peuvent pas poursuivre la rencontre, le capitaine de l'équipe A doit faire office d'entraineur principal - joueur.

# Article 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION

**8.1 Principe Début de l'intervalle de jeu**

Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue du début de rencontre.
- Dès que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation retentit, sauf si c'est le dernier quart-temps ou la dernière prolongation.

Quand le panier est équipé d'une bande lumineuse rouge sur son périmètre, c'est l'allumage de cette lumière qui doit être pris en compte plutôt que le signal sonore

**8-2 Exemple Faute au buzzer sur un tir manqué ou réussi**

A1 est victime d'une faute de B1 sur :

a) un tir manqué de A1
b) un tir réussi de A1

… au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu annonce la fin du quart-temps.

**Interprétation :**

Les arbitres doivent se consulter et déterminer si la faute de B1 s'est produite avant le signal sonore de fin de quart-temps.

- Si les arbitres décident que la faute de B1 s'est produite avant que retentisse le signal sonore de fin de quart-temps : B1 doit être pénalisé de la faute personnelle et :
  a) A1 doit tenter 2 lancers-francs.
  b) Le panier de A1 doit compter. A1 doit tenter 1 lancer-franc.

  Le chronomètre de jeu doit être réglé sur le temps de jeu qui restait au moment où la faute a été commise. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

- Si les arbitres décident que la faute de B1 s'est produite après le signal sonore de fin de quart-temps a retenti, la faute de B1 doit être ignorée. Le panier de A1, si réussi, ne doit pas compter. Toutefois, si la faute de B1 remplit les critères d'une faute antisportive ou disqualifiante, et qu'il reste un quart-temps ou une prolongation à suivre, la faute de B1 ne doit pas être ignorée et doit être pénalisée comme il se doit avant que ne débute le quart-temps ou la prolongation à suivre. La faute doit compter dans le décompte des fautes d'équipe de l'équipe B pour le quart-temps suivant.

**8-3 Exemple Validité d'une faute et du panier quand le ballon a été lâché sur un tir au buzzer**

A1 tente un tir à 3 points. Le ballon est en l'air quand le chronomètre de jeu sonne pour la fin du temps de la rencontre. Après le signal, B1 commet une faute sur A1 qui est encore en l'air. Le ballon pénètre dans le panier.

**Interprétation :** 3 points doivent être accordés à A1. La faute de B1 sur A1 doit être ignorée dans la mesure où elle a été commise après la fin du temps de jeu, à moins qu'elle ne réponde aux critères d'une faute antisportive ou disqualifiante et qu'un autre quart-temps ou qu'une prolongation reste à suivre.

# Article 9 DEBUT ET FIN DES QUART-TEMPS, PROLONGATIONS OU DE LA RENCONTRE

**9-1 Principe Retard des joueurs et forfait**

Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe n'a pas sur le terrain de jeu au moins 5 joueurs prêts à jouer.

**9-2 Exemple Moins de 5 joueurs à la mi-temps**

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

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

**9-3 Exemple Choisir de jouer avec moins de 5 joueurs**

A l'approche de la fin de la rencontre, A1 est sanctionné de sa 5ème faute et devient un joueur éliminé. L'équipe A doit continuer à jouer avec 4 joueurs du fait qu'elle n'a plus de remplaçant disponible. Comme l'équipe B mène avec un grand écart, l'entraineur principal B montrant du fair-play veut retirer du jeu un de ses joueurs pour jouer aussi avec 4 joueurs.

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

**9-4 Principe Erreur de panier**

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

**9-5 Exemple Erreur de panier des 2 équipes**

Après le début de la rencontre, les arbitres identifient que les équipes jouent dans la mauvaise direction.

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

**9-6 Principe La rencontre doit débuter par un entre-deux**

La rencontre doit débuter par un entre-deux dans le cercle central.

**9-7 Exemple Faute personnelle lors de l'entre deux de début de rencontre**

Au début de la rencontre, le sauteur B1 est sanctionné d'une faute personnelle sur A1,

a) Avant …
b) Après …

… que le ballon ait quitté les mains du Crew chief pour l'entre-deux initial

**Interprétation :**

a) Le premier quart-temps n'a pas encore commencé. C'est donc une faute commise pendant l'intervalle avant le commencement de la rencontre. Le jeu doit reprendre par un entre-deux.
b) Le premier quart-temps a commencé. C'est donc une faute commise pendant le premier quart-temps. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu dans sa zone avant pour l'équipe A, depuis derrière la ligne de touche au plus près de la ligne médiane avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Dans les deux cas la faute doit être enregistrée sur la feuille de marque et doit compter dans les fautes d'équipe de l'équipe B pour le premier quart-temps.

**9-8 Exemple Le tireur du LF d'une faute technique avant la rencontre doit débuter la rencontre**

Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, A1 est sanctionné d'une faute technique. Avant le début de la rencontre, l'entraineur principal B désigne B6 pour tenter 1 lancer-franc, cependant B6 n'est pas un des joueurs du 5 de départ de l'équipe B débutant la rencontre.

**Interprétation :** N'importe quel joueur du 5 de départ de l'équipe B doit tenter le lancer-franc sans alignement. Un remplacement ne peut pas être autorisé avant que le temps de jeu ait débuté.

La rencontre devra commencer ensuite par un entre deux.

**9-9 Exemple Tireur de LF remplacé, si pas dans le 5 en cas de faute antisportive avant la rencontre.**

Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1.

**Interprétation :**

Avant le commencement du jeu, B1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement avant le début de la rencontre.

- Si B1 a été confirmé comme l'un des joueurs du 5 de départ, B1 doit rester sur le terrain de jeu.
- Si B1 n'a pas été confirmé comme l'un des joueurs du 5 de départ, B1 ne doit pas rester sur le terrain de jeu. Le match devra démarrer avec les 5 joueurs de l'équipe B désignés pour commencer la rencontre.

La rencontre devra commencer par un entre deux avec les 5 joueurs qui avaient été confirmés pour commencer la rencontre.

**9-10 Principe Cas de remplacements avant le début de rencontre**

Si, pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, un joueur désigné pour commencer la rencontre n'est plus capable ou n'est plus autorisé à débuter la rencontre, il doit être remplacé par un autre joueur. Dans ce cas, les adversaires sont autorisés, s'ils le souhaitent, à remplacer également un joueur de leur 5 de départ.

**9-11 Exemple Remplacements en cas de blessure ou disqualification avant la rencontre**

A1 est l'un des joueurs du 5 de départ de l'équipe A. Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, 7 minutes avant le début de la rencontre :

a) A1 se blesse.
b) A1 est disqualifié

**Interprétation :** Dans les 2 cas, A1 doit être remplacé par un autre joueur de l'équipe A. dans ce cas, l'équipe B est autorisée, si elle le souhaite, à remplacer également un joueur de son 5 de départ.

# Article 10 STATUT DU BALLON

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

Le ballon ne devient pas mort et le panier, si réussi, doit compter, quand un joueur est dans une action de tir qu'il termine dans un mouvement continu alors qu'un défenseur est sanctionné d'une faute sur n'importe quel adversaire, commise après que le mouvement du tireur a commencé. Cette disposition s'applique également quand n'importe quelle personne autorisée à s'assoir sur le banc de cette équipe est sanctionné d'une faute technique.

**10-2 Exemple : Faute d'un défenseur sur un autre attaquant pendant une action de tir (5ème faute d'équipe)**

A1 est dans son action de tir au panier quand B2 est sanctionné d'une faute sur A2. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu.

a) C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
b) C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

**Interprétation :**

Dans les 2 cas, le panier, s'il est réussi, doit compter.

a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute de B2 s'est produite.
b) A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

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

A1 est dans son action de tir au panier quand A2 est sanctionné d'une faute sur B2. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu.

**Interprétation :**

Le ballon devient mort quand A2 est sanctionné d'une faute de l'équipe qui contrôle le ballon.

- Si le tir de A1 est réussi, le panier ne doit pas compter. Quel que soit le nombre de fautes d'équipe commises par l'équipe A dans le quart-temps, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancers-francs.
- Si le tir de A1 est manqué, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis l'endroit le plus proche d'où la faute a été commise, excepté directement derrière le panier.

# Article 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

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

L'équipe qui n'est pas la première équipe à gagner le contrôle du ballon vivant après l'entre-deux de début de rencontre doit obtenir le ballon pour une remise en jeu au plus près de l'endroit où la situation d'entre-deux suivante s'est produite, excepté directement derrière le panier.

**12-2 Exemple : Entre deux après les LF d'une faute technique avant match**

2 minutes avant le début du match, A2 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :** Un des joueurs du 5 de départ de l'équipe B doit tirer le lancer-franc sans alignement. Comme la rencontre n'a pas encore commencé, la direction de la flèche de possession alternée ne peut être en faveur d'aucune équipe. La rencontre commencera par un entre deux.

**12-3 Exemple : Violation d'un sauteur sur entre-deux et possession alternée**

Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement avant que le ballon atteigne son point culminant le ballon est touché par le sauteur A1.

**Interprétation :** C'est une violation d'entre-deux de A1. Une remise en jeu doit être accordée à l'équipe B depuis sa zone avant, à proximité de la ligne médiane. L'équipe B doit avoir 14 secondes au chronomètre

des tirs. Dès que le ballon sera mis à disposition du joueur de l'équipe B effectuant la remise en jeu, l'équipe A deviendra bénéficiaire de la prochaine possession alternée.

**12-4 Exemple : Violation d'un non-sauteur sur entre-deux et possession alternée**

Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait atteint son point culminant, le non-sauteur A2 pénètre dans le cercle d'entre deux :

a) Depuis sa zone arrière
b) Depuis sa zone avant

**Interprétation : Dans les 2 cas,** c'est une violation d'entre-deux de A2. Une remise en jeu en zone doit être accordée à l'équipe B :

a) Dans sa zone avant, à proximité de la ligne médiane avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
b) Dans sa zone arrière, à proximité de la ligne médiane, avec 24 secondes au chronomètre des tirs.

Dès que le ballon sera mis à disposition du joueur de l'équipe B effectuant la remise en jeu, l'équipe A deviendra bénéficiaire de la prochaine possession alternée.

**12-5 Exemple : Entre deux initial suivi d'un ballon tenu ou d'une double faute**

Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après que le ballon a été légalement tapé par le sauteur A1 :

(a) Un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2
(b) Une double faute entre A2 et B2 est sifflée

**Interprétation :** Dans les deux cas, puisque le contrôle d'un ballon vivant n'a pas encore été établi, l'arbitre ne peut pas appliquer la procédure de possession alternée. Le Crew chief doit administrer un autre entre deux dans le cercle central et A2 et B2 doivent sauter. Le temps consommé sur le chronomètre de jeu après que le ballon a été légalement tapé et avant que l'entre-deux ou la double faute se produise doit rester valide.

**12-6 Exemple : Entre deux et violation du sauteur ou sortie du ballon du terrain**

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

(a) Le ballon sort directement des limites du terrain
(b) Le ballon est attrapé par A1 avant qu'il ait touché un joueur non sauteur ou le terrain de jeu.

**Interprétation :** Dans les deux cas, l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation de A1.

- Si la remise en jeu est attribuée dans sa zone arrière, l'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs
- Si la remise en jeu est attribuée dans sa zone avant, l'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs

Dès que le ballon sera mis à disposition du joueur de l'équipe B effectuant la remise en jeu, l'équipe A deviendra bénéficiaire de la prochaine possession alternée.

**12-7 Exemple : Entre deux initial puis faute technique**

Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A1 puis B1 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :** N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc sans alignement. Dès que le joueur de l'équipe A reçoit le ballon pour le lancer-franc, la flèche de possession doit être orientée vers l'équipe B. Le jeu reprendra par une remise en jeu de possession alternée par l'équipe B au point le plus proche de celui où la faute technique a été commise.

- Si la remise en jeu est attribuée dans sa zone arrière, l'équipe B devra avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs
- Si la remise en jeu est attribuée dans sa zone avant, l'équipe B devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs

**12-8 Exemple : Entre deux initial puis faute antisportive**
Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A1 puis A2 est sanctionné d'une faute antisportive sur B2.
**Interprétation :** B2 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Dès que B2 reçoit le ballon pour le 1er lancer-franc, la flèche de possession doit être orientée vers l'équipe A. Le jeu reprendra par une remise en jeu par l'équipe B au point de remise en jeu en zone avant de l'équipe B (dans le cadre de la sanction de la faute antisportive). L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**12-9 Exemple : Erreur de possession alternée**
L'équipe B a le droit à la remise en jeu selon la procédure de possession alternée. Un arbitre et/ou le marqueur commet une erreur et la remise en jeu est attribuée par erreur à l'équipe A.

**Interprétation :** Dès que le ballon touche ou a été légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu, l'erreur ne peut plus être corrigée. A la suite de l'erreur, l'équipe B ne doit pas perdre son droit à la prochaine possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux.

**12-10 Exemple : Faute antisportive en fin de quart-temps**
En même temps que le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin au premier quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A1. Les arbitres décident que le signal sonore de fin de temps de jeu a retenti avant que la faute de B1 soit commise. L'équipe A doit bénéficier de la possession alternée pour débuter le 2ème quart-temps.

**Interprétation :** La faute antisportive a eu lieu pendant l'intervalle de jeu. Avant le début du second quart-temps, A1 devra tenter 2 lancers-francs sans alignement de joueurs. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, avec14 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée pour la prochaine situation d'entre-deux. A1 doit rester sur le terrain jusqu'à la prochaine opportunité de remplacement.

**12-11 Exemple Reprise de jeu après faute technique juste après le signal de fin de quart-temps.**
Peu de temps après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour annoncer la fin du 3ème quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute technique sur A1. L'équipe A doit bénéficier du droit à la possession alternée pour débuter le 4ème quart-temps.
**Interprétation** : N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement avant le début du 4ème quart-temps. Le 4ème quart-temps doit commencer par une remise en jeu de l'équipe A depuis le prolongement de la ligne médiane. L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**12-12 Exemple Joueur contré et deux joueurs retombant au sol avec les mains sur le ballon**
A1 saute avec le ballon dans les mains et il est contré par B1. Les deux joueurs reviennent au sol en ayant l'un et l'autre une ou les deux mains fermement posées sur le ballon.
**Interprétation** : C'est une situation d'entre-deux.

**12-13 Exemple Joueur contré et le tireur retombe au sol en tenant seul le ballon**
A1 saute avec le ballon dans les mains et il est contré par B1. A1 revient sur le terrain de jeu en ayant une ou les deux mains fermement posée(s) sur le ballon, mais B1 ne touche plus le ballon.
**Interprétation** : C'est une violation de marcher.

**12-14 Exemple Joueurs en l'air retombant pour l'un en touche en tenant le ballon**
A1 et B1 sont en l'air et ont les deux mains fermement posées sur le ballon. En retombant sur le terrain de jeu, A1 atterrit avec un pied sur la ligne de touche.
**Interprétation** : C'est une situation d'entre-deux.

**12-15 Exemple** **Joueur contré et retombant en zone arrière**

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

**Interprétation** : C'est une situation d'entre-deux.

**12-16 Principe** **Ballon coincé en cours de jeu**

A moins que ce ne soit entre des lancers-francs ou qu'une possession du ballon faisant partie de la sanction de faute fasse suite au dernier lancer-franc, si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau, cela constitue une situation d'entre-deux donnant lieu à une remise en jeu de possession alternée. En vertu de la procédure de possession alternée, l'équipe doit avoir :

- 14 secondes sur le chronomètre des tirs si l'équipe en attaque bénéficie de la remise en jeu, ou
- 24 secondes si l'équipe en défense bénéficie de cette remise en jeu.

**12-17 Exemple** **Ballon coincé sur tir de A1**

Pendant un tir au panier de A1, le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau.

a) L'équipe A
b) L'équipe B

… bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

**Interprétation :** Après la remise en jeu depuis derrière la ligne de fond :

a) L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) L'équipe B devra avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**12-18 Exemple** **Ballon coincé après signal des 24"**

Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier de A1 quand le signal du chronomètre des tirs retentit, puis le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A.

**Interprétation :** C'est une situation d'entre-deux. Après la remise en jeu depuis derrière la ligne de fond, l'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**12-19 Exemple** **Ballon coincé ou violation sur le dernier lancer-franc d'une faute antisportive**

B2 est sanctionné d'une faute antisportive sur A1 pendant son action de tir à 2 points. Au cours du dernier lancer-franc sans alignement :

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

**Interprétation** : Dans tous les cas, le lancer-franc est manqué. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**12–20 Exemple** **Ballon coincé sur remise en jeu de début de quart-temps.**

Après une remise en jeu de A1 depuis la ligne médiane pour commencer le second quart-temps, le ballon se coince entre l'anneau et le panneau en zone avant de l'équipe A.

**Interprétation** : C'est une situation d'entre-deux. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement en faveur de l'équipe B. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**12–21 Exemple** **Ballon coincé sur remise en jeu de faute antisportive en début de quart-temps.**

La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A. Pendant l'intervalle de jeu qui suit le 1er quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A1. A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement suivi d'une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.

La flèche de possession alternée en faveur de l'équipe A doit rester inchangée. Après la remise en jeu, le ballon se coince entre le panneau et l'anneau en zone avant de l'équipe A. Les arbitres sifflent une situation d'entre-deux.
**Interprétation** : C'est une situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée pour l'équipe A depuis derrière la ligne de fond, mais pas directement derrière le panneau. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement dès que l'équipe A a terminé la remise en jeu.

**12-22 Principe Ballon tenu et rudesse excessive**
Un ballon tenu se produit lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent suffisamment fermement le ballon d'une ou des deux mains de sorte qu'aucun d'entre eux ne puisse prendre le contrôle du ballon sans faire usage d'une rudesse excessive.

**12-23 Exemple Ballon tenu et marcher quand deux joueurs tiennent le ballon**
A1 est engagé dans un mouvement continu vers le panier pour marquer en tenant le ballon à deux mains. B1 pose alors fermement ses mains sur le ballon et A1 fait maintenant plusieurs pas qui l'exposent à une violation de marcher.
**Interprétation** : C'est une situation d'entre deux.

**12-24 Principe Violation au cours d'une possession alternée**
Lorsqu'une équipe commet une violation pendant sa possession alternée, cette équipe perd la remise en jeu de possession alternée.

**12-25 Exemple**
Avec 4'17'' restant sur le chronomètre de jeu dans un quart-temps pendant une possession alternée :
(a) A1 qui effectue la remise en jeu met le pied sur le terrain de jeu alors qu'il a le ballon dans les mains
(b) A2 passe les mains au-dessus de la ligne de touche avant que le ballon soit lancé au-delà de ligne de touche
(c) A1 qui effectue la remise en jeu met plus de 5 secondes pour relâcher le ballon
**Interprétation** : Dans tous les cas, c'est une violation de remise en jeu de A1 ou A2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le lieu de la remise en jeu initiale. La direction de la flèche de possession alternée doit être immédiatement inversée en faveur de l'équipe B.

**12-26 Principe Possession alternée sans temps restant au chronomètre des tirs**
Quand une situation d'entre-deux se produit sans qu'il reste de temps sur le chronomètre des tirs et avec une possession alternée en faveur de l'équipe A, la procédure de possession alternée ne doit pas être appliquée car c'est une violation du chronomètre des tirs. Par conséquent, le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu.

**12-27 Exemple Ballon tenu après un tir et après le signal du chronomètre des tirs**
Le ballon est en l'air lors d'un tir de A1 lorsque le chronomètre des tirs retentit, puis :
a) Le ballon pénètre dans le panier.
b) Un ballon rebondit sur l'anneau et ne rentre pas dans le panier.
c) Le ballon manque l'anneau.
Immédiatement après, un ballon tenu est sifflé.
**Interprétation** :
a) Il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs. Le panier de A1 doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis derrière sa ligne de fond.
b) Si la flèche de possession indique l'équipe A, l'équipe A doit avoir une remise en jeu depuis le point le plus proche du lieu où le ballon tenu s'est produit, avec 14 secondes sur le chronomètre

des tirs. Si la flèche de possession indique l'équipe B, l'équipe B doit avoir une remise en jeu depuis le point le plus proche du lieu où le ballon tenu s'est produit, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

c) Une violation du chronomètre des tirs s'est produite. La direction de la flèche de possession alternée n'a pas d'importance. L'équipe B doit avoir une remise en jeu depuis le point le plus proche du lieu où le ballon tenu s'est produit, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**12-28 Exemple** **Faute technique après un tir et après le signal du chronomètre des tirs**

Le ballon est en l'air lors d'un tir de A1 lorsque le chronomètre des tirs retentit.

a) Le ballon pénètre dans le panier.
b) Un ballon rebondit sur l'anneau et ne rentre pas dans le panier.
c) Le ballon manque l'anneau.

Immédiatement après, A2 ou B2 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

Dans tous les cas, n'importe quel joueur de l'équipe A (pour la faute technique de B2) ou de l'équipe B (pour la faute technique de A2) doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Ensuite :

a) Il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs. Le panier de A1 doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis derrière sa ligne de fond.
b) Si la flèche de possession indique l'équipe A, l'équipe A doit avoir une remise en jeu depuis le point le plus proche du lieu où se trouvait le ballon quand la faute technique s'est produite, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs. Si la flèche de possession indique l'équipe B, l'équipe B doit avoir une remise en jeu depuis le point le plus proche du lieu où se trouvait le ballon quand la faute technique s'est produite, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
c) Une violation du chronomètre des tirs s'est produite. La direction de la flèche de possession alternée n'a pas d'importance. L'équipe B doit avoir une remise en jeu depuis le point le plus proche du lieu où se trouvait le ballon quand la faute technique s'est produite, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

# Article 13 COMMENT JOUER LE BALLON

**13-1 Principe** **Placer le ballon entre ses jambes ou le jouer avec la tête**

Pendant la rencontre, le ballon ne doit être joué qu'avec les mains. C'est une violation si un joueur :
- place le ballon entre ses jambes afin de simuler une passe ou un tir
- se sert délibérément de sa tête, son poing ou ses jambes pour jouer le ballon.

**13-2 Exemple** **Coincer le ballon entre ses jambes**

A1 termine un dribble. A1 place le ballon entre ses jambes et fait une feinte de passe ou de tir.

**Interprétation** : C'est une violation de A1 pour avoir touché illégalement le ballon avec la jambe.

**13-3 Exemple** **Jouer délibérément le ballon de la tête**

A1 passe le ballon à A2 qui court en contre-attaque. Avant d'attraper le ballon, A2 touche délibérément le ballon de la tête.

**Interprétation** : C'est une violation de A2 pour avoir touché illégalement le ballon avec la tête.

**13-4 Principe** **Soulever un partenaire est une violation**

Il n'est pas permis d'augmenter la taille d'un joueur ou de le porter. C'est une violation de soulever un partenaire pour jouer le ballon.

**13-5 Exemple** **Soulever un partenaire sous le panier**

A1 attrape son partenaire A2 et soulève A2 sous le panier de l'adversaire. A3 passe le ballon à A2 qui smashe alors le ballon dans le panier.

**Interprétation** : C'est une violation de l'équipe A. Le panier de A2 ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le prolongement de la ligne des lancers-francs dans sa zone arrière.

# Article 14 CONTROLE DU BALLON

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

Le contrôle du ballon par l'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon vivant en le tenant ou en le dribblant, ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc.

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

Indépendamment du fait que le chronomètre de jeu soit arrêté ou pas, un joueur retarde délibérément le processus de reprise du ballon avant une remise en jeu ou d'un lancer-franc.

**Interprétation** : le ballon devient vivant et le contrôle du ballon par l'équipe commence lorsque l'arbitre place le ballon sur le terrain de jeu près du lieu de la remise en jeu ou sur le terrain de jeu à la ligne de lancer-franc.

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

L'équipe A a eu le contrôle du ballon pendant 15 secondes. A1 passe le ballon à A2 et le ballon passe au-delà de la ligne de touche. B1 est encore en l'air quand :

(a) Il tape le ballon avec une ou les deux main(s),

(b) Il attrape le ballon à deux mains ou le ballon vient reposer dans une de ses mains

… et le ballon est renvoyé dans le terrain de jeu, attrapé par A2.

**Interprétation :**

(a) L'équipe A reste en contrôle du ballon. L'équipe A doit conserver le temps restant sur le chronomètre des tirs.

(b) B1 avait gagné le contrôle du ballon pour l'équipe B. A2 a gagné à son tour le contrôle du ballon pour l'équipe A. L'équipe A doit avoir 24 nouvelles secondes sur le chronomètre des tirs.

# Article 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR

**15-1 Principe Commencement de l'action de tir**

L'action de tir commence quand le tireur, selon le jugement d'un arbitre, commence un mouvement du ballon vers le haut en direction du panier de l'adversaire.

**15-2 Exemple Faute avant le tir après un arrêt simultané**

A1 s'engage en dribble vers le panier et fait un arrêt simultané en posant ses deux pieds sur le terrain de jeu sans avoir commencé de mouvement du ballon vers le haut. A ce moment précis, B1 est sanctionné d'une faute sur A1.

**Interprétation :**

La faute de B1 n'est pas commise sur un joueur en action de tir car A1 n'a pas encore commencé de mouvement du ballon vers le haut en direction du panier.

**15-3 Principe Commencement de l'action de tir**

L'action de tir sur un mouvement continu à l'occasion d'une pénétration vers le panier commence quand le ballon vient reposer dans les mains du joueur à la fin du dribble ou lorsqu'il attrape le ballon en l'air, et que le joueur commence le mouvement de tir qui précède le lâcher du ballon [2] sur un tir au panier.

**15-4 Exemple Commencement de l'action de tir sur drive**
A1 drive vers le panier, termine son dribble avec le ballon dans les mains et commence son mouvement de tir. A ce moment, B1 est sanctionné d'une faute sur A1.
**Interprétation :**
La faute de B1 est commise sur un joueur en action de tir.

**15-5 Exemple Commencement de l'action de tir sur tir à 3 points**
A1 saute en l'air et relâche le ballon pour tenter un tir à 3 points. A1 est toujours en l'air, lorsque B1 est sanctionné d'une faute sur A1, alors que les pieds de A1 ne sont pas revenus sur le terrain de jeu. Le ballon ne pénètre pas dans le panier.
**Interprétation :**
A1 reste en action de tir tant que ses deux pieds ne sont pas revenus sur le terrain de jeu. A1 doit tenter 3 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après n'importe quel lancer-franc.

**15-6 Exemple Faute offensive avec ballon en main pendant l'action de tir**
A1 commet une faute sur B1 alors que A1 tient le ballon dans sa zone avant. C'est une faute de l'équipe qui contrôle le ballon. Dans son mouvement continu vers l'avant, A1 lance le ballon dans le panier.
**Interprétation :**
Le panier de A1 ne doit pas compter. Une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancers-francs est accordée à l'équipe B.

**15-7 Exemple Ballon échappant provisoirement des mains après une faute sur tir**
B1 commet une faute sur A1 qui pénètre en dribble vers le panier. A1 continue son action de tir. A cause de la faute, alors que A1 a encore un pied au sol, le ballon échappe provisoirement des mains de A1 qui le récupère des deux mains puis marque un panier.
**Interprétation :**
La faute de B1 est commise sur un joueur en action de tir. Quand le ballon échappe provisoirement des mains de A1, A1 reste encore en contrôle du ballon et son action de tir continue donc. Le panier doit compter. A1 doit tenter 1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

**15-8 Principe Joueur en action de tir victime d'une faute et passant le ballon**
Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'après avoir subi la faute il passe ensuite le ballon, il n'est plus en action de tir.

**15-9 Exemple Passe après faute sur action de tir**
B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après la faute, A1 passe le ballon à A2.
**Interprétation :** Quand A1 passe le ballon à A2, l'action de tir se termine. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute s'est produite.

**15-10 Principe Joueur en action de tir victime d'une faute et commettant ensuite un marcher avant de marquer**
Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'après avoir subi la faute ce joueur réussit un panier après avoir commis une violation de marcher, le panier ne doit pas compter et 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés.

**15-11 Exemple Marcher après une faute sur tir**
A1 avec le ballon en main s'engage en dribble vers le panier pour tenter un tir à 2 points. A1 est victime d'une faute de B1, après quoi A1 commet une violation de marcher. Le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation** : Le panier de A1 ne doit pas compter. 2 lancers-francs doivent être accordés à A1.

# Article 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

**16-1 Principe Valeur d'un tir contré**
La valeur d'un panier est définie par l'endroit sur le terrain de jeu d'où a été lâché le ballon lors d'un tir. Un tir lâché depuis la zone à 2 points doit compter 2 points, un tir lâché depuis la zone de tir à 3 points doit compter 3 points. Un panier est crédité au profit de l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon est rentré.

**16-2 Exemple Valeur d'un tir à 3 point contré dans la zone à 2 points**
A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 3 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par n'importe quel joueur qui se trouve dans la zone de tir à 2 points de l'équipe A. Le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation** : Un panier à 3 points doit être accordé à l'équipe A puisque A1 a lâché le ballon lors de son tir depuis sa zone de tir à 3 points**.**

**16-3 Exemple Valeur d'un tir à 2 point contré depuis la zone à 3 points**
A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 2 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par B1 qui a sauté depuis la zone de tir à 3 points de l'équipe A. Le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation** : L'équipe A doit être créditée d'un panier à 2 points car A1 a lâché le ballon lors de son tir depuis sa zone de tir à 2 points.

**16-4 Exemple Marquer contre son camp en début de quart-temps quand la défense est en place du bon côté**
Au début d'un quart-temps, l'équipe A défend son propre panier quand B1 dribble par erreur vers son propre panier et marque ce panier.
**Interprétation** : 2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A

**16-5 Principe Cas particuliers de la valeur d'un panier**
Si le ballon entre dans le panier de l'adversaire, la valeur du panier est définie par l'endroit d'où le ballon a été lâché sur le terrain de jeu. Le ballon peut entrer directement ou indirectement dans le panier, ou lors d'une passe le ballon peut avoir été dévié par n'importe quel joueur ou bien rebondir sur le terrain de jeu avant de pénétrer dans le panier.

**16-6 Exemple Valeur du panier si le ballon entre dans le panier lors d'une passe déviée ou un rebond au sol**
A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3 points.
(a) Le ballon pénètre directement dans le panier
(b) Le ballon est touché par n'importe quel joueur dans la zone à 2 ou 3 points avant de pénétrer dans le panier.
**Interprétation** :
Dans tous les cas, 3 points doivent être accordés à A1 dans la mesure où sa passe a été lâchée depuis la zone de tir à 3 points.

**16-7 Exemple Valeur du panier si lors d'un tir le ballon entre dans le panier après un rebond au sol**
A1 tente un tir à 3 points. Après que le ballon a quitté les mains de A1, le ballon rebondit au sol dans la zone de tir à 2 points. Le ballon pénètre ensuite dans le panier.
**Interprétation** : 3 points doivent être accordés à A1 dans la mesure où sa passe a été lâchée depuis la zone de tir à 3 points.

**16-8 Exemple Valeur du panier si le ballon entre dans le panier après un rebond au sol après une faute sur tir**

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir à 3 points. Le ballon rebondit sur le terrain de jeu et pénètre ensuite dans le panier.
**Interprétation** Le panier de A1 ne doit pas compter. Un tir au panier doit se terminer quand le ballon touche le terrain de jeu. Après qu'un arbitre a sifflé et qu'il n'y a plus de tentative de tir au panier, le ballon devient mort immédiatement. A1 doit tirer 3 lancers-francs.

**16-9 Exemple Valeur du panier si le ballon entre directement dans le panier après un rebond au sol qui suit le buzzer de fin de quart-temps**

A1 tente un tir à 3 points. Après que le ballon a quitté les mains de A1, le signal sonore de fin de quart-temps retentit. Le ballon rebondit sur le terrain de jeu et pénètre ensuite dans le panier.
**Interprétation** :
Le panier de A1 ne doit pas compter. Un tir au panier doit se terminer quand le ballon touche le sol. Dès que la tentative de tir est terminée, le ballon devient mort dès que le chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps.

**16-10 Principe Tir alors qu'il reste 0,3 secondes ou plus à jouer dans le quart-temps**

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

- Si 0,3 seconde est affiché sur le chronomètre de jeu ou sur le chronomètre des tirs, il est du devoir des arbitres de juger si le tireur a lâché ou non le ballon avant que le signal du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs ait retenti pour signaler la fin d'une période de tir, d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- Si 0,2 seconde ou 0,1 seconde sont affichées sur le chronomètre de jeu ou sur le chronomètre des tirs, le seul type de panier qui puisse être validé est celui marqué d'une claquette ou d'un smash direct par un joueur, pour autant que le ballon n'est plus en contact avec la main du tireur quand le chronomètre de jeu ou des tirs indique 0,0.

**16-11 Exemple Remise en jeu avec 0,3" à jouer ou moins**

L'équipe A doit bénéficier d'une remise en jeu avec :
(a) 0.3 seconde,
(b) 0.2 ou 0.1 seconde,
… affiché sur le chronomètre de jeu ou sur le chronomètre des tirs.
**Interprétation :**
Les arbitres doivent s'assurer que les temps restant sont correctement affichés sur les différents chronomètres.
(a) Si pendant une tentative de tir au panier le signal du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs retentit pour annoncer la fin d'une période de tir, d'un quart-temps ou d'une prolongation, il est de la responsabilité des arbitres de déterminer si le ballon a quitté les mains du tireur avant que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation ou du chronomètre des tirs ait retenti.
(b) Un panier peut être accordé uniquement si le ballon, en l'air sur la passe de remise en jeu, est tapé (claquette) ou smashé directement dans le panier.

**16-12 Exemple Smash au buzzer**

A la fin d'un quart-temps, A1 smashe directement le ballon dans le panier. Le ballon est toujours dans les mains de A1 quand le chronomètre de jeu indique 0,0 secondes.
**Interprétation :**

Le panier ne doit pas compter. Le ballon est toujours en contact avec les mains de A1 quand le signal sonore indique la fin du quart-temps.

**16-13 Principe** **Arrêt du chrono après panier marqué (2 dernières minutes ou sur temps-mort):**

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

Quand :

a) Une équipe en défense demande un temps-mort à n'importe quel moment du match et un panier est alors marqué, …. ou

b) Le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4ème quart-temps ou une prolongation, …

… le chronomètre de jeu doit être arrêté quand le ballon reste dans le panier ou qu'il a entièrement traversé le panier comme l'indique la figure 2 ci-dessous

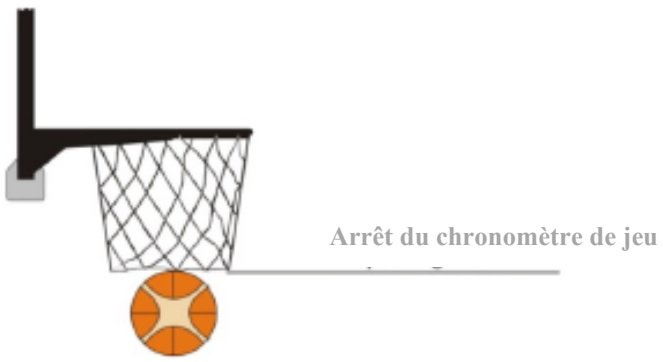



**Figure 2 : Un panier est marqué**

**16-14 Exemple** **Violation si un défenseur touche le ballon partiellement dans le panier**

Il reste 2'12'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 marque un panier, le ballon passant au travers du panier. Il reste 2'00'' sur le chronomètre de jeu, lorsque B1 est prêt à effectuer la remise en jeu.

**Interprétation** :

Le panier a été marqué avec plus de 2'00 sur le chronomètre de jeu. Le chronomètre de jeu ne doit pas être arrêté.

# Article 17 REMISE EN JEU

**17-1 Principe** **Franchissement de la ligne par le défenseur sur remise en jeu**

Pendant une remise en jeu, aucun autre joueur que celui effectuant la remise en jeu ne doit avoir une partie quelconque de son corps au-dessus de la ligne de touche.

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

**17-2 Exemple** : **Violation sur REJ en zone arrière : réglage des 24'' sur nouvelle remise en jeu**

Avec 4'37'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière. Alors que A1 détient le ballon :

a) A1 qui effectue la remise en jeu passe les mains au-dessus de la ligne de touche de sorte que le ballon se trouve au-dessus de la zone intérieure du terrain de jeu. B1 attrape le ballon qui se trouve dans les mains de A1 ou le chasse des mains de A1 sans contact physique avec A1.
b) B1 déplace ses mains au-dessus de la ligne de touche pour stopper la passe de A1 qui effectue la remise en jeu vers A2 situé sur le terrain de jeu.

**Interprétation :** Dans les 2 cas, B1 a interféré sur la remise en jeu et il a de ce fait retardé la reprise du jeu. L'arbitre doit siffler une violation de retard de jeu. De plus, un avertissement verbal doit être donné à B1 et être aussi communiqué à l'entraîneur principal B. Cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe B pour le restant de la rencontre. Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe B peut entraîner une faute technique. La remise en jeu de l'équipe A doit être recommencée. L'équipe A doit bénéficier de 24 secondes au chronomètre des tirs.

**17-3 Exemple** **Violation sur REJ en zone avant : réglage des 24'' sur nouvelle remise en jeu**

Dans le 3ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant. Alors qu'A1 a toujours le ballon dans les mains, B1 passe les mains au-dessus de la ligne de touche avec :

a) 7 secondes sur le chronomètre des tirs
b) 17 secondes sur le chronomètre des tirs

**Interprétation** : Violation de remise en jeu de B1. De plus, un avertissement verbal doit être donné à B1 et communiqué également à l'entraineur principal de l'équipe B. Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe B pourra être sanctionné d'une faute technique. La remise en jeu par l'équipe A doit être recommencée. L'équipe A doit avoir :

a) 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) 17 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-4 Principe** **Franchissement de la ligne de touche dans les 2 dernières minutes après signal d'avertissement**

Quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation sur une remise en jeu, le joueur de l'équipe en défense ne doit passer aucune partie de son corps au-dessus de la ligne de touche pour intervenir sur le ballon.

**17-5 Exemple :** **Franchissement illégal de la ligne de touche après un avertissement**

Avec 54 secondes sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, l'équipe A doit bénéficier d'une remise en jeu. Avant de donner le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre montre le geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne de touche. Après cela, B1 déplace son corps vers A1 au-delà de la ligne de touche avant que le ballon soit remis en jeu et franchisse la ligne de touche.

**Interprétation** : B1 doit être sanctionné d'une faute technique.

**17-6 Exemple : Oubli du geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne dans les deux dernières minutes de la rencontre**

Avec 51 secondes sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, l'équipe A doit bénéficier d'une remise en jeu. Avant de donner le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre ne montre pas le geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne de touche. B1 passe les mains au-dessus de la ligne de touche en direction de A1 avant que le ballon soit remis en jeu et franchisse la ligne de touche.

**Interprétation** : Comme l'arbitre n'a pas montré le geste d'avertissement de « franchissement illégal de la ligne de touche » à B1 avant de remettre le ballon à A1 l'arbitre doit siffler et donner maintenant un avertissement à B1. Cet avertissement doit aussi être communiqué à l'entraineur principal de l'équipe B. Il doit s'appliquer à l'ensemble des membres de l'équipe B. Toute répétition d'action similaire devra alors être sanctionnée d'une faute technique. La remise en jeu doit être recommencée, et les arbitres doivent montrer le geste d'avertissement de « franchissement illégal de la ligne de touche ».

**17-7 Principe Remise en jeu effectuée de main à main**

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

**17-8 Exemple : Remise en jeu de main à main**

Le joueur A1 qui effectue la remise en jeu remet le ballon de main à main à A2 qui est sur le terrain de jeu.

**Interprétation :** C'est une violation de remise en jeu de A1. Le ballon doit quitter les mains de A1 sur la remise en jeu. Une remise en jeu doit être accordée à l'équipe B depuis l'endroit de la remise en jeu initiale.

**17-9 Principe Personne ne peut passer la ligne sur une remise en jeu**

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

**17-10 Exemple Permutation de joueur interdite pour effectuer la remise en jeu**

Après une infraction, A1 reçoit le ballon de l'arbitre pour effectuer la remise en jeu et :

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

(b) A1 remet le ballon de main à main à A2 dans la zone extérieure du terrain

**Interprétation :**

Dans les deux cas, c'est une violation de A2 dans la mesure où son corps a franchi la verticale de la ligne de touche avant qu'A1 ait passé le ballon et que celui-ci ait franchi la verticale de la ligne de touche.

**17-11 Exemple Permutation autorisée pour remise en jeu sur panier marqué**

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

(a) B1 place le ballon au sol après quoi B2, qui se trouve également derrière la ligne de fond, s'empare du ballon.

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

**Interprétation :** Action légale dans les 2 cas. Après un panier marqué ou un lancer-franc réussi, la seule restriction pour l'équipe B réside dans le fait que ses joueurs doivent passer le ballon sur le terrain dans le délai de 5 secondes.

**17-12 Principe Choix de lieu de remise en jeu si temps-mort dans les deux dernières minutes**

Si un temps-mort est accordé à une équipe qui bénéfice de la possession du ballon depuis sa zone arrière alors que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans chaque prolongation, l'entraineur principal, après le temps-mort, a le droit de décider si la remise en jeu sera

administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de son équipe, ou depuis la zone arrière de son équipe.

Après un panier réussi ou un dernier lancer-franc réussi, l'entraineur principal doit, après le temps-mort, décider si la remise en jeu devra se faire depuis la ligne de remise en jeu du côté de la table de marque ou du côté opposé.

Après une faute, une violation (incluant un ballon sorti du terrain, ou un entre-deux), l'entraineur principal doit, après le temps-mort, décider si la remise en jeu se fera depuis le point de remise en jeu du même côté que la remise en jeu initiale (côté table de marque ou côté opposé).

Après que l'entraineur principal a pris sa décision, celle-ci est définitive et irrévocable. Toute requête ultérieure de l'un ou l'autre entraineur principal après des temps-morts supplémentaires accordés au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu ne doit pas conduire à un changement de la décision initiale.

Après un temps-mort faisant suite à une faute antisportive ou une faute disqualifiante, ou à une situation de bagarre, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe l'effectuant.

**17-13 Exemple Choix de lieu de remise en jeu si temps-mort dans les deux dernières minutes**

Avec 35 secondes sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière quand un joueur de l'équipe B tape le ballon en dehors des limites du terrain au niveau de la ligne des lancers-francs prolongé. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

**Interprétation :** Après le temps-mort, le Crew Chief doit demander à l'entraineur principal A quelle est sa décision sur l'endroit d'où doit être administrée la remise en jeu. L'entraineur principal doit annoncer à voix haute « zone avant » ou « zone arrière » (frontcourt » ou backcourt » en anglais) et doit indiquer en même temps de la main l'endroit d'où la remise en jeu doit être administrée (dans sa zone avant ou dans sa zone arrière). La décision de l'entraîneur est finale et irrévocable. Le Crew Chief doit alors informer l'entraineur principal B de la décision de l'entraîneur principal A.

Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A, mais seulement quand la position des joueurs des 2 équipes indiquera clairement qu'ils ont compris d'où le jeu reprendra.

**17-14 Exemple Ballon hors limite et temps-mort dans les deux dernières minutes**

Avec 44 secondes sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps et avec 17 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe B tape le ballon hors des limites du terrain de jeu dans la zone arrière de l'équipe A, au niveau de la ligne de remise en jeu du côté de la table de marque ou du côté opposé). A la suite de cela :

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

**Interprétation :**

a) Le jeu doit reprendre par la remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne de lancer-franc de sa zone arrière, avec 17 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) et c) :

- Si l'entraineur principal A décide que le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis sa zone avant, le jeu devra reprendre par une remise en jeu depuis derrière la ligne de touche du même côté (côté table de marque ou côté opposé), que celui d'où le ballon est sorti du terrain. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur principal A décide que le jeu devra reprendre par une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 17 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-15 Exemple Violation sur LF puis temps-mort dans les deux dernières minutes**

Avec 57 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente 2 lancers-francs. Pendant son 2ème lancer-franc, A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc et une violation est sifflée. Un temps-mort est accordé à l'équipe B.

**Interprétation :** Après le temps-mort :

- Si l'entraineur principal B décide que le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis sa zone avant, le jeu devra reprendre par une remise en jeu depuis derrière la ligne de touche du côté opposé à la table de marque. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur principal B décide que le jeu devra reprendre par une remise en jeu depuis sa zone arrière, la remise en jeu devra se faire depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc du côté opposé à la table de marque. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-16 Exemple 24" en cas de faute ou ballon hors limite suivi d'un temps-mort dans les 2 dernières minutes et 24"**

Avec 26 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble depuis 6 secondes dans sa zone arrière, lorsque :

a) B1 frappe le ballon hors des limites du terrain,
b) B1 est sanctionné de la 3ème faute de l'équipe B dans ce quart-temps.

Un temps-mort est alors accordé à l'équipe A.

**Interprétation :** Après le temps-mort :

- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu depuis sa zone avant, dans les 2 cas l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir :
  a) 18 secondes
  b) 24 secondes
  … sur le chronomètre des tirs.

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

Avec 1'24" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 tape alors le ballon et l'envoie hors du terrain côté table de marque dans la zone arrière de l'équipe A avec :

a) 6 secondes
b) 17 secondes

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

**Interprétation :**

Après le temps-mort,

- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, l'équipe A doit avoir :
  a) 6 secondes
  b) 14 secondes

… sur le chronomètre des tirs

- Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, cette remise en jeu doit se faire du côté de la table de marque. L'équipe A doit avoir :
  a) 6 secondes
  b) 17 secondes
  … sur le chronomètre des tirs.

**17-18 Exemple Faute côté table de marque et temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"**

Avec 0'48" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où A2 commence un nouveau dribble. B2 est alors sanctionné d'une faute sur A2 du côté de la table de marque. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans ce quart-temps. Il reste :

a) 6 secondes
b) 17 secondes

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

**Interprétation :**

Dans les 2 cas, si après le temps-mort l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, cette remise en jeu doit se faire du côté de la table de marque. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs. S'il décide que la remise en jeu doit se faire en zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-19 Exemple Lieu de remise en jeu et réglage des 24" en cas temps-mort après bagarre de joueurs dans les 2 dernières minutes,**

Avec 1'32" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A est en contrôle du ballon depuis 5 secondes en zone arrière quand A1 et B1 sont disqualifiés pour s'être frappés l'un l'autre. Les sanctions des fautes disqualifiantes de A1 et B1 s'annulent l'une l'autre. Avant l'administration de la remise en jeu, l'équipe A se voit accorder un temps-mort.

**Interprétation :**

Les sanctions de fautes disqualifiantes devront s'annuler l'une l'autre**.** A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis sa zone arrière. Cependant, à la suite du temps-mort :

a) Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, l'équipe A doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) Si l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-20 Exemple Lieu de remise en jeu et réglage des 24'' en cas temps-mort après bagarre de remplaçants dans les 2 dernières minutes**

Avec 1'29" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 19 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon dans sa zone avant quand A6 et B6 sont disqualifiés pour être entrés sur le terrain de jeu pendant une situation de bagarre. L'équipe A obtient un temps-mort.

**Interprétation** :

Les sanctions de fautes disqualifiantes s'annulent l'une l'autre**.** A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise jeu de l'équipe A au point le plus proche de celui où était le ballon au moment où la bagarre a commencé. L'équipe A doit avoir 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-21 Exemple Temps-morts successifs et lieu de remise en jeu dans les 2 dernières minutes**

Avec 1'18" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur principal A obtient un temps-mort. A la fin du temps-mort, l'entraineur principal A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur principal B demande à son tour un temps-mort.

**Interprétation** : la décision initiale de l'entraineur principal A de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant est définitive et irréversible au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu. Ceci est également valable si l'entraineur principal A demande un second temps-mort.

**17-22 Principe Violation sur remise en jeu de début de quart-temps et de prolongation**

Au début de tous les quart-temps, autre que celui du premier quart-temps, et au commencement de chaque prolongation, une remise en jeu doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.

Le joueur effectuant la remise en jeu doit placer un pied de chaque côté du prolongement de la ligne médiane. Si le joueur effectuant la remise en jeu commet une violation, la remise en jeu qui suivra devra être administrée également dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. Cependant, si une infraction est commise sur le terrain de jeu, directement sur la ligne médiane, la remise en jeu devra être administrée depuis la zone avant au point le plus proche de la ligne médiane.

**17-23 Exemple** **Violation de remise en jeu de début de quart-temps**

Au commencement d'un quart-temps, le joueur A1 effectuant la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane commet une violation.

**Interprétation :** Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis l'endroit de la remise en jeu initiale sur la ligne médiane, avec 10 :00 au chronomètre de jeu et 24 secondes sur le chronomètre des tirs. Le joueur effectuant la remise en jeu est autorisé à passer le ballon à un partenaire situé à n'importe quel endroit sur le terrain de jeu. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée en faveur de l'équipe B.

**17-24 Exemple** **Violation de sortie du ballon, touché après remise en jeu de début de quart-temps**

Au commencement d'un quart-temps, le joueur A1 qui effectue la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque passe le ballon à A2 qui touche le ballon avant qu'il sorte des limites du terrain de jeu :

a) En zone arrière de l'équipe A.
b) En zone avant de l'équipe A

**Interprétation** : Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B au plus près de l'endroit où le ballon est sorti :

a) En zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) En zone arrière avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs

La remise en jeu de l'équipe A se termine quand A2 touche le ballon. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée en faveur de l'équipe B

**17-25 Exemple** **Lieu de remise en jeu en cas de violation ou faute sur le terrain au niveau de la ligne médiane**

Les infractions suivantes peuvent se produire au niveau de la ligne médiane sur le terrain de jeu :

a) A1 fait sortir le ballon au niveau de la ligne médiane.
b) A1 est sanctionné d'une faute de l'équipe qui contrôle le ballon au niveau de la ligne médiane.
c) A1 commet une violation de marcher au niveau de la ligne médiane.

**Interprétation** : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B dans sa zone avant depuis le point le plus proche de la ligne médiane. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-26 Principe** **Remise en jeu en zone avant après toute faute antisportive ou disqualifiante**

Une remise en jeu résultant d'une faute antisportive ou d'une faute disqualifiante doit toujours être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe qui l'effectue.

**17-27 Exemple** **Remise en jeu en zone avant après une faute antisportive pendant un intervalle**

A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 pendant l'intervalle de jeu entre le 1er et le 2ème quart-temps.

**Interprétation** : Avant le début du second quart-temps, B1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe B. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession alternée doit rester inchangée.

**17-28 Principe** **Evénements particuliers sur remise en jeu**

Lors d'une remise en jeu, les situations suivantes peuvent se produire :

(a) Une passe est faite par-dessus le panier et un joueur de l'une ou de l'autre équipe touche le ballon en passant la main à travers le panier. C'est une violation pour intervention illégale.

(b) Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. C'est une situation d'entre deux.

**17-29 Exemple** **Intervenir sur la remise en jeu en passant la main dans le panier**

En effectuant la remise en jeu, le joueur A1 passe le ballon par-dessus le panier lorsque le ballon est touché par un des joueurs de l'une ou de l'autre des deux équipes dont la main passe à travers le panier.

**Interprétation :** C'est une violation d'interférence. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par les adversaires depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc. Si l'équipe en défense a commis la violation, aucun point ne peut être accordé à l'équipe attaquante puisque le ballon a été passé depuis l'extérieur du terrain.

**17-30 Exemple** **Remise en jeu, ballon coincé et 14/24 "**

Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon en direction du panier de l'équipe B. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau.

**Interprétation :**

C'est une situation d'entre deux. Le jeu doit reprendre selon la procédure de possession alternée.

- Si l'équipe A bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis derrière la ligne de fond à proximité du panneau, mais pas directement dessous. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'équipe B bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B depuis derrière la ligne de fond à proximité du panneau, mais pas directement dessous. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-31 Principe** **Faire rebondir le ballon sur une remise en jeu**

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

**17-32 Exemple** **Faire rebondir le ballon lors d'une remise en jeu**

A1, qui effectue une remise en jeu, fait rebondir le ballon qui touche :

(a) La zone intérieure du terrain,

(b) La zone extérieure du terrain,

… puis A1 attrape à nouveau le ballon.

**Interprétation :**

(a) C'est une violation de remise en jeu de A1. Après que le ballon a quitté les mains de A1, et que le ballon a touché l'intérieur du terrain, A1 ne doit plus toucher le ballon avant que celui-ci ait été touché (ou qu'il ait touché) un autre joueur sur le terrain de jeu.

(b) Si A1 ne se déplace pas sur un total de plus d'un mètre entre le moment où il fait rebondir le ballon et celui où il l'attrape à nouveau, l'action de A1 est légale. Le décompte de la période de 5 secondes attribuée pour effectuer la remise en jeu doit continuer.

**17-33 Principe** **Le ballon ne doit pas toucher l'extérieur du terrain après une remise en jeu**

Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas faire en sorte que le ballon touche la zone extérieure au terrain après qu'il a été lâché par le joueur effectuant la remise en jeu.

**17-34 Exemple** **Ballon touchant l'extérieur du terrain après la remise en jeu**

Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon à A2 situé sur le terrain de jeu :

a) Depuis sa zone avant,

b) Depuis sa zone arrière, …

Le ballon sort des limites du terrain sans avoir été touché par un joueur sur le terrain.

**Interprétation** : C'est une violation de remise en jeu de A1. Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe B depuis l'endroit de la remise en jeu initiale :

a) Si elle a lieu dans la zone arrière de l'équipe B : avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs,
b) Si elle a lieu dans la zone avant de l'équipe B avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-35 Exemple Ballon touchant un joueur à l'extérieur du terrain après la remise en jeu**

Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon à A2. A2 reçoit le ballon en ayant un pied en contact avec la ligne de touche.

**Interprétation** :

C'est une violation de sortie des limites du terrain de A2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B au plus près de l'endroit où A2 a touché la ligne de touche.

**17-36 Exemple Se déplacer depuis le point de remise en jeu près de la ligne médiane**

A1 effectue une remise en jeu depuis derrière la ligne de touche :

a) … dans sa zone arrière, à proximité de la ligne médiane : A1 est autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain.
b) … dans sa zone avant à proximité de la ligne médiane : A1 n'est autorisé à passer le ballon qu'à un partenaire situé en zone avant.
c) … depuis le prolongement de la ligne médiane au commencement d'un quart-temps ou d'une prolongation, A1 est autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain de jeu.

Avec le ballon en mains, A1 fait alors un pas normal sur le côté et change de ce fait de position par rapport à la zone avant ou à la zone arrière.

**Interprétation :**

Dans tous les cas, c'est une action légale de A1. A1 conserve sa position de remise en jeu initiale avec le droit de passer ou pas le ballon en zone avant comme en zone arrière, conformément à son statut initial.

**17-37 Principe Déplacements et passes autorisés sur remise en jeu à la suite d'un panier marqué**

A la suite d'un panier ou d'un dernier lancer-franc marqué, le joueur effectuant la remise en jeu depuis derrière la ligne de fond peut se déplacer latéralement et/ou en arrière, et le ballon peut être passé entre n'importe quels partenaires derrière la ligne de fond, mais la période pour effectuer la remise en jeu ne doit pas excéder une période de 5 secondes. Cela reste également valable après un temps-mort pris par l'une ou l'autre des équipes ou quand une violation d'interférence illégale sur la remise en jeu est sifflée contre l'équipe en défense et que la remise en jeu doit être recommencée.

**17-38 Exemple En cas de violation défensive sur une remise en jeu à la suite d'un panier marqué**

Après qu'un adversaire a réussi un panier ou son dernier lancer-franc au cours du second quart-temps, A1 a le ballon dans les mains pour faire la remise en jeu depuis derrière la ligne de fond.

a) B2 étend les bras au-dessus de la ligne de fond avant que le ballon soit lancé sur le terrain de jeu.
b) A1 passe le ballon à A2 situé sur le terrain de jeu. B2 étend les bras au-dessus de la ligne de fond et touche le ballon sur cette passe.

**Interprétation** :

B2 doit recevoir un avertissement pour retard de jeu. L'avertissement à B2 doit aussi être communiqué à l'entraineur principal de l'équipe B et s'applique à tous les membres de l'équipe B pour le reste de la rencontre. Toute répétition d'une action similaire pourrait être sanctionnée d'une faute technique.

La remise en jeu doit être recommencée et tout joueur de l'équipe A l'effectuant conservera le droit à se déplacer le long de la ligne de fond avant de lâcher le ballon ou de le passer à un partenaire.

**17-39 Exemple** **En cas de violation défensive sur une remise en jeu à la suite d'un panier marqué**

Après un panier du terrain réussi par un adversaire, A1 a le ballon dans les mains pour faire la remise en jeu depuis derrière la ligne de fond. Après que le ballon a été lancé sur le terrain de jeu, B2 frappe le ballon du pied à proximité de la ligne de fond.

**Interprétation** : C'est une violation de pied de B2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en ligne de fond, excepté depuis directement derrière le panneau. Comme c'est une violation de pied de B2, le joueur A effectuant la remise en jeu en ligne de fond ne doit pas bouger de l'endroit désigné pour effectuer la remise en jeu avant d'avoir lâché le ballon vers le terrain de jeu.

**17-40 Exemple** **En cas de violation défensive sur une passe derrière la ligne lors d'une remise en jeu à la suite d'un panier marqué**

Après qu'un adversaire a réussi un panier, A1 a le ballon dans les mains pour faire la remise en jeu depuis derrière la ligne de fond. A2 saute depuis l'extérieur du terrain derrière la ligne de fond et attrape le ballon en l'air sur la passe de A1. Puis :

a) A2 repasse le ballon à A1 qui est resté hors du terrain.
b) A2 passe le ballon à A3 qui est sur le terrain de jeu
c) A2 retombe hors du terrain derrière la ligne de fond
d) A2 atterrit sur le terrain de jeu
e) A2 atterrit sur le terrain de jeu et repasse le ballon à A1 qui est toujours derrière la ligne de fond

**Interprétation** :

a) b) et c) : Action légale de A2
d) et e) Violation de remise en jeu par A2

**17-41 Principe** **24''/14'' sur remise en jeu après faute technique, antisportive ou disqualifiante**

A la suite du dernier lancer-franc résultant d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où était le ballon quand la faute technique a été sifflée, à moins qu'il y ait une situation d'entre-deux ou que cela se produise avant le début du premier quart-temps.

a) Si une faute technique est sifflée contre l'équipe en défense :

- Si la remise en jeu est administrée pour l'équipe en attaque depuis sa zone arrière :
  - L'équipe attaquante doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si la remise en jeu est administrée pour l'équipe en attaque depuis sa zone avant :
  - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs, il doit continuer depuis là où il a été stoppé.
  - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, il doit afficher 14 secondes.

b) Si une faute technique est sifflée contre l'équipe en attaque :

- L'équipe attaquante doit conserver le temps affiché sur le chronomètre des tirs, quel que soit l'endroit où la remise en jeu doit avoir lieu, en zone avant comme en zone arrière.

c) Si un temps-mort et une faute technique sont sifflés pendant la même période d'arrêt du chronomètre de jeu, le temps-mort doit être administré en premier, suivi de l'administration du lancer-franc de la sanction de la faute technique.

A la suite de lancer(s)-franc(s) résultant d'une faute antisportive ou d'une faute disqualifiante, la remise en jeu doit avoir lieu au point de remise en jeu de la zone avant de l'équipe. L'équipe doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-42 Exemple** **Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique d'une équipe qui dribble**

Au cours du second quart-temps, A2 dribble

a) Dans sa zone arrière,
b) Dans sa zone avant,

… quand A1 est sanctionné d'une faute technique

**Interprétation** : n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc sans alignement. Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se

trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**17-43 Exemple** **Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique de l'équipe en défense**

A2 dribble :

a) Dans sa zone arrière,
b) Dans sa zone avant,

… quand B1 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation** :

N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. Si cette remise en jeu a lieu :

a) Dans sa zone arrière, le chronomètre des tirs doit afficher 24 secondes
b) Dans sa zone avant,
   - Si 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs, l'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.
   - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit afficher 14 secondes

**17-44 Exemple** **Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique du dribbleur en zone avant suivi d'un temps-mort de l'équipe A dans les 2 dernières minutes**

Avec 1'47 sur le chronomètre de jeu, A1 dribble dans sa zone avant et est sanctionné d'une faute technique. L'équipe A obtient alors un temps-mort.

**Interprétation** :

Après le temps-mort, un lancer-franc doit être tenté par n'importe quel joueur de l'équipe B sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**17-45 Principe** **Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique attaquante, suivie d'un TM dans les 2 dernières minutes**

Quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le quatrième quart-temps ou toute prolongation, si une faute technique est sifflée contre l'équipe attaquante et que cette équipe se voit accorder un temps-mort,

- Si la remise en jeu est administrée depuis sa zone arrière :
  - L'équipe attaquante doit conserver le temps restant sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.
- Si la remise en jeu est administrée depuis sa zone avant :
  - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit afficher 14 secondes
  - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit continuer depuis là où il a été stoppé.

**17-46 Exemple** **Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière avec TM avant les LF**

Avec 1'45'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et est sanctionné d'une faute technique. L'équipe A obtient alors un temps-mort.

**Interprétation** : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur principal A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Après le temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de l'entraineur principal A.

- Si l'entraineur principal A a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir :

- 14 secondes sur le chronomètre des tirs, si 14 secondes ou plus y était affichées,
- Le temps restant sur le chronomètre des tirs, si 13 secondes ou moins y étaient affichées.

- Si l'entraineur principal A a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit :
  - Conserver le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.

**17-47 Exemple Réglage 14/24 en cas faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière avec TM après les LF**

Avec 1'43'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc **puis** l'équipe A obtient alors un temps-mort.

**Interprétation** : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur principal A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de son entraineur principal.

- Si l'entraineur principal A a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit :
  - Avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, si 14 secondes ou plus y était affichées,
  - Conserver le temps restant sur le chronomètre des tirs, si 13 secondes ou moins y étaient affichées.
- Si l'entraineur principal A a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit :
  - Conserver le temps restant sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.

**17-48 Exemple Réglage 14/24 en cas faute technique de l'équipe A après temps-mort avec remise en jeu pour l'équipe A**

Avec 1'41'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 chasse le ballon hors du terrain. L'équipe A obtient alors un temps-mort. Immédiatement après A1 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation** : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur principal A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Après le temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de son entraineur principal.

- Si l'entraineur principal A a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit :
  - Avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, si 14 secondes ou plus y était affichées,
  - Conserver le temps restant sur le chronomètre des tirs, si 13 secondes ou moins y étaient affichées.
- Si l'entraineur principal A a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit :
  - Conserver le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit. ..

**17-49 Exemple Nouvelles 24" sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes**

Avec 58 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, dans la zone arrière de A1 :

a) B1 donne un coup de pied volontaire dans le ballon.
b) B1 commet une faute sur A1. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
c) B1 tape le ballon qui sort des limites du terrain.

Avec 19 secondes sur le chronomètre des tirs, un temps-mort est accordé à l'équipe A.

**Interprétation** :
L'entraineur principal A doit décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant ou depuis sa zone arrière.
- Si c'est depuis sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si c'est depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir :
  - a) et b) : 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
  - c) : 19 secondes sur le chronomètre des tirs

**17-50 Principe Après un tir réussi non valide, remise en jeu dans le prolongement de la ligne des lancers-francs**
À chaque fois que le ballon pénètre dans le panier, mais que le panier ou le dernier lancer-franc n'est pas valide, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne des lancers-francs.

**17-51 Exemple Marcher sur un tir réussi**
A1 est en action de tir et commet une violation de marcher puis le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation** :
Le panier de A1 ne doit pas compter. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**17-52 Exemple Violation offensive de goaltending, puis le ballon rentre dans le panier**
A1 un tente un tir au panier. Alors que le ballon est en phase descendante, A2 touche le ballon qui entre ensuite dans le panier.
**Interprétation :** le panier de A1 ne doit pas compter. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancers-francs dans sa zone arrière. L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

## Article 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT

**18/19-1 Principe** Pas de **temps-mort ou remplacement en début de quart-temps**
Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation ait commencé ou après que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin.
Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu pour le 1er quart-temps ait commencé ou après que le temps de jeu de la rencontre a pris fin. Un remplacement peut être effectué pendant un intervalle de jeu entre les quart-temps et prolongations.

**18/19-2 Exemple Temps-mort ou remplacement en début de quart-temps**
Après que le ballon a quitté les mains du Crew Chief lors de l'entre-deux initial mais avant que le ballon soit légalement frappé, le sauteur A2 commet une violation. Le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu. A cet instant, une des deux équipes demande un temps-mort ou un remplacement.
**Interprétation :** Malgré le fait que le match a déjà commencé, le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé parce que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré.

**18/19-3 Principe Occasions de remplacement si les 24" retentissent ou si le tir est réussi**
Si le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air pendant un tir au panier, ce n'est pas une violation et le chronomètre de jeu ne s'arrête pas.
Si le tir au panier est réussi, c'est alors – sous certaines conditions – une occasion de remplacement et de temps-mort pour les deux équipes.

**18/19-4 Exemple Temps-mort et remplacement sur panier marqué**

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

a) Un temps-mort.
b) Un remplacement.

**Interprétation :**

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

**18/19-5 Principe Demande de remplacement sur lancer-franc**

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

a) Le dernier lancer-franc est réussi, ou
b) Le dernier lancer-franc est suivi par une remise en jeu, ou
c) Pour toute raison valable, le ballon doit rester mort après le dernier lancer-franc.

Après que le ballon a été mis à disposition du tireur de lancer-franc pour le premier d'une série de 2 ou 3 lancers-francs de la même sanction de faute, aucun temps-mort ou remplacement ne peut être accordé avant que le ballon ne devienne mort à la suite du dernier lancer-franc.

Quand une faute technique est sifflée entre de tels lancers-francs, aucun temps-mort ou remplacement ne peut être accordé à aucune des 2 équipes avant et/ou après le lancer-franc en résultant, à moins que le remplaçant devienne joueur pour tenter le lancer-franc de la sanction de la faute technique. Dans ce cas, les adversaires seront également autorisés à remplacer 1 joueur s'ils le souhaitent.

**18/19-6 Exemple Demande de temps-mort ou de remplacement avant lancer-franc**

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Chaque équipe demande un temps-mort ou un remplacement :

a) Avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1,
b) Après la 1ère tentative de lancer-franc,
c) Après la réussite du 2ème lancer-franc mais avant que le ballon soit à la disposition de n'importe quel joueur de l'équipe B effectuant la remise en jeu,
d) Après la réussite du 2ème lancer-franc et après que le ballon est à la disposition de n'importe quel joueur de l'équipe B effectuant la remise en jeu.

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

**Interprétation :**

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

**18/19-7 Exemple Accord de temps-mort ou de remplacement après lancer-franc**

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

a) Le ballon rebondit sur l'anneau et le jeu continue.
b) Le lancer-franc est réussi.
c) Le ballon manque l'anneau.
d) A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc en tirant et une violation est sifflée.
e) B1 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains de A1. La violation de B1 est sifflée et le lancer-franc de A1 n'est pas réussi.

**Interprétation :**

a) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé.
b) c) et d) Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé immédiatement.
e) A1 doit tenter un lancer-franc de remplacement puis, s'il est réussi, le temps-mort ou le remplacement doit être accordé immédiatement.

**18/19-8 Exemple Demande de remplacement trop tardive signalée par erreur**

Une occasion de remplacement vient juste de se terminer lorsque le remplaçant A6 se précipite vers la table de marque en demandant à voix haute un remplacement. Le marqueur réagit et fait retentir le signal par erreur. L'arbitre siffle.

**Interprétation :** Le ballon est mort et le chronomètre de jeu demeure arrêté. Il en résulte que cela devrait être une occasion de remplacement. Cependant, parce que la demande a été faite trop tard, le remplacement ne doit pas être accordé. Le jeu doit reprendre immédiatement.

**18/19-9 Exemple Temps-mort/ remplacement sur intervention illégale ou Goaltending**

Une violation d'empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier ou d'intervention illégale se produit pendant le jeu. Un temps-mort a été demandé par l'entraineur de l'une ou l'autre des équipes ou un remplacement a été demandé par un remplaçant de l'une ou l'autre des équipes.

**Interprétation :** La violation provoque l'arrêt du chronomètre de jeu et rend le ballon mort. Les temps-morts ou remplacements demandés doivent être accordés.

**18/19-10 Exemple Temps-mort/remplacement en cas de faute technique entre 2 lancers-francs (demande avant le LF de la FT)**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points, non réussi. Après le 1er des 2 lancers-francs de A1, A2 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quelle équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.

**Interprétation** : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc, sans alignement. Si un remplaçant de l'équipe B devient joueur pour tenter le lancer-franc, l'équipe A doit être aussi autorisée à remplacer un joueur si elle le souhaite. Si le remplaçant devenu joueur pour tenter le lancer-franc ou si l'équipe A a également procédé à un remplacement, ces joueurs ne pourront être à leur tour remplacés que lorsque la prochaine période de course du chronomètre de jeu se sera terminée. Après le lancer-franc tenté par un joueur de l'équipe B pour la faute technique, A1 doit tenter son 2ème lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Si le lancer-franc est réussi, et s'ils sont demandés, le temps-mort et d'autres remplacements devront être accordés aux deux équipes.

**18/19-11 Exemple Temps-mort/remplacement en cas de faute technique entre 2 lancers-francs (demande après le LF de la FT)**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points, non réussi. Après que A1 a tenté le premier de ses deux lancers-francs, A2 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B tente 1 lancer-franc, sans alignement. Une équipe quelconque demande alors un temps-mort ou un remplacement.

**Interprétation** : A ce moment-là, aucun temps-mort ni remplacement ne doit être accordé. A1 doit tenter le 2ème lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Si le lancer-franc est réussi, et s'ils sont demandés, le temps-mort et d'autres remplacements devront être accordés aux deux équipes.

**18/19-12 Exemple Demande de remplacement entre 2 LF entrecoupés d'une 5ème faute (technique)**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points, non réussi. Après que A1 a tenté le premier de ses 2 lancers-francs, A2 est sanctionné d'une faute technique, qui est sa 5ème faute. N'importe quelle équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.

**Interprétation** : A2 doit être remplacé immédiatement. N'importe quel joueur ou remplaçant de l'équipe B peut tenter le lancer-franc, sans alignement. Si un remplaçant de l'équipe B tente le lancer-franc, l'équipe A est aussi autorisée à remplacer un joueur si elle le souhaite. Si le remplaçant devenu joueur pour tenter le lancer-franc ou si l'équipe A a également procédé à un remplacement, ces joueurs ne pourront être auur tour remplacés que lorsque la prochaine période de course du chronomètre de jeu se sera terminée.

Après le lancer-franc tenté par un joueur de l'équipe B pour la faute technique, A1 doit tenter son 2ème lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Si le lancer-franc est réussi, et s'ils sont demandés, le temps-mort et d'autres remplacements devront être accordés aux deux équipes.

**18/19-13 Exemple Remplacement pour tirer le LF d'une faute technique**

Le dribbleur A1 est sanctionné d'une faute technique. B6 demande alors un remplacement pour tenter le lancer-franc.

**Interprétation** : C'est une opportunité de remplacement pour les deux équipes. Après être devenu joueur, B6 peut tenter le lancer-franc, mais ne pourra pas être remplacé tant que la prochaine période de déroulement du chronomètre de jeu ne sera pas terminée.

**18/19-14 Principe Remplacement d'un remplaçant entré en jeu**

Un remplaçant qui est devenu joueur ne peut quitter le jeu avant la fin de la période écoulée de chronomètre de jeu suivante.

**18/19-15 Exemple Remplacement d'un remplaçant après sa 5ème faute**

B1 est remplacé par B6. Avant que le chronomètre de jeu démarre, B6 est sanctionné s'une faute personnelle. C'est :

a) La 3ème faute de B6
b) La 5ème faute de B6

**Interprétation :**

a) B6 ne peut pas être remplacé avant la fin de la période écoulée de chronomètre de jeu suivante.
b) B6 doit être remplacé.

**18/19-16 Principe Moment du début d'un temps-mort**

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

**18/19-17 Exemple Moment du début de temps-mort après une faute ou une 5ème faute**

Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort après quoi :

a) B1 commet sa cinquième faute.
b) Un joueur de n'importe quelle équipe est sanctionné d'une faute

**Interprétation :**

a) L'occasion de temps-mort commence seulement après que toute la communication avec la table de marque relative à la faute a été terminée et que le remplaçant de B1 est devenu joueur.
a) b) Dans les deux cas, les joueurs doivent être autorisés à rejoindre leur banc d'équipe même si la période de temps-mort n'a pas formellement commencé.

**18/19-18 Principe Sanction pour retour tardif sur le terrain après temps-mort ou intervalle**

Chaque temps-mort doit durer une minute. Les équipes doivent retourner rapidement sur le terrain dès que l'arbitre siffle et invite les équipes à revenir sur le terrain de jeu.

Si une équipe étend son temps-mort au-delà de la minute qui lui est allouée, elle obtient un avantage en prolongeant le temps-mort et en provoquant également un retard de la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à l'entraineur principal de cette équipe par un arbitre.

Si cet entraineur principal ne répond pas à l'avertissement, un temps-mort supplémentaire doit être imputé à cette équipe.

Si cette équipe ne dispose plus de temps-mort, l'entraineur principal peut être pénalisée d'une faute technique inscrite "B1" sur la feuille de marque pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si cette équipe ne revient pas promptement sur le terrain de jeu **après l'intervalle de jeu de la mi-temps**, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Un temps-mort imputé de la sorte ne doit pas durer 1 minute. Le jeu doit reprendre immédiatement.

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

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

(a) L'équipe A revient finalement sur le terrain de jeu.

(b) L'équipe A continue à rester dans la zone de banc d'équipe.

**Interprétation :**

(a) Après que l'équipe a commencé à revenir sur le terrain, l'arbitre donne un avertissement à l'entraîneur principal A, signifiant que si une telle conduite se reproduit, un temps-mort supplémentaire devra être imputé à l'équipe A

(b) Un temps-mort, sans avertissement, devra être imputé à l'équipe A. Ce temps-mort doit durer 1 minute. Si l'équipe A ne dispose plus de temps-mort, l'entraîneur principal de l'équipe A devra être pénalisé d'une faute technique inscrite "B1" sur la feuille de marque pour avoir retardé la reprise du jeu.

**18/19-20 Exemple Retour tardif du vestiaire d'une équipe au début du 3ème quart-temps**

Après la fin de l'intervalle de la mi-temps, l'équipe A est toujours dans son vestiaire et le début du 3ème quart-temps est retardé en conséquence.

**Interprétation** :

Après que l'équipe A est finalement revenue sur le terrain, un temps-mort sans avertissement doit être imputé à l'équipe A. Ce temps-mort ne doit pas durer 1 minute. Le jeu doit reprendre immédiatement.

**18/19-21 Principe Premier temps-mort non pris à l'entame des 2 dernières minutes**

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

**18/19-22 Exemple Double barre dans la case du 1er temps-mort à 2'00" dans le 4ème quart-temps**

Avec 2'00" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, les deux équipes n'ont pas encore pris de temps-mort dans la 2ème mi-temps.

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

**18/19-23 Exemple Temps-mort demandé à 2'09" et accordé à 1'58"**

Avec 2'09" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'entraineur principal A demande son 1er temps-mort de la 2ème mi-temps. Avec 1'58" sur le chronomètre de jeu, le ballon sort en dehors du terrain et le jeu est arrêté. Le temps-mort de l'équipe A est accordé.

**Interprétation :** Le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de l'équipe du fait que le temps-morts n'a pas été accordé avant que le chronomètre de jeu affiche 2'00'' dans le 4ème quart-temps. Le temps-mort accordé à 1'58'' doit être inscrit dans la 2ème case des temps-morts de l'équipe A et il ne doit plus rester qu'un temps-mort disponible pour cette équipe. Après le temps-mort, le tableau d'affichage doit indiquer que 2 temps-morts ont été pris.

**18/19-24 Principe Moment du temps-mort en cas de faute Technique, Antisportive ou Disqualifiante**
Chaque fois qu'un temps-mort est demandé, que ce soit avant ou après une faute technique, antisportive ou disqualifiante, le temps-mort doit être accordé avant le début de l'administration du (des) lancer(s)-franc(s) lancers-francs.
Si pendant un temps-mort, une faute technique, antisportive ou disqualifiante est sifflée, le(s) lancer(s)-franc(s) doit (doivent) être tiré(s) une fois que le temps-mort est terminé.

**18/19-25 Exemple Demande de temps-mort puis faute antisportive, puis technique**
L'entraineur principal B a demandé un temps-mort. A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1, suivie d'une faute technique à A2.
**Interprétation** :
Le temps-mort de l'équipe B doit être accordé. Après le temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B doit bénéficier d'1 lancer-franc sans alignement. B1 doit ensuite tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**18/19-26 Exemple Temps-mort accordé après une faute antisportive, puis technique pendant le temps-mort**
L'entraineur principal de l'équipe B a demandé un temps-mort. A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1. Le temps-mort est alors accordé à l'équipe B. Pendant le temps-mort, une faute technique est sifflée à A2.
**Interprétation** :
Après le temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B devra tenter 1 lancer-franc sans alignement. B1 doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

# Article 23 JOUEUR ET BALLON HORS DU TERRAIN

**23-1 Principe. Si un joueur hors du terrain touche le ballon il est responsable de la sortie du ballon**
Si le ballon sort des limites du terrain parce qu'il a touché ou a été touché par un joueur qui se trouve sur ou à l'extérieur des lignes de touche, ce joueur est responsable d'avoir sorti le ballon des limites du terrain.

**23-2 Exemple Pas de sortie si le porteur touche un adversaire hors du terrain avec son corps**
Près de la ligne de touche, A1 avec le ballon en mains est étroitement marqué par B1. A1 touche B1 avec son corps. B1 a 1 pied hors des limites du terrain.
**Interprétation** :
C'est une action légale de A1. Un joueur est hors limites lorsque n'importe quelle partie de son corps est en contact avec n'importe quel objet autre qu'un joueur. Le jeu doit reprendre.

**23-3 Exemple Sortie si le porteur touche un adversaire hors du terrain avec le ballon**

Près de la ligne de touche, A1 avec le ballon dans les mains est étroitement marqué par B1 et B2. A1 touche avec le ballon B1 qui a 1 pied hors des limites du terrain.
**Interprétation :**
C'est une violation de sortie des limites du terrain par B1. Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche un joueur lui-même hors des limites du terrain. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**23-4 Exemple** **Sortie si le ballon touche un remplaçant**
A1 dribble près de la ligne de touche devant la table de marque. Le ballon rebondit fort et touche le genou de B6 assis sur la chaise de remplacement. Le ballon revient à A1 sur le terrain de jeu.
**Interprétation :**
Le ballon est hors limites lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne (B6) qui est hors-jeu. Le dernier joueur (A1) qui a touché le ballon avant qu'il ne sorte des limites du terrain est responsable de la sortie du ballon. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain, excepté derrière le panneau.

# Article 24 LE DRIBBLE

**24-1 Principe**
Ce n'est pas un dribble si un joueur lance délibérément le ballon contre le panneau de l'adversaire ou son propre panneau.

**24-2 Exemple** **Lancer délibérément le ballon contre le panneau avant un dribble**
A1 n'a pas encore dribblé et se tient toujours arrêté quand A1 lance délibérément le ballon contre un panneau, et le reprend ou le touche à nouveau avant que n'importe quel autre joueur ait touché le ballon
**Interprétation :**
C'est une action légale de A1. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer le ballon ou commencer un dribble.

**24-3 Exemple** **Dribbler après avoir lancé le ballon contre le panneau**
Après avoir terminé un dribble soit lors d'un mouvement continu, soit après un arrêt, A1 lance le ballon délibérément contre le panneau. A1 l'attrape à nouveau ou touche le ballon :
a) Après que le ballon a rebondi sur le terrain, puis démarre un dribble.
b) Avant que le ballon touche n'importe quel autre joueur

**Interprétation :**
a) C'est une violation de reprise de dribble de A1. A1 ne doit pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble.
b) C'est une action légale de A1. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer ou passer le ballon mais ne doit pas commencer un nouveau dribble.

**24-4 Exemple** **Tirer, manquer l'anneau et récupérer le ballon et le faire rebondir sur le panneau**
Le tir au panier de A1 manque l'anneau. A1 récupère le ballon et le lance délibérément contre le panneau, après quoi A1 rattrape ou touche à nouveau le ballon avant qu'il touche n'importe quel autre joueur.
**Interprétation** :
C'est une action légale. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer ou commencer un dribble.

**24-5 Exemple** **Poser le ballon au sol ou le tapoter après un arrêt à la fin d'un dribble**
A1 dribble puis fait un arrêt légal. Après quoi :

a) A1 perd alors l'équilibre et, sans déplacer son pied de pivot, A1 touche le sol une ou deux fois avec le ballon tout en tenant le ballon dans les mains.
b) A1 tapote alors le ballon en l'air d'une main vers l'autre sans déplacer son pied de pivot.

**Interprétation** :
Dans les deux cas, c'est une action légale de A1. A1 n'a pas déplacé son pied de pivot.

**24-6 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un dribble**
A1 commence son dribble en :
a) Lançant le ballon au-dessus d'un adversaire.
b) Lançant le ballon plusieurs mètres devant un adversaire.
Le ballon touche le sol sur le terrain après quoi A1 continue à dribbler.

**Interprétation** :
Dans les deux cas, c'est une action légale de A1. Le ballon a touché le terrain de jeu avant qu'A1 ne touche à nouveau le ballon sur un dribble.

**24-7 Exemple Lancer le ballon sur la jambe de l'adversaire à la fin d'un dribble**
A1 termine son dribble puis lance délibérément le ballon sur la jambe de B1. A1 reprend le ballon puis commence un nouveau dribble.

**Interprétation** :
Violation de reprise de dribble de A1. Le dribble de A1 était terminé et le ballon n'a pas été touché par B1. C'est le ballon qui a touché B1. A1 ne peut pas dribbler à nouveau.

**24-8 Exemple Reprendre un dribble après une passe qui touche un autre joueur**
A1 termine son dribble puis passe le ballon à A2. Le ballon touche accidentellement le corps de B2. Après cela, le ballon touche le sol et A1 l'attrape et démarre un nouveau dribble.

**Interprétation** :
L'action est légale. A1 peut dribbler à nouveau dans la mesure où, après le premier dribble, le ballon a touché un autre joueur.

# Article 25 LE MARCHER

**25-1 Principe Joueur allongé au sol**
Il est légal qu'un joueur allongé au sol prenne le contrôle du ballon sur le terrain de jeu. De même, il est légal qu'un joueur tenant le ballon tombe au sol sur le terrain de jeu. Il est également légal qu'un joueur, après être tombé au sol avec le ballon glisse brièvement au sol sur le terrain de jeu, emporté par son mouvement. Toutefois, si ce joueur roule alors au sol ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon, c'est une violation.

**25-2 Exemple Un joueur tombe et glisse involontairement au sol**
A1 tient le ballon dans les mains lorsque :
a) A1 perd son équilibre et tombe sur le terrain de jeu
b) Après être tombé, A1 glisse sur le terrain de jeu, emporté par son mouvement.

**Interprétation :**
Dans les 2 cas, c'est une action légale de A1. Tomber sur le terrain n'est pas une violation. Cependant, si A1 roule au sol dans le but d'échapper à la défense ou essaie de se relever tout en tenant encore le ballon dans les mains, une violation de marcher se produit.

**25-3 Exemple Un joueur allongé au sol passe, dribble ou se relève**
Alors qu'il est allongé au sol sur le terrain de jeu, A1 prend le contrôle du ballon. Ensuite A1 :
a) Passe le ballon à A2,
b) Commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol sur le terrain de jeu,

c) Tente de se relever tout en dribblant
d) Tente de se relever alors qu'il tient toujours le ballon.

**Interprétation :**

- a), b) et c) : c'est une action légale de A1
- d) c'est une violation de marcher de A1

**25-4 Principe Violation de cloche pied**
Un joueur ne doit pas toucher le sol consécutivement avec le même pied ou les deux pieds après avoir terminé son dribble ou après avoir pris le contrôle du ballon.

**25-5 Exemple Cloche pied après la fin d'un dribble**
A1 termine son dribble en attrapant le ballon à 2 mains. Dans son mouvement continu, A1 saute sur son pied droit, atterrit sur son pied droit puis sur son pied gauche et tente un tir.

**Interprétation** :
C'est une violation de marcher de A1. Un joueur ne doit pas toucher le sol consécutivement avec le même pied après avoir terminé son dribble.

# Article 26 3 SECONDES

**26-1 Principe Joueur sortant du terrain pour éviter une violation de 3 secondes**
C'est une violation quand un joueur quitte le terrain de jeu en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes, et qu'il entre alors à nouveau dans la zone restrictive.

**26-2 Exemple :**
Dans la zone restrictive depuis moins de 3 secondes, A1 sort du terrain en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes. A1 rentre alors à nouveau dans la zone restrictive.

**Interprétation :**
C'est une violation de 3 secondes de A1.

**26-3 Principe Violation de 3 secondes**
Un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive des adversaires alors que son équipe est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu tourne.

**26-4 Exemple Air ball puis rebond de A1**
A1, dans la zone restrictive depuis 2,5 secondes, lâche le ballon sur un tir au panier. Le ballon manque le panneau et l'anneau et A1 prend le rebond.

**Interprétation :**
C'est une action légale de A1. L'équipe A termine son contrôle du ballon au moment où A1 lâche son ballon sur un tir. Par le rebond de A1, l'équipe A gagne un nouveau contrôle du ballon.

**26-5 Exemple Pas de violation si plus de 3 secondes pendant une remise en jeu**
Alors que A1 a le ballon dans les mains pour effectuer la remise en jeu, A2 reste dans la zone restrictive pendant plus de 3 secondes.

**Interprétation :**
C'est une action légale de A2. Bien que l'équipe A contrôle le ballon, le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré.

# Article 28 8 SECONDES

**28-1 Principe** **Temps restant sur les 8 secondes en cas de possession alternée**
Le chronomètre des tirs est arrêté à cause d'une situation d'entre-deux en zone arrière. Si la remise en jeu de possession alternée en résultant est attribuée à l'équipe qui contrôlait le ballon dans sa zone arrière, la période des 8 secondes doit se poursuivre.

**28-2 Exemple :**
A1 dribble dans sa zone arrière depuis 5 secondes lorsqu'un ballon tenu se produit. L'équipe A bénéficie du droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.
**Interprétation :** L'équipe A ne doit bénéficier que des 3 secondes restantes pour amener le ballon dans sa zone avant.

**28-3 Principe** **8" et franchissement de la ligne médiane**
Pendant un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le ballon passe dans la zone avant quand les deux pieds du dribbleur et le ballon sont complètement en contact avec sa zone avant.

**28-4 Exemple** **8" en cours, pas de retour en zone si passe entre joueur à cheval sur la ligne médiane**
A1 se tient à cheval sur la ligne médiane et reçoit le ballon de A2 qui se trouve en zone arrière. A1 renvoie ensuite le ballon à A2 qui :

a) Est toujours dans sa zone arrière.
b) Est à cheval sur la ligne médiane
c) Est à cheval sur la ligne médiane puis dribble en zone arrière

**Interprétation :** Dans tous les cas, c'est une action légale de l'équipe A. A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec sa zone avant, et de ce fait A1 est autorisé à passer le ballon vers sa zone arrière. La période de 8 secondes doit se poursuivre.

**28-5 Exemple** **8" et dribble à cheval sur la ligne médiane**
A1 dribble depuis sa zone arrière et arrête sa progression vers l'avant tout en continuant à dribbler alors que :

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

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

**28-6 Principe** **8" et remise en jeu après annulation de sanction identiques**
A chaque fois que la période des 8 secondes se poursuit avec le temps restant et que la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière, l'arbitre remettant le ballon doit informer le joueur effectuant la remise en jeu sur le temps restant sur la période des 8 secondes.

**28-7 Exemple** **8" et remise en jeu après double faute**
A1 dribble dans sa zone arrière depuis 6 secondes lorsqu'une double faute est sifflée :

a) Dans sa zone arrière.
b) Dans sa zone avant.

**Interprétation** :

a) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière au plus près du lieu de la double faute. L'arbitre doit informer le joueur A effectuant la remise en jeu que son équipe a 2 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.
**b)** Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant au plus près du lieu de la double faute.

**28-8 Exemple 8" et remise en jeu après**
A1 dribble en zone arrière depuis 4 secondes quand B1 pousse le ballon hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.
**Interprétation** : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière depuis le point le plus proche de celui où le ballon est sorti du terrain avec 4 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant. L'arbitre doit informer le joueur A effectuant la remise en jeu que son équipe a 4 secondes pour amener le ballon en zone avant.

**28-9 Principe 8" et jeu stoppé désavantageant une équipe**
Si le jeu est interrompu par un arbitre pour n'importe quelle raison valable qui n'est pas en lien avec l'une ou l'autre des équipes et que les adversaires seraient placés en situation de désavantage, la période de 8 secondes doit se poursuivre.

**28-10 Exemple 8" et jeu stoppé dans les dernières secondes**
Avec 25 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps et alors que le score est de A :72 - B :72, l'équipe A prend le contrôle du ballon. A1 dribble depuis 5 secondes en zone arrière quand le jeu est interrompu par les arbitres parce que :
a) Le chronomètre de jeu ou le chronomètre des tirs n'a pas démarré ou n'a pas été stoppé
b) Une bouteille a été jetée sur le terrain de jeu
c) Le chronomètre des tirs a été réinitialisé par erreur
**Interprétation** : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis sa zone arrière, avec 3 secondes restant au titre de la période des 8 secondes. L'équipe B aurait été placée en situation de désavantage si le jeu avait repris avec une nouvelle période de 8 secondes.

**28-11 Principe 8" et lieu de remise en jeu**
A la suite d'une violation des 8 secondes, le lieu de la remise en jeu est déterminé par l'endroit où se trouvait le ballon quand la violation s'est produite.

**28-12 Exemple**
La période de 8 secondes pour l'équipe A expire et une violation doit être sifflée au moment où :
a) L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone arrière
b) Le ballon est en l'air lors d'une passe de A1 effectuée depuis sa zone arrière vers sa zone avant
**Interprétation** :
La remise en jeu pour l'équipe B doit être effectuée dans sa zone avant :
a) Au plus près de l'endroit où était le ballon quand la violation des 8 secondes s'est produite, excepté directement derrière le panneau
b) Au point le plus proche de la ligne médiane
L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**28-13 Principe 8" et fin de contrôle du ballon sur un tir**

Le contrôle du ballon par une équipe se termine quand le ballon a quitté les mains du tireur lors d'un tir au panier.

**28-14 Exemple Tir depuis la zone arrière juste avant les 8 secondes**
Juste avant la fin de la période de 8 secondes, le ballon quitte les mains de A1 lors d'un tir au panier depuis sa zone arrière. Le ballon pénètre dans le panier.

**Interprétation** :
C'est une action légale de A1. Le contrôle du ballon par l'équipe A se termine quand A1 relâche le ballon sur un tir au panier. Le panier à 3 points de A1 doit compter.

## Article 29/50 CHRONOMETRE DES TIRS

**29/50-1 Principe Ballon ne touchant pas l'anneau après un tir suivi du signal des 24"**
Un tir au panier est tenté près de la fin de la période du chronomètre des tirs et le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air.

- Si le ballon pénètre dans le panier, le panier doit compter.
- Si le ballon manque l'anneau, une violation a été commise, à moins que les adversaires ne prennent un contrôle clair et immédiat du ballon. Le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu au plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

**29/50-2 Exemple Tir, 24" et non contrôle clair et immédiat du ballon par l'adversaire**
Sur un tir au panier de A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon touche le panneau et roule ensuite au sol sur le terrain de jeu où il est touché en premier par B1 puis ensuite par A2 avant d'être finalement contrôlé par B2.
**Interprétation :**
C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le tir de A1 manque l'anneau et l'équipe B n'a pas pris un contrôle clair et immédiat du ballon.

**29/50-3 Exemple Air-ball et non contrôle immédiat**
Lors d'un tir au panier de A1, le ballon touche le panneau mais manque l'anneau. Lors du rebond, le ballon est alors touché mais pas contrôlé par B1, après quoi A2 prend le contrôle du ballon. A cet instant, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit.
**Interprétation :**
C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A.

**29/50-4 Exemple Faute normale, FU, FT ou FD après tir contré et après le signal de 24"**
A1 tire au panier à la fin d'une période du chronomètre des tirs. Le tir est légalement contré par B1 et ensuite le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. B1 commet alors une faute sur A1.
**Interprétation :**
C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. La faute de B1 sur A1 doit être ignorée sauf si c'est une faute antisportive ou une faute disqualifiante.

**29/50-5 Exemple 24", air ball et ballon tenu**
Sur un tir au panier de A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon manque l'anneau et ensuite :

a) Un ballon tenu entre A2 et B2 se produit.
b) B1 chasse le ballon en dehors des limites du terrain

**Interprétation :**
Dans les 2 cas, c'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. L'équipe B n'a pas pris un contrôle clair et immédiat du ballon.

**29/50-6 Exemple Faute, 24", puis le ballon pénètre dans le panier**
B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir au panier approximativement en même temps que le signal du chronomètre des tirs. Le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation :**
Dans les cas suivants :

a) Si le ballon était toujours dans les mains de A1 et que la faute de B1 se produit avant que la période de tir expire, ou
b) Si le ballon était en l'air sur le tir au panier de A1 et que la faute de B1 se produit avant que la période de tir expire, ou
c) Si le ballon est en l'air sur le tir au panier de A1 et que la faute de B1 se produit après que la période de tir expire, …

… ce n'est pas une violation. Le panier de A1 doit compter. A1 doit tenter un lancer-franc supplémentaire. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier tir de lancer-franc.

d) Si A1 a encore le ballon dans les mains et que la faute de B1 se produit après que la période de tir a expiré, …

… c'est une violation du chronomètre des tirs. Le panier de A1 ne doit pas compter. La faute de B1 doit être ignorée, à moins que ce soit une faute antisportive ou une faute disqualifiante. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancers-francs.

**29/50-7 Exemple Fin de quart-temps après signal sonore des 24 secondes sur air ball**

Avec 25,2 secondes sur le chronomètre de jeu, l'équipe A prend le contrôle du ballon. Avec 1 seconde sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier.

Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon manque l'anneau et :

a) Après 1,2 sec supplémentaire, le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps retentit.
b) A2 prend le rebond. L'arbitre siffle la violation alors qu'il reste 0,8 secondes sur le chronomètre de jeu.

**Interprétation** :

a) Il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. L'arbitre attendait de voir si l'équipe B gagnerait le contrôle clair et immédiat du ballon et de ce fait n'a pas sifflé de violation. Le quart-temps est terminé.
b) C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis l'endroit le plus proche d'où le jeu a été arrêté, avec 0,8 secondes sur le chronomètre de jeu.

**29/50-8 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24'' avec le ballon en main**

Avec 25,2 secondes sur le chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps, l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1,2 secondes à jouer sur le chronomètre de jeu et A1 a le ballon dans les mains quand le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Les arbitres sifflent une violation alors que le chronomètre de jeu indique 0,8 secondes.

**Interprétation** :

C'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Comme la violation est intervenue avec 1,2 secondes sur le chronomètre de jeu, les arbitres doivent décider de corriger le chronomètre de jeu. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B au plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté, excepté directement derrière le panier, avec 1,2 secondes affiché sur le chronomètre de jeu.

**29/50-9 Principe 24" et futur contrôle clair et immédiat du ballon**

Si le signal du chronomètre des tirs retentit et les adversaires prennent un contrôle clair et immédiat du ballon, le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. Le jeu doit reprendre.

**29/50-10 Exemple 24" et interception**

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

**Interprétation :**

Comme B1 prend un contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré. Le jeu doit continuer.

**29/50-11 Exemple 24" et interception**
Après un panier marqué par l'adversaire et avec 25,2 secondes sur le chronomètre de jeu, l'équipe A a le ballon pour une remise en jeu derrière sa ligne de fond. A l'approche de la fin de la période du chronomètre des tirs, la passe de A1 à A2 est déviée par B1 et le signal du chronomètre des tirs retentit. Les arbitres sifflent une violation du chronomètre des tirs avec 0,8 secondes sur le chronomètre de jeu.

**Interprétation :**
C'est une violation du chronomètre des tirs qui se produit avec le chronomètre de jeu affichant 0.8 secondes. Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu pour l'équipe B depuis l'endroit où le jeu a été arrêté avec 0,8 secondes sur le chronomètre de jeu.

**29/50-12 Principe Possession alternée et 24"**
Si l'équipe qui était en contrôle du ballon se voit attribuer une remise en jeu de possession alternée, cette équipe ne doit bénéficier que du temps restant sur le chronomètre des tirs au moment où la situation d'entre-deux s'est produite.

**29/50-13 Exemple 24" et ballon tenu**
L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs lorsqu'une situation d'entre-deux se produit. Une remise en jeu de possession alternée est attribuée à :
a) L'équipe A,
b) L'équipe B.
**Interprétation :**
a) L'équipe A doit avoir 10 secondes sur le chronomètre des tirs
b) L'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-14 Principe 24" et violation ou faute en zone avant**
Si le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui n'est pas en contrôle du ballon (à l'exception d'un ballon sorti des limites du terrain), et que la possession du ballon est accordée à la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon dans sa zone avant, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :
- Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs doit continuer avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.
- Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, l'équipe doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-15 Exemple 24" et ballon sorti en zone avant**
Alors qu'il reste 8 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble en zone avant lorsque :
a) B1 chasse le ballon hors des limites du terrain dans la zone avant de l'équipe A.
b) B1 commet une faute sur A1. C'est la seconde faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps
**Interprétation :** Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en zone avant avec :
a) 8 secondes
b) 14 secondes
… sur le chronomètre des tirs.

**29/50-16 Exemple 24"et blessure en zone avant**
Alors qu'il reste 4 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon en zone avant lorsque :
a) A1
b) B1
…se blesse. Les arbitres interrompent le jeu.
**Interprétation :**

L'équipe A doit avoir :
a) 4 secondes
b) 14 secondes
…sur le chronomètre des tirs.

**29/50-17 Exemple 24" et double faute**
Avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs, le ballon est en l'air sur le tir de A1 quand une double faute est sifflée contre A2 et B2. La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A.
a) Le ballon manque l'anneau.
b) Le ballon touche l'anneau
**Interprétation :**
L'équipe A doit avoir :
a) 6 secondes,
b) 14 secondes,
… sur le chronomètre des tirs.

**29/50-18 Exemple 24" et double faute technique**
Avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble quand B1 est sanctionné d'une faute technique, puis, ensuite, l'entraineur principal de l'équipe A est sanctionné d'une faute technique.
**Interprétation :**
Après annulation des réparations égales, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A. L'équipe A doit avoir 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-19 Exemple 24" et pied**
Alors qu'il reste :
a) 16 secondes
b) 12 secondes
… sur le chronomètre des tirs, A1 passe le ballon à A2, tous deux dans leur zone avant, quand B1 dans sa propre zone arrière frappe délibérément de ballon du pied ou du poing.
**Interprétation :**
Dans les 2 cas, violation de B1 pour avoir frappé le ballon du pied ou du poing. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis sa zone avant avec :
a) 16 secondes
b) 14 secondes
.. sur le chronomètre des tirs.

**29/50-20 Exemple 24" et faute antisportive en zone avant**
Avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A2.
**Interprétation :**
Après les 2 lancers-francs de A2 sans alignement, qu'ils soient ou non réussis, le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
Cette même interprétation s'applique également aux fautes disqualifiantes.

**29/50-21 Principe 24" et situations de désavantage**
Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable qui n'est en rapport avec aucune des deux équipes et que les adversaires sont placés en situation de désavantage, le décompte des vingt-quatre secondes doit reprendre avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.

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

Avec 25 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, alors que le score est de : A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon dans sa zone avant. A1 dribble depuis 20 secondes quand le jeu est arrêté par les arbitres parce que :

a) Le chronomètre de jeu ou celui des tirs ne s'est pas déclenché ou s'est arrêté par erreur
b) Une bouteille a été lancée sur le terrain de jeu,
c) Le chronomètre des tirs a été réinitialisé à tort

**Interprétation :**

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait sans qu'il n'y ait de temps restant sur le chronomètre des tirs.

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

Lors du tir au panier de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. A2 prend le rebond et 9 secondes plus tard, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit par erreur. Les arbitres interrompent le jeu.

**Interprétation :**

L'équipe A serait désavantagée si une violation du chronomètre des tirs était sifflée. Après consultation du commissaire, si présent, et du chronométreur des tirs, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A. L'équipe A devra avoir 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

Avec 4 secondes restant sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir du terrain. Le ballon manque l'anneau mais le chronométreur des tirs réinitialise le chronomètre des tirs par erreur. A2 prend le rebond et après un certain temps A3 tire et marque un panier. A ce moment-là, les arbitres reconnaissent l'erreur.

**Interprétation :**

Les arbitres, après consultation du commissaire s'il est présent, doivent confirmer que le ballon n'avait pas touché l'anneau lors du tir au panier de A1.

Si tel est le cas, ils doivent décider alors si le ballon avait quitté les mains de A3 avant le moment où le signal aurait dû sonner si le chronomètre des tirs n'avait pas été réinitialisé.

- Si c'est le cas, le panier doit compter
- Sinon, une violation du chronomètre des tirs se sera produite et le panier de A3 ne devra pas compter.

**29/50-25 Principe Réglage des 24 secondes lors d'une faute défensive après tir**

Le ballon est lâché lors d'un tir au panier et une faute est ensuite sifflée contre un défenseur dans la zone avant du tireur. Si le jeu doit reprendre par une remise en jeu, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :

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

**29/50-26 Exemple Tir puis faute défensive en zone arrière (2ème faute d'équipe)**

A1 tente un tir au panier. Le ballon pénètre dans le panier. B2 est alors sanctionné dans sa zone arrière d'une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

**Interprétation :** Le panier de A1 doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis l'endroit le plus proche d'où la faute de B2 s'est produite. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-27 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) avec 17" restant aux 24"**

Avec 17 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier puis, alors que le ballon est en l'air, B2 est sanctionné dans sa zone arrière d'une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

a) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
b) Manque l'anneau

**Interprétation**

Dans les deux cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été commise. L'équipe A doit avoir 17 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-28 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) avec 10" aux 24"**

Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier puis, alors que le ballon est en l'air, B2 est sanctionné dans sa zone arrière d'une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

**Interprétation**

a) Le panier de A1 doit compter.

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été commise. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

Alors que le ballon est en l'air sur un tir au panier de A1, le signal du chronomètre des tirs retentit. B2 est alors sanctionné dans sa zone arrière d'une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

**Interprétation**

a) Le panier de A1 doit compter.

Dans tous les cas, ce n'est pas une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été commise. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-30 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5ème faute d'équipe) avec 10 secondes aux 24"**

Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier puis, alors que le ballon est en l'air, B2 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

**Interprétation :**

a) Le panier de A1 doit compter.

Dans tous les cas, A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre ensuite comme après tout dernier lancer-franc.

**29/50-31 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5ème faute d'équipe) après le signal des 24"**

A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air le signal du chronomètre des tirs retentit. B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

**Interprétation**

a) Le panier de A1 doit compter.

Dans tous les cas, il n'y a pas eu de violation du chronomètre des tirs. A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre ensuite comme après tout dernier lancer-franc.

**29/50-32 Principe 24" si faute antisportive ou disqualifiante**

Une remise en jeu résultant de la sanction d'une faute antisportive ou disqualifiante doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe. L'équipe doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-33 Exemple 24"si temps-mort après faute antisportive lors des 2 dernières minutes**

Avec 1'12" sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 6 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone avant lorsque B1 est sanctionné d'une faute antisportive commise sur A1.

Après le premier lancer-franc de A1, un temps-mort est demandé par l'entraineur principal A ou l'entraineur principal B.

**Interprétation :**

A1 doit tenter le second lancer-franc sans alignement. Le temps-mort doit être ensuite accordé. Après le temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit afficher 14 secondes.

**29/50-34 Exemple 14" sur REJ après faute antisportive ou disqualifiante**

Avec 19" sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone avant lorsque B2 est sanctionné d'une faute antisportive commise sur A2.

**Interprétation :**

Après les 2 lancers-francs de A2, quel que soit le nombre de lancers-francs réussis ou manqués, le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Cette même interprétation s'applique également aux fautes disqualifiantes.

**29/50-35 Principe 14" si le ballon touche l'anneau de l'adversaire**

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

**29/50-36 Exemple 14" si le ballon touche B2 puis l'anneau avant rebond par A3**

Pendant une passe de A1 vers A2, le ballon touche B2 et ensuite celui-ci touche l'anneau. A3 reprend ensuite le contrôle du ballon.

**Interprétation :**

L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon, quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

**29/50-37 Exemple 14" si ballon gagné par A2 en zone avant ou arrière après tir à 20"**

A1 tente un tir au panier avec :

a) 4 secondes,
b) 20 secondes

… sur le chronomètre des tirs. Le ballon rebondit sur l'anneau, et A2 gagne ensuite le contrôle du ballon.
**Interprétation :**
Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon, quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

**29/50-38 Exemple 14" si ballon touché au rebond par B1 mais contrôlé par A2**
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau.
a) B1 touche le ballon,
b) A2 tape le ballon,
… puis A3 prend le contrôle du ballon.
**Interprétation :**
Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon, quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

**29/50-39 Exemple 14" si le ballon sort en faveur de A après avoir touché l'anneau**
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche ensuite le ballon qui sort des limites du terrain.
**Interprétation :**
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit d'où est sorti le ballon. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, quel que soit l'endroit où la remise en jeu est administrée.

**29/50-40 Exemple 14"si le ballon sort pour A en zone arrière après avoir touché l'anneau**
Avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 lance le ballon sur l'anneau pour bénéficier d'une nouvelle période de tir. Le ballon touche l'anneau. B1 touche alors le ballon avant que celui-ci sorte des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.
**Interprétation :**
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone arrière au plus près de l'endroit où est sorti le ballon. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-41 Exemple 14" si 3ème faute d'équipe après rebond et anneau touché**
Avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau et A2 prend le contrôle du ballon. B2 commet alors une faute au rebond sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
**Interprétation :**
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute de B2 a été commise. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-42 Exemple 14" si ballon tenu au rebond avec flèche pour A**
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau et sur le rebond, un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2. La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A.
**Interprétation :**
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où le ballon tenu entre A2 et B2 s'est produit. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-43 Exemple Remise à 14'' si le ballon se coince entre l'anneau et le panier de l'adversaire**
A1 tente un tir au panier avec :
a) 8 secondes sur le chronomètre des tirs,
b) 17 secondes sur le chronomètre des tirs,
Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession alternée indique l'équipe A.
**Interprétation :** Dans les deux cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis derrière la ligne de fond de sa zone avant à proximité du panneau. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-44 Exemple 14" si le ballon touche le panier de l'adversaire sur une passe**

A1, dans sa zone avant, passe le ballon à A2 pour un alley-oop. A2 n'attrape pas le ballon et le ballon touche l'anneau après quoi A3 prend le contrôle du ballon …

a) Dans la zone avant de l'équipe A
b) Dans la zone arrière de l'équipe A

**Interprétation :**

a) L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs
b) C'est une violation de retour en zone arrière par l'équipe A qui n'a pas perdu le contrôle du ballon.

**29/50-45 Exemple 14" si un ballon tenu est sifflé en faveur de l'attaque après rebond**

Le tir au panier de A1 touche l'anneau. B1 prend le rebond et revient au sol. A2 chasse alors le ballon des mains de B1. A3 attrape alors le ballon.

**Interprétation :**

L'équipe B (B1) a pris clairement le contrôle du ballon au cours du rebond ; puis l'équipe A a gagné un nouveau contrôle du ballon (A3). L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-46 Exemple 24'' et anneau touché sur une remise en jeu**

Avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 passe le ballon sur une remise en jeu en direction du panier de l'équipe B. Le ballon touche l'anneau. Puis le ballon est touché mais non contrôlé par A2 et/ou B2.

**Interprétation :**

Le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs doivent démarrer en même temps, au moment où le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain.

- Si l'équipe A prend ensuite le contrôle du ballon sur le terrain de jeu, elle doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Si l'équipe B prend ensuite le contrôle du ballon sur le terrain de jeu, elle doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

**29/50-47 Principe Toujours 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain**

Pendant le jeu alors que le chronomètre de jeu tourne, quelle que soit l'équipe qui prend une nouvelle possession d'un ballon vivant sur le terrain, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, cette équipe doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-48 Exemple 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain en zone avant**

Alors que le chronomètre de jeu tourne, A1 gagne la possession du ballon sur le terrain de jeu :

a) Dans sa zone avant.
b) Dans sa zone arrière.

**Interprétation :**

Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-49 Exemple 24'' en cas d'interception sur REJ**

Après une remise en jeu de l'équipe B, A1 prend un contrôle clair et immédiatement du ballon sur le terrain de jeu :

a) Dans sa zone arrière,
b) Dans sa zone avant.

**Interprétation :** Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-50 Principe 14'' en cas de violation ou de faute de l'équipe qui contrôle le ballon, s'il y a REJ en zone avant.**

Le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (incluant une sortie du ballon des limites du terrain) commise par l'équipe en contrôle du ballon. Si le ballon est accordé aux adversaires, pour une remise en jeu en zone avant, cette équipe devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-51 Exemple 14'' pour équipe B si équipe A fait sortir le ballon dans sa zone arrière**
A1 situé dans sa zone arrière passe le ballon à A2. A2 touche le ballon mais ne l'attrape avant qu'il sorte des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.
**Interprétation :**
Une remise en jeu doit être accordée à l'équipe B au point où le ballon est sorti dans sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**29/50-52 Principe Affichage du chronomètre des tirs quand il reste moins de 24 secondes**
A chaque fois qu'une équipe gagne ou regagne le contrôle d'un ballon vivant n'importe où sur le terrain de jeu avec moins de 24 secondes sur le chronomètre de jeu, le chronomètre des tirs doit être occulté.

Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, si l'équipe attaquante reprend le contrôle d'un ballon vivant n'importe où sur le terrain :

- S'il reste moins de 24 secondes et plus de 14 secondes sur le chronomètre de jeu, cette équipe doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- S'il reste 14 secondes ou moins au chronomètre de jeu, le chronomètre des tirs doit être occulté.

**29/50-53 Exemple Eteindre le chronomètre des tirs quand il reste 12 secondes à jouer**
Avec 12 secondes de jeu sur le chronomètre de jeu, A1 qui effectue une remise en jeu obtient un nouveau contrôle du ballon.
**Interprétation :** Le chronomètre des tirs doit être occulté.

**29/50-54 Exemple Réglage des 24" s'il reste entre 14" et 24" à jouer lors d'une violation avec chrono des tirs déjà occulté**
Avec 23 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 18 secondes sur le chronomètre de jeu, B. frappe le ballon volontairement du pied dans sa zone arrière.
**Interprétation** :
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près du point où B1 a frappé le ballon du pied. Le chronomètre de jeu doit afficher 18 secondes. Le chronomètre des tirs doit rester occulté.

**29/50-55 Exemple Réglage des 24" s'il reste entre 14" et 24" à jouer sur le rebond offensif**
Avec 23 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 19 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau et A2 prend le rebond avec 16 secondes au chronomètre de jeu.
**Interprétation** :
Le jeu doit reprendre avec 16 secondes sur le chronomètre de jeu. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, du fait qu'il reste plus de 14 secondes sur le chronomètre de jeu quand l'équipe A regagne le contrôle du ballon.

**29/50-56 Exemple Réglage 24" sur REJ s'il reste moins de 14" à jouer, après tir raté**
Avec 23 secondes restant sur le chronomètre de jeu, l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 15 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau puis B1 tape le ballon qui sort des limites du terrain dans sa zone arrière, avec 12 secondes au chronomètre de jeu.
**Interprétation** :
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près du point où est sorti le ballon, avec 12 secondes sur le chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté dans la mesure où il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu quand l'équipe A regagne le contrôle du ballon.

**29/50-57 Exemple Réglage 24" si sortie du ballon dans les 24 dernières secondes**

Avec 22 secondes sur le chronomètre de jeu, l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon sur le terrain de jeu. Le chronomètre des tirs doit être occulté. Avec 18 secondes sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon manque l'anneau puis B1 tape le ballon qui sort des limites du terrain dans sa zone arrière …

a) … avec 15.5 secondes ...
b) … avec 12 secondes …

… sur le chronomètre de jeu

**Interprétation** :

a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant au plus près du point où est sorti le ballon, avec le temps restant sur le chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs doit continuer à rester occulté dans la mesure où il reste moins de 24 secondes sur le chronomètre de jeu.

# Article 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE

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

Un joueur en l'air conserve le statut qu'il avait sur le terrain de jeu en fonction de l'endroit où il touchait le sol en dernier sur le terrain de jeu avant de sauter en l'air.

Quand un joueur en l'air saute depuis sa zone avant et prend un nouveau contrôle du ballon pour son équipe alors qu'il est toujours en l'air, le joueur peut atterrir avec le ballon n'importe où sur le terrain de jeu. Le joueur ne peut pas passer le ballon à un partenaire situé en zone arrière avant de retomber au sol.

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

A1 en zone arrière passe le ballon à A2 situé en zone avant. B1 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe au sol :

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

**Interprétation :**

Ce n'est pas une violation de retour en zone arrière de l'équipe B. B1 a établi un nouveau contrôle du ballon pour son équipe alors qu'il était en l'air et peut atterrir n'importe où sur le terrain de jeu. Dans tous les cas, B1 se trouve légalement en zone arrière.

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

Lors de l'entre-deux initial entre A1 et B1, le ballon est légalement frappé lorsqu'A2 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe :

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

**Interprétation :** Ce n'est pas une violation de retour en zone arrière. A2 a établi le premier contrôle du ballon pour son équipe alors qu'il était en l'air et peut atterrir n'importe où sur le terrain de jeu. Dans tous les cas, A2 se trouve légalement en zone arrière.

**30-4 Exemple Retour en zone en cas de passe sur REJ à un partenaire sautant depuis sa zone avant et retombant en zone arrière**

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

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

**Interprétation :** Violation de retour en zone arrière de l'équipe A. Lors de la remise en jeu, A1 en effectuant la remise en jeu avait établi le contrôle du ballon pour l'équipe A dans sa zone avant, avant qu'A2 attrape le ballon en l'air et retombe ensuite sur le terrain de jeu dans sa zone arrière.

**30-5 Exemple Retour en zone arrière en cas d'interception en sautant depuis sa zone avant et en passant le ballon en zone arrière**

Le joueur A1 qui effectue une remise en jeu en zone arrière passe le ballon à A2 situé en zone avant. B1 saute depuis sa propre zone avant, attrape le ballon en l'air. Avant de retomber au sol en zone arrière, B1 passe le ballon à B2 situé en zone arrière.

**Interprétation** :

Violation de retour en zone arrière de l'équipe B. Quand B1, en l'air, saute depuis sa zone avant et qu'il prend un nouveau contrôle du ballon pour son équipe en zone avant alors qu'il est toujours en l'air, B1 peut atterrir avec le ballon n'importe où sur le terrain de jeu. Cependant, il ne peut pas passer le ballon à un partenaire en zone arrière.

**30-6 Exemple Passe depuis la zone arrière d'un joueur en zone avant qui a sauté et attrapé le ballon en zone avant**

Lors de l'entre-deux initial entre A1 et B1, le ballon est tapé légalement vers A2 situé en zone avant. A2 saute en l'air, attrape le ballon toujours en l'air et, avant d'atterrir au sol, passe le ballon à A1 situé en zone arrière.

**Interprétation** :

C'est une violation de retour en zone arrière de l'équipe A. Alors qu'il est en l'air, A2 peut atterrir avec le ballon n'importe où sur le terrain de jeu. Cependant, A2 ne peut pas passer le ballon à un partenaire en zone arrière avant de retomber au sol.

**30-7 Principe Toucher le ballon contrôlé en zone avant après qu'il a rebondi en zone arrière**

Un ballon vivant est retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe A situé complètement en zone avant amène le ballon à toucher la zone arrière et qu'un joueur de l'équipe A est ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.

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

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

A1 et A2 se tiennent tous les deux proches de la ligne médiane, chacun avec les deux pieds en zone avant. A1 passe le ballon à rebond à A2. Pendant la passe, le ballon touche la zone arrière de l'équipe A avant qu'A2 le touche à son tour en zone avant.

**Interprétation :**

Violation de retour en zone arrière de l'équipe A.

**30-9 Exemple Passe légale de zone arrière à zone arrière avec rebond en zone avant**

A1 se tient proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone arrière, quand A1 passe le ballon à rebond à A2 également proche de la ligne médiane avec les deux pieds dans sa zone arrière. Pendant la passe, le ballon touche la zone avant de l'équipe A, avant qu'A2 le touche à son tour.

**Interprétation :**

Ce n'est pas une violation de retour en zone arrière par l'équipe A dans la mesure où aucun joueur de l'équipe A n'est allé en zone avant avec le ballon. Cependant, le décompte de la période de 8 secondes doit s'arrêter au moment où le ballon touche la zone avant de l'équipe A. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon en zone arrière.

**30-10 Exemple** **Retour en zone et 8" sur ballon dévié par un officiel situé en zone avant**

A1, situé en zone arrière, passe le ballon en zone avant. Le ballon touche un arbitre situé dans le terrain de jeu avec les pieds à cheval sur la ligne médiane. A2, toujours situé dans sa zone arrière, touche le ballon.

**Interprétation :**

Ce n'est pas une violation de retour en zone arrière de l'équipe A puisqu'aucun joueur de l'équipe A n'a contrôlé le ballon dans sa zone avant. Cependant le décompte de la période des 8 secondes doit s'arrêter au moment où le ballon touche l'arbitre à cheval sur la ligne médiane. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon en zone arrière.

**30-11 Exemple** **Retour en zone si 2 adversaires ont touché ensemble le ballon**

L'équipe A est en contrôle du ballon dans sa zone avant quand le ballon est touché simultanément par A1 et B1. Le ballon repart alors vers la zone arrière de l'équipe A où A2 est le premier joueur à le toucher.

**Interprétation :**

C'est une violation de retour en zone arrière de l'équipe A.

**30-12 Cas du joueur dribblant sur son pied en venant de franchir la ligne médiane**

A1 dribble de la zone arrière vers la zone avant. A1, avec les deux pieds dans sa zone avant, continue à dribbler en zone arrière. Le ballon touche son pied et rebondit en zone arrière où A2 commence un dribble.

**Interprétation** :

C'est une action légale de l'équipe A. A1 n'a pas encore établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

**30-13 Exemple** **Cas du ballon seulement touché en zone avant**

A1 en zone arrière passe le ballon à A2 qui se situe en zone avant. A2 touche mais ne contrôle pas le ballon qui retourne vers A1 toujours positionné en zone arrière.

**Interprétation** :

C'est une action légale de l'équipe A. A1 n'a pas encore contrôlé le ballon en zone avant.

**30-14 Exemple** **Cas de franchissement de la ligne médiane en recevant une passe sur une REJ en zone avant**

A1, qui effectue une remise en jeu depuis sa zone avant, passe le ballon à A2. A2 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon et atterrit sur le terrain de jeu avec le pied droit dans sa zone avant puis pose ensuite le pied gauche dans sa zone arrière.

**Interprétation** :

C'est une violation de retour en zone arrière de l'équipe A. A1 en effectuant la remise en jeu, avait déjà établi le contrôle du ballon par l'équipe A dans sa zone avant.

**30-15 Exemple** **Cas du ballon frappé par l'adversaire vers la zone arrière**

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

**Interprétation** :

C'est une action légale de l'équipe A. A1 n'est pas le dernier à avoir touché le ballon en zone avant. A1 pourrait même continuer son dribble en étant complètement en arrière avec une nouvelle période de 8 secondes.

**30-16 Exemple** **Passe depuis la zone arrière vers un joueur en zone avant qui retombe en zone arrière**

A1, situé en zone arrière, passe le ballon à A2 situé en zone avant. A2 saute, attrape le ballon et retombe au sol :

a) Avec les deux pieds en zone arrière
b) En touchant la ligne médiane
c) À cheval sur la ligne médiane et passe ou dribble ensuite en zone arrière.

**Interprétation** :

Dans tous les cas, c'est une violation de retour en zone arrière de l'équipe A. A2 a établi le contrôle du ballon pour l'équipe A en zone avant lorsqu'il a attrapé le ballon en l'air.

# Article 31 GOALTENDING ET INTERVENTION ILLEGALE

**31-1 Principe** **Toucher le ballon au travers du panier sur lancer-franc**
Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'un tir au panier ou un lancer-franc, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à travers le panier par-dessous.

**31-2 Exemple**
Lors du dernier lancer-franc de A1,
a) Avant que le ballon touche l'anneau,
b) Après que le ballon a touché l'anneau et qu'il a toujours la possibilité de rentrer dans le panier,
… B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.
**Interprétation :**
Dans les 2 cas, c'est une violation d'interférence de B1 et 1 point doit être accordé à A1.
a) B1 doit être sanctionné d'une faute technique
b) B1 ne doit pas être sanctionné d'une faute technique.

**31-3 Principe** **Toucher le ballon à travers le panier lors d'une passe ou d'un tir**
Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'une passe ou après qu'il a touché l'anneau, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à travers le panier par dessous.

**31-4 Exemple**
A1 sur le terrain de jeu passe le ballon au-dessus de l'anneau lorsque B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.
**Interprétation** :
C'est une violation d'intervention illégale de B1. 2 ou 3 points doivent être accordés à A1.

**31-5 Principe** **Toucher le ballon après un dernier lancer-franc**
Le ballon touche l'anneau lors d'un lancer-franc manqué. Si le ballon est ensuite légalement touché par n'importe quel joueur avant qu'il pénètre dans le panier, le lancer-franc devient un panier à 2 points.

**31-6 Exemple**
Après le dernier lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. B1 essaie de chasser le ballon mais le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation :**
C'est une action légale de B1 de taper le ballon et de le faire pénétrer dans son propre panier. 2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A.

**31-7 Principe** **Toucher le ballon après une faute quand le ballon rebondit sur l'anneau**
Après que le ballon a touché l'anneau
- Sur une tentative de tir,
- Sur un dernier tir de lancer-franc manqué ou
- Après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du 4ème quart-temps ou d'une prolongation, …

… une faute est sifflée alors que le ballon a toujours une chance de pénétrer dans le panier. C'est une violation si n'importe quel joueur touche le ballon alors que celui-ci a toujours une chance de pénétrer dans le panier.

**31-8 Exemple** **Tir, 3ème faute d'équipe au rebond puis ballon touché avec une chance de pénétrer**
Après le dernier lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. Pendant la situation de rebond, B2 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Alors que le ballon a toujours une chance de rentrer dans le panier, il est touché :

a) Par A3
b) Par B3

**Interprétation :**
Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A3 ou de B3.

a) Aucun point ne doit être accordé. Les deux sanctions (remises en jeu) doivent s'annuler l'une et l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée en ligne de fond au plus près du lieu où la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.
b) 1 point doit être accordé à A1. En conséquence de la faute de B2, le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis derrière la ligne de fond au point le plus proche du lieu où la faute a été commise, mais pas directement derrière le panneau.

**31-9 Exemple Tir, 5ème faute d'équipe B au rebond puis ballon touché avec une chance de pénétrer**

Après le dernier tir de lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. Pendant la situation de rebond, B2 est sanctionné d'une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Alors que le ballon a toujours une chance de rentrer dans le panier, il est touché :

a) Par A3
b) Par B3

**Interprétation :** Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A3 ou de B3.

a) Aucun point ne doit être accordé.
b) 1 point doit être accordé à A1.

Dans les 2 cas, du fait de la faute de B2, A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

**31-10 Exemple Tir, 5ème faute d'équipe A au rebond puis ballon touché avec une chance de pénétrer**

Après le dernier tir de lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. Pendant la situation de rebond, A2 est sanctionné d'une faute sur B2. C'est la 5ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Alors que le ballon a toujours une chance de rentrer dans le panier, il est touché :

a) Par A3
b) Par B3

**Interprétation :** Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A3 ou de B3.

a) Aucun point ne doit être accordé.
b) 1 point doit être accordé à A1.

Dans les 2 cas, du fait de la faute de A2, B2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

**31-11 Exemple Tir, double faute au rebond puis ballon touché avec une chance de pénétrer**

Après le dernier tir de lancer-franc de A1, le ballon rebondit sur l'anneau. Pendant la situation de rebond, une double faute se produit entre A2 et B2. Alors que le ballon a toujours une chance de rentrer dans le panier, il est touché :

a) Par A3
b) Par B3

**Interprétation :** Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A3 ou de B3. La faute de chaque fautif doit être enregistrée sur la feuille de marque.

a) Aucun point ne doit être accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée depuis derrière la ligne de fond au point le plus proche d'où a été commise la double faute, à l'exception de directement derrière le panier.
b) 1 point doit être accordé à A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B à n'importe quel endroit derrière sa ligne de fond comme après n'importe quel dernier lancer-franc réussi.

**31-12 Exemple** **Tir au buzzer, rebond sur l'anneau puis ballon touché avant le buzzer**

A1 tente un tir du terrain. Le ballon rebondit sur l'anneau et a toujours une chance de pénétrer dans le panier quand B1 touche le ballon au-dessus du niveau de l'anneau. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour la fin du 3ème quart-temps. Le ballon est alors touché par :

a) A2 et le ballon pénètre dans le panier
b) B2 et le ballon pénètre dans le panier
c) A2 et le ballon ne pénètre pas dans le panier
d) B2 et le ballon ne pénètre pas dans le panier

**Interprétation** :

Dans tous les cas, c'est une violation d'intervention illégale de A2 ou B2.

Après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'un quart-temps, aucun joueur ne peut toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau et qu'il a encore une chance de pénétrer dans le panier.

a) Le panier de A1 ne doit pas compter
b) Le panier de A1 doit compter 2 ou 3 points
c) Le quart-temps est terminé
d) Le panier de A1 doit compter 2 ou 3 points

Dans tous les cas, le 3ème quart-temps est terminé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée depuis le prolongement de la ligne médiane.

**31-13 Principe** **Intervention sur un tir contré**

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

**31-14 Exemple** **Pas de Goaltending en phase montante mais seulement à partir du début de sa phase descendante.**

A1 tente un tir à 2 points. Le ballon est touché par A2 ou B2 pendant la phase montante du ballon. Pendant sa phase descendante vers le panier, le ballon est ensuite touché par :

a) A3.
b) B3.

**Interprétation :**

C'est une action légale de A2 ou B2 de toucher le ballon dans sa phase montante.

C'est une violation de Goaltending quand A3 ou B3 touche le ballon quand il a commencé sa phase descendante.

a) L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.
b) 2 points doivent être accordés à A1.

**31-15 Exemple** **Pas de panier accordé si contre légal après une faute, même si le ballon rentre dans le panier.**

Le ballon est en l'air sur un tir de A1 quand B1 commet une faute sur A1. B2 touche alors le ballon légalement dans la phase montante du tir. Le ballon rentre dans le panier.

**Interprétation :**

Le panier ne doit pas compter. Après que l'arbitre a sifflé, le fait que B2 touche le ballon rend le ballon mort immédiatement.

**31-16 Exemple** **Pas de Goaltending si contre au sommet de la trajectoire**

A1 tente un tir à 2 points. Le ballon est touché par A2 ou B2 au point le plus haut de sa trajectoire, au-dessus du niveau de l'anneau.

**Interprétation :**

C'est une action légale de A2 ou B2.

Le ballon n'est illégalement touché que lorsqu'il est touché après qu'il a atteint son plus haut point et qu'il a commencé sa phase descendante.

**31-17 Principe** **Faire vibrer le panneau ou le panier**

Il y a une violation pour intervention illégale quand un joueur provoque la vibration du panier ou accroche le panier (l'anneau et/ou le filet) de sorte que cela provoque un rebond non naturel du ballon ou en change la direction, et qu'en conséquence le ballon est empêché de rentrer dans le panier ou que cela entraine l'entrée du ballon dans le panier.

**31-18 Exemple** **Faire vibrer le panneau ou le panier après le signal de fin de quart-temps**

A1 tente un tir à 3 points près de la fin de la rencontre. Le ballon est en l'air quand le signal du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du temps de jeu. Après le signal :

a) B1 fait vibrer le panier et, de sorte que cela provoque un rebond non naturel du ballon ou en change la direction, et qu'en conséquence cela empêche le ballon de rentrer dans le panier.
b) A2 fait vibrer le panier de sorte que cela provoque un rebond non naturel du ballon ou en change la direction, et qu'en conséquence le ballon est empêché de rentrer dans le panier ou que cela entraine l'entrée du ballon dans le panier.

**Interprétation :** Même après que le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la rencontre, le ballon demeure vivant.

a) C'est une violation d'intervention illégale de B1. 3 points doivent être accordés à A1.
b) C'est une violation d'intervention illégale de A2. Le panier de A1 ne doit pas compter.

**31-19 Principe** **Toucher le panier ou le panneau quand le ballon est sur l'anneau**

C'est une intervention illégale pour un joueur défenseur ou attaquant si, lors d'un tir au panier, ce joueur touche le panier (l'anneau ou le filet) ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau et qu'il a encore une chance de pénétrer dans le panier.



**Figure 3 : Ballon en contact avec l'anneau**

**31-20 Exemple** **Toucher le panneau quand le ballon est à nouveau sur l'anneau**

Après le tir au panier de A1, le ballon rebondit sur l'anneau puis retombe à nouveau sur l'anneau. B1 touche le panier ou le panneau alors que le ballon est sur l'anneau.

**Interprétation :**

C'est une violation d'intervention illégale de B1. Les restrictions concernant l'intervention illégale s'appliquent tant que le ballon a une chance de pénétrer dans le panier.

**31-21 Exemple** **Double Goaltending par deux adversaires**

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

a) Pénètre dans le panier
b) Ne pénètre pas dans le panier

**Interprétation** :

Une violation de Goaltending est commise à la fois par A2 et B2. Dans les deux cas, aucun point ne peut être accordé. Le jeu doit reprendre par une situation de remise en jeu de possession alternée.

**31-22 Principe Accrocher le panier pour jouer le ballon**
C'est une violation pour intervention illégale sur le panier quand un joueur accroche le panier (l'anneau ou le filet) pour jouer le ballon.

**31-23 Exemple Attaquant ou défenseur accrochant le panier et jouant le ballon**
A1 tente un tir au panier. Le ballon rebondit sur l'anneau lorsque :
a) A2 accroche l'anneau, fait une claquette et met le ballon dans le panier
b) A2 accroche l'anneau alors que le ballon a une chance de pénétrer dans le panier. Le ballon pénètre dans le panier.
c) B2 accroche l'anneau et chasse le ballon du panier.
d) B2 accroche l'anneau alors que le ballon a une chance de pénétrer dans le panier. Le ballon ne pénètre pas dans le panier.

**Interprétation :**
Dans les 2 cas, c'est une violation d'intervention illégale de A2 et B2
a) et b) Aucun point ne doit être accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.
c) et d) 2 ou 3 points doivent être accordés à A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis derrière sa ligne de fond comme après tout tir réussi.

**31-24 Principe Défenseur touchant le ballon à l'intérieur du panier**
Il y a violation pour intervention illégale si un joueur défenseur touche le ballon quand il est à l'intérieur du panier.



**Figure 4 : Ballon à l'intérieur du panier**

**31-25 Exemple Défenseur touchant le ballon partiellement à l'intérieur du panier**
A1 tente un tir à 2 points. Le ballon tourne autour de l'anneau, sa plus petite partie se trouvant à l'intérieur du panier, lorsque :
a) B1 touche le ballon.
b) A2 touche le ballon.

**Interprétation** :
Le ballon est à l'intérieur du panier quand une partie du ballon est à l'intérieur de l'anneau et en dessous du niveau de l'anneau.
a) C'est une violation d'intervention illégale de B1. 2 points doivent être accordés à A1.
b) C'est une action légale de A2. Un joueur attaquant peut toucher le ballon.

**31-26 Exemple Attaquant touchant le ballon partiellement à l'intérieur du panier après le buzzer**
A1 tente un tir à 2 points. Le signal sonore retentit pour la fin du quart-temps alors que le ballon tourne autour de l'anneau, sa plus petite partie se trouvant à l'intérieur du panier. Après que le signal du chronomètre de jeu a retenti :
a) A2 touche le ballon.
b) B2 touche le ballon.

**Interprétation** :
a) C'est une violation d'intervention illégale sur le ballon par A2. Le panier, s'il est réussi, ne doit pas compter.
b) C'est une violation d'intervention illégale sur le ballon par B2. 2 points doivent être accordés à A1.

Après le signal sonore de fin de temps de quart-temps, le ballon devient mort immédiatement quand il est touché par un joueur de n'importe quelle équipe.

**31-27 Exemple Attaquant touchant le ballon sur un lancer-franc revenu à l'intérieur du panier après un rebond sur l'anneau**

A1 tente un dernier lancer-franc. Le ballon rebondit sur l'anneau, touche le panneau puis reviens sur l'anneau, sa plus petite partie se trouvant à l'intérieur du panier, quand :
a) A2 touche le ballon toujours en contact avec l'anneau.
b) B2 touche le ballon toujours en contact avec l'anneau.

**Interprétation** :
a) C'est une action légale de A2.
b) C'est une violation illégale de B2

Dans les 2 cas, 1 point est accordé à A1.

# Article 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX

**33-1 Principe Principe du cylindre pour attaquant comme pour défenseurs**

Le principe du cylindre s'applique à tous les joueurs, indépendamment qu'ils soient attaquants ou défenseurs.

**33-2 Exemple Tireur accrochant le défenseur avec la jambe**

A1 est en l'air sur son tir à 3 points. A1 étend la jambe droite qui entre en contact avec son défenseur B1.

**Interprétation :**

Faute de A1 qui a sorti sa jambe de son cylindre et créé un contact avec son défenseur B1.

**33-3 Principe Esprit de la règle de non-charge**

Le but de la règle du demi-cercle de non-charge (Article 33.10) est de ne pas récompenser un joueur défenseur qui prend une position sous son propre panier dans le but d'obtenir une faute offensive d'un joueur attaquant qui est en contrôle du ballon et pénètre vers le panier.

Pour la règle du demi-cercle de non-charge, les critères suivants doivent s'appliquer :
a) Le joueur défenseur doit avoir un ou les deux pieds en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge (voir figure 1). La ligne du demi-cercle de non-charge **fait partie** de la zone du demi-cercle de non-charge.
b) Le joueur attaquant doit s'engager vers le panier en passant au-dessus de la ligne du demi-cercle de non-charge et tenter un tir ou faire une passe tout en étant en l'air.

Les critères de la règle du demi-cercle de non-charge **ne doivent pas** s'appliquer et tout contact doit être jugé selon le règlement de jeu (par ex : principe du cylindre, principe de charge/obstruction) dans les cas suivants :
a) Pour toutes les actions de jeu en dehors de la zone de demi-cercle de non-charge et également pour les actions se déroulant entre la zone du demi-cercle de non-charge et la ligne de fond.
b) Pour toutes les situations de jeu au rebond quand, après un tir, le ballon rebondit et qu'une situation de contact se produit,
c) Pour tout usage illégal des mains, des bras, des jambes ou du corps que ce soit pour un joueur attaquant ou un joueur défenseur.

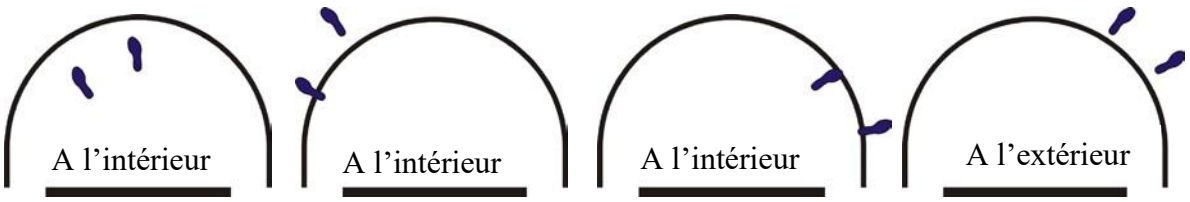



**Figure 5 : Position d'un joueur à l'intérieur ou à l'extérieur du ½ cercle de non-charge**

**33-4 Exemple Tir en suspension depuis l'extérieur du ½ cercle suivi d'une charge sur un joueur en contact avec la zone de non-charge**
A1 tente un tir en suspension qui commence depuis l'extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge. A1 charge B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.
**Interprétation** :
C'est une action légale de A1. La règle du demi-cercle de non-charge doit s'appliquer.

**33-5 Exemple Passage en ligne de fond suivie d'une charge sanctionnée dans le ½ cercle**
A1 dribble le long de la ligne de fond et, après avoir atteint la zone derrière le panier saute depuis le terrain en direction de la ligne de lancers-francs. A1 charge B1 qui est en position légale de défense en contact avec la zone de demi-cercle de non-charge.
**Interprétation** :
C'est une faute de l'équipe contrôlant le ballon de A1. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas s'appliquer. A1 est entré dans la zone du demi-cercle de non-charge depuis la partie du terrain de jeu située directement derrière le panier et derrière la ligne imaginaire le prolongeant.

**33-6 Exemple Charge sanctionnée sur rebond dans le ½ cercle**
Le tir au panier de A1 rebondit sur l'anneau. A2 saute, attrape le ballon puis charge B1 qui est en position légale de défense en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.
**Interprétation :**
C'est une faute de l'équipe qui contrôle le ballon de A2. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas s'appliquer.

**33-7 Exemple Charge sanctionnée sur passe ouvrant un passage dans le ½ cercle**
A1 s'engage en dribble et entre en action de tir au panier. Au lieu de terminer sa pénétration par une action de tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui suit A1. A1 charge B1, qui se trouve en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge. Approximativement au même moment, A2 qui a désormais le ballon dans les mains s'engage directement vers le panier dans une tentative pour marquer.
**Interprétation :** C'est une faute de l'équipe contrôlant le ballon de A1. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas être appliquée. A1 utilise illégalement son corps pour ouvrir le chemin du panier à A2.

**33-8 Exemple Cas de non-charge dans le 1/2 cercle sur passe vers l'extérieur**
A1 s'engage au panier dans son action de tir. Alors qu'il est encore en l'air, au lieu de terminer son tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui se tient dans le coin du terrain de jeu. A1 charge alors B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.
**Interprétation :** C'est une action légale de A1. La règle du demi-cercle de non-charge doit s'appliquer.

**33-9 Exemple Cas de non-charge dans le 1/2 cercle sur usage illégal du bras**
A1 s'engage au panier dans son action de tir. A1 utilise son bras pour écarter B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge, avant de lâcher le ballon sur son tir.
**Interprétation :** C'est une faute de l'équipe qui contrôle le ballon de A1. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas s'appliquer du fait que A1 utilise illégalement son bras.

**33-10 Exemple Cas de non-charge dans le 1/2 cercle si le défenseur est en l'air**
A1 s'engage au panier dans son action de tir depuis l'extérieur de la zone de non-charge et entre en contact avec B1 qui est en l'air après avoir sauté verticalement depuis la zone du demi-cercle de non-charge.

**Interprétation :** C'est une action défensive légale de B1. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas s'appliquer du fait que B1 n'a pas un ou les deux pieds en contact avec le demi-cercle de non-charge.

**33-11 Principe** **Responsabilité du contact et faute personnelle**
Une faute personnelle est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire. Le joueur créant le contact doit être sanctionné en conséquence

**33-12 Exemple** **Pousser un partenaire sur un adversaire**
A1 tente un tir au panier. B1 pousse son partenaire B2 qui entre en contact illégal avec A1 qui est en action de tir. Le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation :** 2 ou 3 points doivent être accordés à A1. B2 est entré en contact avec A1 et doit être sanctionné d'une faute. A1 doit tenter 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

**33-13 Exemple** **Pousser un adversaire sur un autre adversaire qui tire**
A1 tente un tir au panier. B2 pousse A2 qui provoque un contact non nécessaire avec A1 qui est en action de tir. Le ballon pénètre dans le panier. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
**Interprétation :** Le panier à 2 ou 3 points doit être accordé à A1. L'équipe A doit bénéficier d'une remise en jeu au plus près de l'endroit où la faute personnelle de B2 s'est produite.

# Article 34 FAUTE PERSONNELLE

**34-1 Principe** **Définition de la faute de remise en jeu**

Le chronomètre de jeu indique 02'00'' ou moins dans le 4ème quart-temps ou une prolongation, et le ballon est dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Si à ce moment un défenseur provoque un contact illégal avec un joueur attaquant sur le terrain, c'est une faute de remise en jeu, à moins que le contact ne réponde aux critères d'une faute antisportive. Le joueur sur qui la faute a été commise doit tenter 1 lancer-franc sans alignement, indépendamment du nombre de fautes d'équipe dans le quart-temps. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe victime de la faute depuis l'endroit le plus proche de l'infraction.

**34-2 Exemple** **Fautes de remise en jeu et réglage du chronomètre des tirs**

Avec 1'31'' au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, avant que A1 relâche le ballon pour effectuer la remise en jeu, B2 commet un contact illégal sur le terrain sur A2. Une faute de remise en jeu est sifflée contre B2.

**Interprétation :** A moins que le contact ne réponde aux critères d'une faute antisportive, c'est une faute de remise en jeu. Indépendamment du nombre de fautes d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps, A2 doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute de B2 s'est produite.

a) Si c'est en zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.
b) Si c'est en zone avant, l'équipe A doit avoir :
   - Le temps restant sur le chronomètre des tirs si '14 secondes ou plus' y était affiché
   - 14 secondes si le temps affiché sur le chronomètre des tirs était de '13 secondes ou moins'.

**34-3 Exemple** **Fautes de remise en jeu après un panier ou lancer-franc marqué**

Avec 1'24'' au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, après un lancer-franc ou un panier réussi par B1, A1 qui effectue la remise en jeu a le ballon dans les mains derrière la ligne de fond. A ce moment, B2 provoque un contact illégal sur le terrain sur A2. Une faute de remise en jeu est sifflée contre B2.

**Interprétation :** A moins que le contact de B2 sur A2 ne réponde aux critères d'une faute antisportive, c'est une faute de remise jeu. Indépendamment du nombre de fautes d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps, A2 doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute de B2 s'est produite, excepté derrière le panneau.

Si c'est depuis derrière la ligne de fond, mais pas strictement derrière le panneau, la remise en jeu devra se faire depuis le point désigné et le joueur effectuant la remise en jeu ne sera pas autorisé à se déplacer derrière la ligne de fond ni à passer le ballon à un partenaire derrière la ligne de fond avant de lancer le ballon vers le terrain, comme après tout dernier ou unique lancer-franc réussi.

**34-4 Exemple** **Fautes de remise en jeu en zone avant, REJ près du lieu de la faute**

Avec 0'58'' au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, avant que A1 relâche le ballon pour effectuer une remise en jeu, B2 provoque un contact illégal sur le terrain sur A2.

**Interprétation :** Indépendamment du nombre de fautes d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps, A2 doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A en zone avant au plus près de l'endroit où la faute de B2 s'est produite.

**34-5 Exemple** **Fautes de remise en jeu sifflée antisportive**

Avec 0'55'' au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, avant que A1 relâche le ballon pour effectuer la remise en jeu, B2 provoque un contact sur A2 qui réunit un des critères d'une faute antisportive. Une faute antisportive est sifflée contre B2.

**Interprétation :**

A2 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**34-6 Exemple** **Fautes de remise en jeu B suivie d'une faute technique A**

Avec 0'54'' au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, avant que A1 relâche le ballon pour effectuer la remise en jeu, B2 commet un contact illégal sur A2 sur le terrain de jeu. Une faute de remise en jeu est sifflée automatiquement à B2. A2 est alors sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

Le jeu doit reprendre par 1 lancer-franc pour n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi par un lancer-franc de A2 et une remise en jeu par l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute de B2 s'est produite.

- Si c'est en zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si c'est en zone avant, l'équipe A doit avoir :
  - 14 secondes au chronomètre des tirs si 13 secondes ou moins étaient affichées.
  - Le temps restant si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs.

**34-7 Exemple** **Faute offensive sur remise en jeu dans les 2 dernières minutes**

Avec 53 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, avant que A1 relâche le ballon pour effectuer la remise en jeu, A2 provoque un contact sur B2 sur le terrain de jeu. Une faute de l'équipe qui contrôle le ballon est sifflée contre A2.

**Interprétation :**

L'équipe A n'a pas obtenu un avantage par la faute commise par A2. A2 doit être sanctionné d'une faute personnelle, à moins que la faute ne réponde aux critères d'une faute antisportive, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où la faute de A2 s'est produite.

**34-8 Exemple** **Faute loin du ballon avant remise en jeu dans les 2 dernières minutes**

Avec 51 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le score étant de : A 83 – B 80, A1 qui effectue une remise en jeu a le ballon dans les mains, quand B2 provoque un contact sur A2 dans une zone du terrain de jeu différente de celle où est administrée la remise en jeu. B2 est sanctionné d'une faute sur A2.

**Interprétation :**

A moins que le contact de B2 sur A2 réponde aux critères d'une faute antisportive, c'est une faute de remise en jeu. A2 doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A en zone avant au plus près de l'endroit où la faute de B2 s'est produite.

**34-9 Exemple** **Faute loin du ballon après remise en jeu dans les dernières minutes**

Avec 48 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a été lancé par A1 qui effectue une remise en jeu, quand B2 provoque un contact sur A2 dans une zone du terrain de jeu différente de celle où est administrée la remise en jeu. B2 est sanctionné d'une faute sur A2.

**Interprétation :**

Ce n'est pas une faute de remise en jeu dans la mesure où le ballon a déjà quitté les mains de A1 qui effectue la remise en jeu. A moins que la faute réponde à l'un des critères d'une faute antisportive ou disqualifiante, c'est une faute personnelle qui doit être pénalisée comme il convient.

# Article 35 DOUBLE FAUTE

**35-1 Principe** **Double faute : définition**

Une faute peut être une faute personnelle, une faute antisportive, une faute disqualifiante ou une faute technique. Pour être considérées comme une double faute, les deux fautes de joueurs doivent être des fautes entre les 2 mêmes adversaires et de la même catégorie, soit 2 fautes personnelles ou soit toute combinaison de 2 fautes antisportive(s) et/ou disqualifiante(s). Aucun lancer-franc ne doit être accordé, quel que soit le nombre de fautes d'équipes de chaque équipe. Une double faute doit impliquer un contact physique. En conséquence, les fautes techniques ne peuvent pas être incluses dans une double faute car ce sont des fautes sans contact.

Si deux fautes, commises approximativement en même temps, ne sont pas de la même catégorie (ex : 1 faute personnelle et 1 faute antisportive et/ou disqualifiante), ce n'est pas une double faute. Les sanctions ne doivent pas s'annuler l'une l'autre. La faute personnelle doit toujours être considérée comme s'étant produite la première et la faute antisportive ou disqualifiante en second.

**35-2 Exemple** **Deux fautes techniques**

A1 dribble quand A2 et B2 sont chacun sanctionnés d'une faute technique.

**Interprétation** :

Les fautes techniques ne font pas partie des doubles fautes. Les sanctions s'annulent. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon, lorsque les fautes techniques se sont produites. L'équipe A aura le temps restant au chronomètre des tirs.

**35-3 Exemple** **Double faute : indépendamment du nombre de fautes d'équipe**

Le dribbleur A1 et B1 commettent chacun une faute l'un sur l'autre à peu près au même moment. Il s'agit de la deuxième faute de l'équipe A et de la cinquième faute de l'équipe B dans le quart-temps.

**Interprétation** :

Les deux fautes sont de la même catégorie (fautes personnelles), il s'agit donc d'une double faute. Le nombre différent de fautes d'équipe au cours du quart-temps n'est pas à prendre en compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où la double faute s'est produite, avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**35-4 Exemple** **Double faute : faute sur tir et faute du tireur balle en main, pas de panier accordé**

B1 et A1, qui est dans son action de tir avec le ballon toujours en main, sont chacun sanctionnés d'une faute personnelle commise l'un sur l'autre à peu près au même moment.

**Interprétation** :

Les deux fautes sont de la même catégorie (deux fautes personnelles), et sont commises à peu près en même temps.

- Si le tir de A1 est réussi, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.
- Si le tir de A1 n'est pas réussi, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où la double faute s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**35-5 Exemple** **Double faute sur tir, quand le ballon est en l'air**

Alors que le ballon est en l'air sur le tir au panier de A1, A1 et B1 sont sanctionnés d'une faute personnelle commise l'un sur l'autre à peu près au même moment.

**Interprétation** :

Les deux fautes sont de la même catégorie (fautes personnelles), il s'agit donc d'une double faute.

- Si le tir de A1 est réussi, le panier de A1 compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis derrière sa ligne de fond comme après tout panier réussi.

- Si le tir de A1 n'est pas réussi, c'est une situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

**35-6 Exemple Fautes personnelles entre 2 joueurs (2ème et 3ème fautes d'équipe)**

L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Puis :

a) Pendant que A2 dribble, A1 et B1 se poussent l'un l'autre alors que l'équipe A est en contrôle du ballon.
b) Pendant un rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.
c) Pendant la réception d'une passe de A1 par A2, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.

**Interprétation :**

Dans tous les cas, c'est une double faute. Le jeu doit reprendre …
a) et c) … par une remise en jeu par l'équipe A au plus près de l'endroit où la double faute s'est produite.
b) … par une remise en jeu de possession alternée.

**35-7 Exemple Faute personnelle (3ème d'équipe) suivie d'une réaction sanctionnée d'une faute antisportive.**

B1 est sanctionné d'une faute personnelle pour avoir poussé le dribbleur A1. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Approximativement en même temps, A1 est sanctionné d'une faute antisportive pour avoir frappé B1 du coude.

**Interprétation :**

Les deux fautes ne sont pas de la même catégorie (personnelle et antisportive). En conséquence ça n'est pas une double faute. Les sanctions ne doivent pas s'annuler l'une l'autre. La sanction de remise en jeu pour l'équipe A doit être annulée dans la mesure où elle est suivie par une autre sanction. B1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe B devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**35-8 Exemple Faute défensive (5ème d'équipe) suivie d'une réaction adverse sanctionnée d'une faute antisportive.**

B1 est sanctionné d'une faute personnelle pour avoir poussé le dribbleur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Approximativement en même temps, A1 est sanctionné d'une faute antisportive pour avoir frappé B1 du coude.

**Interprétation :**

Les deux fautes ne sont pas de la même catégorie (1 faute antisportive et 1 faute personnelle). En conséquence ça n'est pas une double faute. Les sanctions ne doivent pas s'annuler l'une l'autre. La faute personnelle de B1 doit être considérée comme ayant été commise la première. A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. B1 doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**35-9 Exemple Faute offensive (5ème d'équipe) suivie d'une réaction adverse sanctionnée d'une faute antisportive.**

Le dribbleur A1 est sanctionné d'une faute de l'équipe qui contrôle le ballon sur B1. C'est la 5ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Approximativement en même temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive pour avoir frappé A1 du coude.

**Interprétation :**

Les deux fautes ne sont pas de la même catégorie (1 faute antisportive et 1 faute personnelle). En conséquence ça n'est pas une double faute. Les sanctions ne doivent pas s'annuler l'une l'autre. La faute personnelle de A1 doit être considérée comme ayant été commise la première. La sanction de remise en jeu pour l'équipe B correspondant à la faute de A1 doit être annulée dans la mesure où une autre sanction de faute doit ensuite être administrée. A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A devra avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs

**35-10 Exemple** **Faute antisportives ou disqualifiantes de 2 joueurs.**

A1 dribble quand, approximativement au même moment, A1 et B1 commettent une faute l'un sur l'autre.

a) Les deux fautes sont des fautes personnelles
b) Les deux fautes sont antisportives
c) La faute de A1 est antisportive et celle de B1 disqualifiante
d) La faute de A1 est disqualifiante et celle de B1 antisportive

**Interprétation :**

Dans tous les cas, les fautes sont de la même catégorie (des fautes personnelles ou des fautes antisportives/disqualifiantes), et c'est donc une double faute. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où la double faute s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

# Article 36 FAUTE TECHNIQUE

**36-1 Principe** **Avertissement communiqué à l'entraîneur est valable pour toute l'équipe**

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

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

A1 reçoit un avertissement pour une intervention illégale sur une remise en jeu, ou pour toute autre action qui, si elle était répétée, pourrait conduire à une faute technique.

**Interprétation :**

L'avertissement de A1 doit être communiqué également à l'entraîneur principal A et doit s'appliquer à tous les membres de l'équipe pour toute action similaire, pour le reste de la rencontre.

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

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

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

A1 est en action de tir au panier avec le ballon dans les mains lorsque B1 agite les mains en face des yeux de A1 ou déconcentre A1 en criant fort ou en tapant lourdement des pieds sur le sol. Le tir de A1 est ensuite :

a) Réussi,
b) Manqué.

**Interprétation :**

a) Le panier de A1 doit compter. B1 doit recevoir un avertissement qui doit aussi être communiqué à l'entraîneur principal B. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis derrière sa ligne de fond.
   Si n'importe quel membre de l'équipe B a déjà reçu un avertissement pour un comportement similaire, B1 doit être sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement.
b) B1 doit être sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près du point où se trouvait le ballon quand la faute technique contre B1 a été sifflée.

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

Quand les arbitres identifient que plus de 5 joueurs de la même équipe sont sur le terrain de jeu simultanément et que le chronomètre de jeu a tourné, c'est qu'au moins 1 joueur a dû entrer, ou rester, illégalement sur le terrain de jeu.
L'erreur doit être rectifiée immédiatement sans placer les adversaires dans une situation désavantageuse.
Tout ce qui s'est produit pendant la période située entre le début de la participation illégale et l'arrêt de jeu pendant lequel la participation illégale est identifiée doit rester valable.

Au moins 1 joueur doit être retiré du jeu et une faute technique doit sanctionner l'entraineur principal de cette équipe, enregistrée 'B1'. L'entraîneur principal est responsable de s'assurer que tous les remplacements sont effectués correctement.

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

Alors que le chronomètre de jeu est en marche, l'équipe A a 6 joueurs sur le terrain de jeu. Au moment où cela est identifié :

a) L'équipe B contrôle le ballon (avec 5 joueurs)
b) L'équipe A contrôle le ballon (avec plus de 5 joueurs)

**Interprétation :**

Le jeu doit être stoppé immédiatement à moins que l'équipe B soit placée en position de désavantage.
Un joueur désigné par l'entraineur principal doit être retiré du jeu. L'entraîneur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée "B1".

**36-7 Exemple Equipe jouant à 6 joueurs**

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

a) A1 est sanctionné d'une faute de l'équipe contrôlant le ballon,
b) A1 a marqué un panier,
c) B1 commet une faute sur A1 sur un tir manqué par ce dernier.
d) Le 6ème joueur de l'équipe A a quitté le terrain de jeu.

**Interprétation :**

Dans tous les cas, l'entraîneur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée "B1".
Dans les cas a), b) et c), un joueur de l'équipe A indiqué par l'entraineur principal doit être retiré du jeu.
N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer- franc sans alignement.
Le jeu doit reprendre …

a) Par une remise en jeu par l'équipe B depuis l'endroit le plus proche du point où la faute de A1 a été commise.
b) Par une remise en jeu par l'équipe B depuis derrière la ligne de fond comme après tout panier marqué.
c) Par 2 ou 3 tirs de lancers-francs tentés par A1.
d) Depuis le point le plus proche du lieu où le jeu a été stoppé. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'avait droit au ballon, une situation d'entre-deux s'appliquera.

**36-8 Principe Maintien ou retour sur le terrain d'un joueur préalablement averti de sa 5ème faute**

Après avoir été sanctionné d'une 5ème faute personnelle, technique ou antisportive, un joueur devient un joueur éliminé et devrait rester assis sur le banc d'équipe.

Quand les arbitres identifient qu'un joueur éliminé est sur le terrain pendant que le chronomètre de jeu tourne, ce joueur a dû rester sur le terrain de jeu ou y rentrer à nouveau illégalement.

L'erreur doit être rectifiée immédiatement sans placer les adversaires dans une situation désavantageuse.

Tout ce qui s'est produit pendant la période située entre le début de la participation illégale et l'arrêt de jeu pendant lequel la participation illégale est identifiée doit rester valable.

Le joueur éliminé doit être retiré du jeu et une faute technique doit sanctionner l'entraineur principal de cette équipe, enregistrée 'B1'. L'entraîneur principal doit s'assurer que seuls des joueurs éligibles soient sur le terrain de jeu pendant que le chronomètre de jeu tourne.

**36-9 Exemple Retour sur le terrain d'un joueur préalablement averti de sa 5ème faute**

Alors que le chronomètre de jeu tourne, le joueur éliminé B1 est sur le terrain de jeu. La participation illégale de B1 est identifiée alors que :

a) Le ballon est redevenu vivant et que l'équipe A est en contrôle du ballon,
b) Le ballon est redevenu vivant et que l'équipe B est en contrôle du ballon,
c) Le ballon est redevenu mort et que B1 est toujours sur le terrain.

**Interprétation :**

Le jeu doit être stoppé immédiatement à moins que l'équipe A soit placée en position de désavantage. B1 doit être retiré du jeu. L'entraîneur principal de l'équipe B doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée "B1".

**36-10 Exemple Validité des actions d'un joueur éliminé resté sur le terrain**

Alors que le chronomètre de jeu tourne, le joueur éliminé A1 est sur le terrain de jeu. La participation illégale de A1 est identifiée alors que :

a) A1 a marqué un panier.
b) A1 est sanctionné d'une faute sur B1.
c) B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1, la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

**Interprétation :**

Le jeu doit être stoppé immédiatement. A1 doit être retiré du jeu. L'entraîneur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée "B1".

a) Le panier marqué par A1 doit compter,
b) La faute commise par A1 est une faute de joueur. Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5ème faute.
c) Le remplaçant de A1 doit tenter 2 lancers-francs.

**36-11 Exemple Validité des actions d'un joueur éliminé resté sur le terrain**

Avec 7 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, avec le score de A 70 – B 70, A1 est sanctionné d'une 5ème faute et devient un 'joueur éliminé'. Après le temps-mort qui suit, l'équipe A gagne le contrôle du ballon et A1 marque un panier. La participation illégale de A1 est alors identifiée à ce moment alors qu'il reste 1 seconde sur le chronomètre de jeu.

**Interprétation :**

Le panier de A1 doit compter. L'entraîneur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée "B1". N'importe quel des joueurs de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis derrière la ligne de fond avec 1 seconde restant sur le chronomètre de jeu.

**36-12 Principe Avertissement pour simulation**

Si un joueur simule avoir été victime d'une faute, la procédure suivante doit s'appliquer :

- Sans interrompre le jeu, l'arbitre doit signaler la simulation en faisant deux fois le geste de « abaissement de l'avant-bras »
- Quand le jeu est stoppé pour la première fois pour n'importe quelle raison, un avertissement doit être communiqué au joueur concerné et à l'entraineur principal de cette équipe. Chaque équipe ne peut recevoir qu'un seul avertissement pour 'simulation d'avoir été victime d'une faute'.

- Si n'importe quel joueur de cette équipe simule avoir été victime d'une faute une prochaine fois, une faute technique devra être sifflée. Cela s'applique également si le jeu n'a pas encore été stoppé plus tôt pour communiquer, au joueur ou à l'entraineur principal, l'avertissement précédent.
- Si une simulation est excessive, sans qu'aucun contact n'ait eu lieu, une faute technique peut être sifflée immédiatement sans qu'aucun avertissement n'ait été donné.
- Toutes les situations de simulation d'avoir été victime d'une faute doivent être traitée, que des fautes ou violations aient été sifflées ou non sur la même situation
- Tout joueur peut être sanctionné d'une faute et d'un avertissement pour 'simulation d'avoir été victime d'une faute' sur n'importe quelle situation, de même qu'un joueur sur lequel une faute d'un adversaire a été sifflée peut aussi être sanctionné d'un avertissement pour 'simulation d'avoir été victime d'une faute'

**36-13 Exemple : Faute offensive + avertissement à l'attaquant pour simulation**
B1 défend sur le dribbleur A1. A1 pousse B1 et A1 fait un mouvement subit de la tête en essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute par B1. L'arbitre siffle une faute offensive contre A1.
**Interprétation :**
En plus de la faute offensive sifflée contre A1, l'arbitre doit sanctionner A1 d'un avertissement pour simulation (si c'est le premier avertissement pour simulation de l'équipe) ou d'une faute technique (si c'est le second avertissement pour simulation de l'équipe).

**36-14 Exemple : Faute défensive + avertissement à l'attaquant pour simulation**
B1 défend sur le dribbleur A1. B1 pousse A1 et A1 fait un mouvement subit de la tête en essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute par B1. L'arbitre siffle une faute défensive contre B1.
**Interprétation :**
En plus de la faute défensive sifflée contre B1, les arbitres doivent sanctionner A1 d'un avertissement pour simulation (si c'est le premier avertissement pour simulation de l'équipe), ou d'une faute technique, (si c'est le second avertissement pour simulation de l'équipe).

**36-15 Exemple : Simulations successives d'un même joueur**
Le dribbleur A1 est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête, en essayant de donner l'impression qu'il a subi une faute de B1. L'arbitre montre deux fois le geste d'"abaissement de l'avant-bras" à A1. Plus tard dans la rencontre, pendant la même période de déroulement du chronomètre de jeu,

a) A1 tombe au sol, pour donner l'impression d'avoir été poussé par B1.
b) B2 tombe au sol, pour donner l'impression d'avoir été poussé par A2.

**Interprétation :**

a) L'arbitre a donné un avertissement à A1 pour sa première simulation de la tête en lui montrant deux fois le geste de "relèvement de l'avant-bras". A1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir simulé une seconde fois en se laissant tomber sur le terrain de jeu, même si le jeu n'a pas été stoppé pour communiquer l'avertissement pour la 1ère simulation à A1 ou à l'entraineur principal A.
b) Les arbitres doivent donner un premier avertissement à la fois à A1 et à B2 pour leur simulation respective en leur montrant à chacun 2 fois le geste de "abaissement de l'avant-bras". Les avertissements devront être communiqués à A1, B2 et à chacun des entraineurs principaux, quand le chronomètre de jeu sera arrêté.

**36-16 Exemple : Simulations simultanées de 2 adversaires**
B1 défend sur le dribbleur A1. B1 tombe au sol en essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute par A1. Au même moment, A1 fait un mouvement subit de la tête en essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute par B.
**Interprétation :**

Les arbitres doivent donner un avertissement pour simulation à la fois à A1 et B1 (si c'est le premier avertissement pour simulation de l'équipe) ou le/les sanctionner d'une faute technique, (si c'est le second avertissement pour simulation de l'équipe).

**36-17 Principe** **Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes**
De sérieuses blessures peuvent se produire à la suite d'un balancement excessif des coudes, particulièrement dans les activités de rebond et les situations de joueur étroitement marqué. Si ce genre d'action génère un contact, alors une faute personnelle, antisportive voire disqualifiante peut être sifflée. Si ces actions ne génèrent pas de contact, une faute technique peut être sifflée.

**36-18 Exemple** **Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes**
A1 prend un rebond et est immédiatement marqué de près par B1. Sans entrer en contact avec B1, A1 balance excessivement les coudes afin d'intimider B1 ou pour se créer suffisamment d'espace pour pivoter, passer ou dribbler.
**Interprétation :** L'action de A1 n'est pas conforme à l'esprit et l'intention du règlement. A1 peut être sanctionné d'une faute technique.

**36-19 Principe** **Disqualifications pour plusieurs fautes techniques**
Un joueur qui a commis 2 fautes techniques, ou deux fautes antisportives, ou 1 faute technique et 1faute antisportive doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ».

Un entraîneur principal qui a commis 2 fautes techniques 'C' à cause d'une conduite personnelle antisportive, ou 3 fautes techniques qu'elles soient toutes de type 'B' ou l'une d'entre elles de type 'C', doit être « disqualifiée automatiquement de la rencontre ».

Quand n'importe quelle personne est « disqualifiée pour la rencontre », elle doit quitter le terrain immédiatement (sans prendre plus de 30 secondes) et se rendre ou rester au vestiaire de l'équipe pour le reste de la rencontre ou bien quitter le bâtiment.

**36-20 Exemple** **Sanction suite à disqualification pour deux fautes techniques de type différent**
En première mi-temps, A1 a été sanctionné d'une 1ère faute technique pour s'être accroché à l'anneau. En 2ème mi-temps, A1 est sanctionné d'une 2ème faute technique pour son comportement antisportif.
**Interprétation :**
A1 doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ». Seule la 2ème faute technique de A1 doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le chronométreur doit avertir un arbitre immédiatement quand A1 est sanctionné de 2 fautes techniques et qu'il doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ».

**36-21 Principe** **Gestion des fautes techniques après une 5ème faute**
Après avoir été sanctionné de sa 5ème faute qu'elle soit personnelle, technique ou antisportive, un joueur devient joueur éliminé. Après sa 5ème faute, toute faute technique sifflée contre ce joueur doit être imputée à son entraineur principal et enregistrée 'B1'. Ceci est aussi valable si l'une de ses 5 fautes, avant qu'il soit éliminé, était une faute technique ou antisportive. Le joueur éliminé n'est pas disqualifié et peut rester assis dans sa zone de banc d'équipe.

**36-22 Exemple** **Faute technique ou antisportive du joueur juste après sa 5ème faute**
Pendant le 1er quart-temps, B1 est sanctionné
a) D'une faute technique.
b) D'une faute antisportive.

Dans le 4ème quart-temps, B1 est sanctionné de sa 5ème faute. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur son banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

Dans les 2 cas, B1 n'est pas disqualifié.

En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure de B1 doit être imputée à son entraineur principal et enregistrée 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe A devra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon quand la dernière faute technique de B1 s'est produite.

**36-23 Exemple Faute disqualifiante du joueur juste après sa 5ème faute (3ème faute d'équipe)**

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute personnelle de B1 et la 2me faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.

**Interprétation :**

B1 est disqualifié et doit se rendre dans son vestiaire ou, si B1 le souhaite, quitter le bâtiment. La faute disqualifiante de B1 doit être enregistrée 'D' à son propre compte sur la feuille de marque et 'B2' au compte de l'entraineur principal B. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A. L'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**36-24 Exemple Faute disqualifiante du joueur juste après sa 5ème faute (5ème faute de l'équipe)**

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute personnelle de B1 et la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.

**Interprétation :**

B1 est disqualifié et doit se rendre dans son vestiaire ou, si B1 le souhaite, quitter le bâtiment. La faute disqualifiante de B1 doit être enregistrée 'D' à son propre compte et 'B2' au compte de l'entraineur principal B. A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Après quoi, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A. L'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**36-25 Exemple Disqualification après faute technique, puis faute antisportive**

Au cours de la 1ère mi-temps, A1 a été sanctionné d'une faute technique pour avoir retardé le jeu. Au cours de la 2ème mi-temps, A1 est sanctionné d'une faute sur B1 qui réunit les critères d'une faute antisportive.

**Interprétation :**

Le chronométreur doit informer un arbitre immédiatement quand un joueur est sanctionné d'une faute technique et d'une faute antisportive, et de ce fait que A1 doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ». Seule la faute antisportive de A1 doit être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification de A1. B1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe B. L'équipe B aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**36-26 Exemple Disqualification après 2 fautes techniques**

Au cours de la 1ère mi-temps, A1 a été sanctionné d'une faute antisportive pour avoir stoppé par un contact inutile la progression de l'équipe attaquante sur la transition (montée du ballon). Au cours de la 2ème mi-temps, A2 dribble dans sa zone arrière, quand A1 est sanctionné d'une faute technique pour avoir simulé une faute loin du ballon.

**Interprétation :**

Le chronométreur doit informer un arbitre immédiatement quand un joueur est sanctionné de deux fautes techniques, et de ce fait que A1 doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ». Seule la faute technique de A1 doit être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour

la disqualification de A1. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique de A1 a été sifflée. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**36-27 Principe** **Entraineur-joueur : Disqualification après fautes techniques et antisportives**

Un joueur - entraineur principal doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre » quand il est sanctionné des fautes suivantes :

- 2 fautes techniques en tant que joueur.
- 2 fautes antisportives en tant que joueur.
- 1 faute antisportive et une faute technique en tant que joueur.
- 1 faute technique en tant qu'entraineur principal enregistrée 'C1' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.
- 1 faute technique en tant qu'entraineur principal enregistrée 'B1' ou 'B2', 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'C1' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.
- 2 fautes techniques en tant qu'entraineur principal enregistrées 'B1' ou 'B2'et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.
- 2 fautes techniques en tant qu'entraineur principal enregistrées 'C1'
- 1 faute technique en tant qu'entraineur principal enregistrée 'C1' et 2 fautes techniques en tant qu'entraineur principal enregistrées 'B1' ou 'B2'.
- 3 fautes techniques en tant qu'entraineur principal enregistrées 'B1' ou 'B2'.

Si un joueur - entraineur principal doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre », un « GD » doit être enregistré sur la feuille de marque derrière la faute qui a conduit à sa disqualification automatique. Le joueur alors désigné comme nouveau capitaine doit devenir le nouveau joueur-entraineur principal.

**36-28 Exemple** **Entraineur-joueur : Disqualification pour 'T' + 'C'**

Au cours du 1er quart-temps, le joueur-entraineur A1 est sanctionné d'une faute technique en tant que joueur pour avoir simulé une faute. Au cours du 4ème quart-temps, A2 dribble quand le joueur-entraineur principal A1 est sanctionné d'une faute technique personnelle enregistrée 'C1' pour sa conduite personnelle antisportive en tant qu'entraineur principal.

**Interprétation :**

Le joueur-entraineur principal A1 doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ». Seule la seconde faute technique de A1 doit être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification de A1. Le chronométreur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraineur principal a été sanctionné d'1 faute technique en tant que joueur et d'1 faute technique personnelle en tant qu'entraineur principal et qu'A1 devrait être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ».

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**36-29 Exemple** **Entraineur-joueur : Disqualification pour 'U' + 'B' + 'B'**

Au cours du second quart-temps, le joueur-entraineur A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 en tant que joueur. Au cours du 3ème quart-temps, le joueur-entraineur A1 est sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B1' pour la conduite antisportive de son kiné. Au cours du 4ème quart-temps, A2 dribble lorsque le remplaçant A6 est sanctionné d'une faute technique. La faute technique de A6 doit être enregistrée 'B1' au compte du joueur-entraineur principal A1.

**Interprétation :**

Le joueur-entraineur A1 doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ». Seule sa seconde faute technique (celle qui concerne le remplaçant A6) doit être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour sa disqualification. Le chronométreur doit avertir un arbitre immédiatement quand le joueur-entraineur a été sanctionné d'1 faute antisportive en tant que joueur et de 2 fautes techniques, en tant qu'entraineur principal, pour la conduite des membres de son banc d'équipe. A1 devrait être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ».
N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique de A6 s'est produite. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**36-30 Exemple Entraineur-joueur : Disqualification pour 'C' + 'U'**
Au cours du second quart-temps, le joueur-entraineur A1 est sanctionné d'une faute technique pour sa propre conduite antisportive en tant qu'entraineur principal, enregistrée 'C1'. Au cours du 4ème quart-temps, A1 est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 en tant que joueur.
**Interprétation :**
Le joueur-entraineur A1 doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ». Seule sa faute antisportive doit être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification de A1. Le chronométreur doit avertir un arbitre immédiatement quand le joueur-entraineur a été sanctionné et faute technique 'C' en tant qu'entraineur principal pour sa conduite antisportive personnelle, et d'une faute antisportive en tant que joueur, et qu'A1 doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre ».
B1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**36-31 Exemple Faute technique d'un remplaçant quand l'entraineur-joueur est sur le terrain.**
Le joueur-entraineur A1 est joueur quand le remplaçant A6 est sanctionné d'une faute technique.
**Interprétation :**
La faute technique résulte d'une conduite antisportive d'une personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe. Elle doit donc être enregistrée au nom de l'entraîneur-joueur, même si un aide-entraineur est enregistré sur la feuille de marque.

**36-32 Exemple Inscription d'une faute technique pendant un intervalle**
Pendant un intervalle de jeu,
a) Le remplaçant A6
b) L'Entraineur principal -joueur A1
c) Le médecin de l'équipe A
… est sanctionné d'une faute technique.
**Interprétation :**
La faute technique est enregistrée à :
a) à A6
b) à A1, comme joueur
c) à A1 comme Entraineur-joueur,
… même si un aide-entraineur est enregistré sur la feuille de marque

**36-33 Exemple Entraineur-joueur : Eliminé si 4 fautes personnelle de joueur + une C1**
Le joueur-entraineur principal A1 a été sanctionné de 4 fautes comme joueur et d'une faute technique comme entraineur.
**Interprétation :**
Le joueur-entraineur A1 ne peut continuer comme joueur car A1 a commis un total de 5 fautes comme joueur et comme entraineur principal. A1 peut cependant continuer comme entraineur principal.

**36-34 Exemple Entraineur-joueur : Disqualifié automatiquement si 1 faute technique 'T' + 1 faute technique 'C'**

Le joueur-entraineur principal A1 a été sanctionné d'une faute technique comme joueur ('T') et d'une faute technique comme entraineur principal ('C')

**Interprétation :**

Le joueur-entraineur A1 doit être « automatiquement disqualifié pour la rencontre » ('GD') pour avoir commis 2 fautes techniques personnelle ('T' et 'C').

**36-35 Principe Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche**

Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et toute prolongation, une remise en jeu doit être administrée et l'arbitre doit remettre le ballon au joueur effectuant la remise en jeu. En présence d'un joueur défenseur, la procédure suivante doit s'appliquer :

c) L'arbitre doit montrer le signal de franchissement illégal de la ligne de touche au défenseur en guise d'avertissement avant de remettre le ballon au joueur effectuant la remise en jeu.

d) Si alors, le joueur défenseur déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche, une faute technique doit être sifflée sans autre avertissement.

La même procédure s'applique aussi après un panier marqué ou un dernier lancer-franc réussi, que le ballon ait été remis ou non par l'arbitre au joueur effectuant la remise en jeu.

**36-36 Exemple Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche sur remise en jeu en zone avant**

Avec 1'08'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu depuis la ligne de touche :

a) Dans sa zone avant.

b) Dans sa zone arrière

L'arbitre montre à B1 le signal d'avertissement de franchissement illégal de la ligne. B1 déplace alors les mains au-dessus de la ligne de touche.

**Interprétation :** Comme l'arbitre a montré le signal d'avertissement à B1 avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où la faute technique de B1 s'est produite.

a) L'équipe A doit avoir
- 14 secondes sur le chronomètre des tirs si le chronomètre des tirs montre 13 secondes ou moins, et
- Le temps restant si le chronomètre des tirs montre 14 secondes ou plus.

b) L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**36-37 Principe Nouveau franchissement de ligne de touche après avertissement**

Pendant l'un des 3 premiers quart-temps ou quand le chronomètre de jeu affiche plus de 2 minutes dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, une situation de remise en jeu a lieu. Si le joueur défenseur déplace une partie de son corps au-dessus de la ligne de touche pour interférer sur la remise en jeu, les procédures suivantes doivent s'appliquer :

- Les arbitres doivent immédiatement interrompre le jeu et montrer le geste d'avertissement de franchissement illégale de la ligne de touche. Cet avertissement s'applique à tout joueur de cette équipe pour le reste de la rencontre.
- Si le défenseur déplace alors à nouveau toute partie de son corps au-dessus de la ligne de touche pour interférer sur la remise en jeu, il doit être sanctionné d'une faute technique sans aucun autre avertissement.

**36-38 Exemple** **Sanction sur la 1ère ou l'interférence suivante sur remise en jeu**

Avec 4'27'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, après un panier marqué par B1, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu depuis la ligne de fond. B1 déplace alors les mains au-dessus de la ligne de fond pour gêner la remise en jeu de A1.

**Interprétation :**

a) Si un joueur de l'équipe B interfère pour la première fois de la rencontre sur une remise en jeu, l'arbitre doit interrompre le jeu immédiatement et donner un avertissement verbal à B1 et à l'entraineur principal de l'équipe B. Cet avertissement s'applique à tous les joueurs de l'équipe B pour le reste de la rencontre.

b) Si l'arbitre a déjà donné un avertissement verbal à n'importe quel joueur de l'équipe B pour une interférence sur une remise en jeu, B1 doit être sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis sa ligne de fond. L'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**36-39 Principe** **Moment du tir de lancer-franc lors des sanctions de fautes techniques**

Quand une faute technique est sifflée, la sanction d'1 lancer-franc sans alignement doit être administrée immédiatement, sans alignement. Après le lancer-franc, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite.

**36-40 Exemple** **Cas de Faute technique B si l'équipe A a le ballon en zone arrière.**

Avec 21 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique de B1 s'est produite. L'équipe A doit bénéficier d'une nouvelle période de 8 secondes et de 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**36-41 Exemple** **Cas de Faute technique partenaire si l'équipe A a le ballon en zone arrière**

Avec 21 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble en zone arrière et A2 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique de A2 s'est produite. L'équipe A doit avoir 5 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant. L'équipe A doit avoir 21 secondes sur le chronomètre des tirs.

**36-42 Exemple** **Ordre des réparations sur faute technique A2 après faute de B1 sur tir de A1**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui était en action de tir à 2 points. Le ballon ne pénètre pas dans le panier.

a) Avant le premier des 2 lancers-francs de A1, A2 est sanctionné d'une faute technique.

b) Après le 1er des 2 lancers-francs de A1, A2 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

a) N'importe quel joueur ou remplaçant de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Après cela A1 doit tenter 2 lancers-francs.

b) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Après cela A1 doit tenter son 2ème lancer-franc.

Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

**36-43 Exemple** **Faute technique pendant un temps-mort**

Pendant un temps-mort, A2 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation** :
Le temps-mort doit être terminé. Après le temps-mort, n'importe quel joueur ou remplaçant de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre au plus près de l'endroit où le jeu a été interrompu pour le temps-mort.

**36-44 Exemple Faute technique pendant un tir – ballon en l'air**
A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée à :
a) B1 ou le médecin de l'équipe B.
b) A2 ou le médecin de l'équipe A.

**Interprétation** :
a) N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc.
b) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc.

- Si le ballon sur le tir de A1 avait pénétré dans le panier, le panier doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière sa ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 n'avait pas pénétré pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée depuis le point le plus proche de l'endroit où le ballon se trouvait au moment où la faute technique s'est produite.

**36-45 Exemple Faute technique pendant un tir - ballon dans les mains du tireur**
A1 a le ballon dans les mains sur son action de tir quand une faute technique est sifflée à :
a) B1 ou au médecin de l'équipe B.
b) A2 ou au médecin de l'équipe A.

**Interprétation** :
a) N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc. Si le ballon sur le tir de A1 a pénétré dans le panier, le panier doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
b) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc. Si le ballon sur le tir de A1 a pénétré dans le panier, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis le prolongement de la ligne des lancers-francs.

Dans les 2 cas, si le ballon sur le tir de A1 n'a pas pénétré dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique s'est produite.

# Article 37 FAUTE ANTISPORTIVE

**37-1 Principe Faute antisportive sur un joueur qui progresse vers le panier**
Tout contact illégal commis latéralement ou par derrière par un joueur sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse avec aucun joueur adverse situé entre le joueur qui progresse, le ballon et le panier doit être sanctionné d'une faute antisportive jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir. Cependant, tout contact résultant d'une absence de tentative légitime de jouer directement le ballon ou tout contact rude ou excessif répondant aux critères d'une faute antisportive doit aussi être sanctionné d'une faute antisportive à n'importe quel moment de la rencontre.

**37-2 Exemple : Faute par derrière pendant le dribble sur contre-attaque**
A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque et il n'y a aucun adversaire entre A1 et le panier de l'adversaire. B1 commet un contact illégal par derrière sur A1.

**Interprétation :**
C'est une faute antisportive de B1.

**37-3 Exemple : Faute par derrière, avant tir sur contre-attaque**
Terminant sa contre-attaque, et avant que A1 ait le ballon dans les mains pour commencer son action de tir, B1 commet un contact illégal par derrière sur le bras de A1 :
a) En essayant d'intercepter le ballon
b) En créant un contact qui réunit les critères d'une faute antisportive
**Interprétation :**
Dans les 2 cas, c'est une faute antisportive de B1.

**37-4 Exemple : Faute par derrière sur un tir en fin de contre-attaque**
Terminant sa contre-attaque, A1 a le ballon dans les mains dans son action de tir lorsque B1 provoque un contact sur le bras de A1 par derrière.
a) En essayant de contrer le ballon sur le tir
b) En créant un contact qui réunit les critères d'une faute antisportive
**Interprétation :**
a) C'est une faute personnelle de B1
b) C'est une faute antisportive de B1

**37-5 Exemple : Faute antisportive sur un joueur s'apprêtant à attraper le ballon sur une contre-attaque ouverte**
A1 passe le ballon depuis sa zone arrière vers A2 qui se situe en zone avant et qui progresse vers le panier de l'adversaire, sans qu'aucun joueur de l'équipe B se trouve entre A2 et le panier. A2 saute en l'air et avant qu'A2 attrape le ballon, B1 commet une faute sur A2 par derrière. La faute de B1 est sifflée.
**Interprétation :**
C'est une faute antisportive de B1 pour un contact illégal par derrière sur un joueur progressant vers le panier adverse alors qu'aucun joueur de l'équipe B ne se situe entre A2 et le panier après que le ballon a été passé vers A2.

**37-6 Exemple : Pas de faute antisportive sur un joueur sur un contact par derrière avant une passe de contre-attaque avec chemin ouvert vers le panier**
A1 a le ballon dans les mains en zone arrière. A2 se situe en zone avant et progresse vers le panier de l'adversaire, sans qu'aucun joueur de l'équipe B se trouve entre A2 et le panier. Avant qu'A1 passe le ballon à A2, B1 crée un contact sur A2 par derrière.
**Interprétation :**
Ce n'est pas une faute antisportive de B1 car A1 n'a pas encore lâché le ballon pour le passer à A2.

**37-7 Exemple : Faute antisportive sur un joueur essayant de contrôler le ballon sur une interception sans adversaire entre lui et le panier**
B1 dans la zone arrière du dribbleur A1 chasse le ballon loin de A1. B1 tente alors de prendre le contrôle du ballon. Sans qu'aucun joueur de l'équipe A ne se trouve entre B1 et le panier, A2 provoque un contact sur B1 par derrière ou latéralement.
**Interprétation :**
C'est une faute antisportive de A2 sur B1 alors que B1 tentait de prendre le contrôle du ballon alors qu'aucun joueur de l'équipe A ne se situe entre B1 et le panier.

**37-8 Principe Faute technique, antisportive ou disqualifiante après une 5ème faute antisportive de joueur**
Après qu'un joueur a été sanctionné de sa 5ème faute, ce joueur devient un joueur éliminé. Toute faute technique, disqualifiante ou de comportement antisportif ultérieure commise par ce joueur doit être sanctionnée et inscrite ' B 'au compte de l'entraineur principal sur la feuille de marque et pénalisée en conséquence.

**37-9 Exemple : Conduite antisportive après 5ème faute : inscrite comme faute technique B**
B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute de B1 et la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, B1 bouscule A1.
**Interprétation :**
Avec sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. La conduite antisportive de B1 doit être enregistrée comme faute technique à l'entraineur principal B, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la conduite antisportive de B1 s'est produite.

**37-10 Exemple : Faute technique après 5ème faute : inscrite comme faute technique B**
A1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur B1. C'est la 5ème faute de A1 et la 3ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, A1 est sanctionné d'une faute technique pour avoir insulté un arbitre.
**Interprétation :**
Avec sa 5ème faute, A1 devient un joueur éliminé. La faute technique de A1 doit être imputée comme faute technique à l'entraineur principal A, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute de A1 a été commise.

**37-11 Exemple : Faute antisportive A1 après 5ème faute + faute antisportive B1**
A1 est sanctionné de sa 5ème faute. C'est la 2ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, A1 bouscule B1. Puis B1 bouscule A1 à son tour. B1 est sanctionné d'une faute antisportive.
**Interprétation :**
Avec sa 5ème faute, A1 devient un joueur éliminé. La conduite antisportive de A1 doit être imputée comme faute technique à l'entraineur principal A, inscrite 'B1'. La faute antisportive de B1 doit être inscrite à son compte, enregistrée 'U2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le remplaçant de A1 doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

# Article 38 FAUTE DISQUALIFIANTE

**38-1 Principe Plus d'autre sanction possible après une disqualification**
Toute personne disqualifiée n'est plus une personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe. Dès lors, cette personne ne peut plus être sanctionnée pour toute conduite antisportive ultérieure.

**38-2 Exemple Pas de sanction mais rapport pour des insultes après une faute disqualifiante**
A1 est disqualifié pour sa conduite antisportive flagrante. En quittant le terrain, A1 continue à insulter verbalement un arbitre.
**Interprétation :**
A1 est déjà disqualifié et ne peut plus être sanctionné pour ses insultes verbales. Le Crew chief ou le commissaire, si présent, devront envoyer un rapport décrivant l'incident au corps organisateur de la compétition.

**38-3 Principe Même sanction pour faute disqualifiante avec ou sans contact**
Si un joueur est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante sans contact, la sanction doit être identique que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante sans contact.

**38-4 Exemple Marcher puis faute disqualifiante pour insulte**

A1 commet une violation de marcher. Frustré, A1 insulte verbalement l'arbitre. Il est sanctionné d'une faute disqualifiante.

**Interprétation :**

A1 est devenu un joueur disqualifié. La faute disqualifiante de A1 doit être enregistrée à son compte et inscrite 'D2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**38-5 Principe En cas de disqualification d'un entraineur ou d'une personne du banc**

Quand un entraineur principal est disqualifié, la faute disqualifiante doit être enregistrée 'D2'.

Quand toute autre personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe est disqualifiée, l'entraineur principal doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée "B2", la sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante sans contact.

**38-6 Exemple Cas de disqualification pour insulte d'un joueur après sa 5ème faute (2ème d'équipe)**

A1 est pénalisé de sa 5ème faute personnelle. C'est la 2ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc …

a) A1 insulte verbalement un arbitre.
b) A1 frappe B2 au visage

Dans les 2 cas, A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.

**Interprétation :** Avec sa 5ème faute personnelle, A1 devient un joueur éliminé. A1 devient ensuite un joueur éliminé et disqualifié quand il a insulté verbalement ou a frappé B2. La faute disqualifiante de A1 doit être enregistrée d'une part 'D' au compte de A1, et d'autre part 'B2'au compte de l'entraineur principal A. B2 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement.

a) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement.
b) B2 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement.

Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**38-7 Principe Fautes disqualifiante résultant d'une conduite antisportive envers adversaire, partenaire, officiels, spectateurs ou matériel**

Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur ou de toute autre personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe. Ces fautes disqualifiantes peuvent résulter :

- D'actions dirigées vers toute personne de l'équipe adverse, les arbitres, les officiels de table, le commissaire ou les spectateurs.
- D'actions dirigées contre tout membre de sa propre équipe
- D'actions endommageant intentionnellement l'équipement de la rencontre

**38-8 Exemple Sanctions selon le fautif et le type de faute disqualifiante**

Les actions antisportives flagrantes suivantes peuvent se produire :

a) A1 frappe son partenaire A2.
b) A1 quitte le terrain de jeu et frappe un spectateur.
c) Le remplaçant A6 frappe son coéquipier A7.
d) Le remplaçant A6 frappe le marqueur et endommage le chronomètre des tirs.

**Interprétation :**

- Dans les cas a) et b) : A1 doit être disqualifié. La faute disqualifiante de A1 doit lui être imputée et enregistrée 'D2'.
- Dans les cas c) et d) : A6 doit être disqualifié. La faute disqualifiante de A6 doit être enregistrée 'D' à son compte, et imputée à l'entraineur principal de A6 et enregistrée 'B2'.

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**38-9 Principe Un joueur disqualifié continue son attitude sur le chemin des vestiaires**
Si un joueur est disqualifié et que sur le chemin des vestiaires, il agit d'une façon qui est compatible avec une faute antisportive ou disqualifiante, ces agissements additionnels ne doivent pas être pénalisés et doivent seulement être rapportés à l'organisme gérant la compétition.

**38-10 Exemple Joueur disqualifié sanctionné ensuite d'une faute antisportive ou disqualifiante.**
A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante pour avoir agressé verbalement un arbitre. Sur le chemin de son vestiaire :

a) A1 bouscule B1 d'une façon compatible avec une faute antisportive.
b) A1 bouscule B1 d'une façon compatible avec une faute disqualifiante.

**Interprétation :**
Après la disqualification de A1, la faute additionnelle de A1 ne peut pas être pénalisée. Les actions de A1 doivent être rapportées par le Crew-chief ou le commissaire, si présent, auprès de l'organisme gérant la compétition.
Dans les deux cas, l'équipe B doit bénéficier de 2 lancers-francs sans alignement pour la faute disqualifiante de A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

# Article 39 BAGARRE

**39-1 Principe Maintien du temps restant aux 24" en cas de bagarre**
Si, après une bagarre, toutes les sanctions se sont annulées l'une l'autre, l'équipe qui était en contrôle du ballon ou qui était supposée l'avoir quand la bagarre a commencé devra bénéficier d'une remise en jeu au plus près du lieu où se trouvait le ballon quand la bagarre a commencé. L'équipe devra avoir le temps qui restait sur le chronomètre des tirs quand le jeu a été interrompu.

**39-2 Exemple Maintien du temps restant aux CT en cas de bagarre**
L'équipe A est en possession du ballon depuis :

a) 20 secondes,
b) 5 secondes,

… lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit sur le terrain de jeu. Les arbitres disqualifient 2 remplaçants de chaque équipe pour avoir quitté leur zone de banc d'équipe.

**Interprétation :**
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A qui contrôlait le ballon avant que la situation de bagarre commence, depuis l'endroit le plus proche du lieu où se trouvait le ballon quand la bagarre a commencé, avec :

a) Les 4 secondes restant sur le chronomètre des tirs.
b) Les 19 secondes restant sur le chronomètre des tirs.

**39-3 Principe Sanction lors d'une disqualification d'un membre du banc lors d'une bagarre**
L'entraineur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une seule faute technique pour sa propre disqualification, celle(s) de son premier entraineur-adjoint, de tout remplaçant(s), de tout joueur(s) éliminé(s) pour 5 fautes ou de toute(s) autres(s) personne(s) autorisée(s) à s'assoir sur le banc d'équipe, pour avoir quitté la zone de banc d'équipe lors d'une bagarre.

a) Si cette faute technique inclut entre autres la disqualification de l'entraineur, elle devra être enregistrée 'D2' au compte de l'entraineur principal.
b) Si cette faute technique inclut seulement la disqualification d'autre(s) personne(s), elle devra être enregistrée 'B2' au compte de l'entraineur principal.

La sanction sera de 2 lancers-francs sans alignement et de la possession du ballon pour les adversaires.

Pour chaque faute disqualifiante supplémentaire, la sanction doit être de 2 lancers-francs sans alignement et possession du ballon pour l'adversaire.

Toute sanction supplémentaire doit être administrée, à moins qu'il y ait des sanctions égales imputées aux deux équipes leur permettant d'être annulées. Dans ce cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe comme lors de toute faute disqualifiante. L'équipe adverse doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**39-4 Exemple Bagarre. Entrée sur le terrain de A6**

Lors d'une bagarre, le remplaçant A6 entre sur le terrain de jeu. A6 doit être disqualifié.

**Interprétation :**

La disqualification de A6 doit être entrée 'D' au compte de A6 sur la feuille de marque et des 'F' doivent être inscrits dans les cases de fautes restantes. L'entraineur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée 'B2 ' à son propre compte. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**39-5 Exemple Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et B6 inactifs, et de A7 qui frappe**

A1 et B1 commencent une bagarre sur le terrain. A ce moment, les remplaçants A6 et B6 entrent sur le terrain sans s'impliquer dans la bagarre. A7 entre également sur le terrain et frappe B1 au visage avec le poing.

**Interprétation :**

- A1 et B1 doivent être disqualifiés et leurs fautes doivent être enregistrées 'Dc'.
- A7 doit être disqualifié, et sa faute enregistrée 'D2' à son propre compte. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A7 doivent chacune être remplies d'un 'F'.
- A6 et B6 doivent être disqualifiés pour être entrés sur le terrain de jeu pendant une bagarre, et un 'D' doit être enregistré à leur compte respectif. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 et B6 doivent être chacune remplies d'un 'F'.
- Les entraineurs principaux A et B doivent chacun être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'Bc ' à leur compte respectif.

Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) et des 2 fautes techniques 'B' (pour la disqualification d'A6 et B6) doivent chacune s'annuler l'une et l'autre.
La sanction de la disqualification de A7 pour son implication active dans la bagarre, enregistrée 'D2' à son propre compte, doit être administrée.
Le remplaçant de B1 doit tenter les 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**39-6 Exemple Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et du manager A qui frappent**

A1 et B1 commencent une bagarre sur le terrain. Le remplaçants A6 et le manager de l'équipe A entrent sur le terrain et participent activement à la bagarre.

**Interprétation :**

- A1 et B1 doivent être disqualifiés, fautes enregistrés 'Dc' à leur compte respectif. Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) s'annulent l'une et l'autre.

- L'entraineur principal A doit être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'B2' à son propre compte pour la sortie de la zone de banc d'équipe de A6 et du manager de l'équipe A.
- A6 doit également être disqualifié, faute enregistrée 'D2' à son propre compte, pour son implication active dans la bagarre. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 doivent chacune être remplies par un 'F'.
- Le manager de l'équipe A doit aussi être disqualifié pour son implication active dans la bagarre. Sa faute disqualifiante doit être enregistrée au compte de l'entraineur principal A avec un 'B2' encerclé, et ne doit pas être comptabilisée pour la possible « disqualification automatique de la rencontre » de l'entraineur principal.

N'importe quel(s) joueur(s) de l'équipe B doit/doivent tenter les 6 lancers-francs, sans alignement :

- 2 lancers-francs sans alignement pour la faute technique de l'entraineur principal A pour l'entrée sur le terrain de A6 et du manager de l'équipe A,
- 2 lancers-francs sans alignement pour la faute disqualifiante de A6 pour sa participation active à la bagarre,
- 2 lancers-francs sans alignement pour la faute technique de l'entraineur principal A liée à la participation active à la bagarre du manager de l'équipe A.

Après les lancers-francs, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

### 39-7 Exemple Entrée sur le terrain de l'entraineur A qui bouscule un joueur

L'entraineur principal A quitte sa zone de banc d'équipe et participe à une bagarre en bousculant fortement B1 sur le terrain de jeu.

**Interprétation :**

L'entraineur principal A doit être sanctionné d'une faute disqualifiante pour avoir quitté la zone de banc d'équipe et ne pas avoir assisté les arbitres pour rétablir l'ordre, faute enregistrée 'D2' sur la feuille de marque. L'entraineur principal A ne doit pas être sanctionné d'une autre faute disqualifiante pour son implication active dans la bagarre. Les cases de fautes restant de l'entraineur principal A doivent être remplie d'un 'F' sur la feuille de marque.

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

### 39-8 Exemple Situation de bagarre pendant un temps-mort

Au cours d'un temps-mort, des remplaçants ou membres accompagnant la délégation de l'une ou l'autre équipe entrent sur le terrain de jeu à proximité de leur banc d'équipe. A ce moment, une situation pouvant mener à une bagarre se produit sur le terrain.

a) Toutes les personnes déjà sur le terrain restent à proximité de leur banc d'équipe.
b) Quelques personnes déjà sur le terrain du fait du temps-mort quittent leur position à proximité de leur banc d'équipe et quelques joueurs s'impliquent également activement dans cette situation qui peut mener à une bagarre sur le terrain.

**Interprétation :**

a) Aucune personne présente sur le terrain du fait du temps-mort ne doit être disqualifiée.
b) Toutes les personnes déjà sur le terrain du fait du temps-mort ayant quitté la proximité de leur banc d'équipe et tous les joueurs s'étant impliqué activement dans la situation doivent être disqualifiés.

# Article 42 SITUATIONS SPECIALES

**42-1 Principe Respect de l'ordre des infractions dans l'application de sanctions ou l'annulation de sanctions identiques.**
Dans les situations spéciales de jeu impliquant un nombre de sanctions potentielles à exécuter pendant la même période de chronomètre de jeu arrêté, les arbitres doivent prêter une attention particulière à l'ordre dans lequel la violation ou la faute a été commise pour déterminer quelles sanctions doivent être exécutées et quelles sanctions doivent être annulées.

**42-2 Exemple Faute antisportive sur tir suivie du signal des 24"**
B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur le tireur A1. Le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit :
a) Le ballon manque l'anneau,
b) Le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier,
c) Le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation :**
Dans tous les cas, la faute antisportive de B1 ne doit pas être ignorée.
a) La violation du chronomètre des tirs par l'équipe A (le ballon a manqué l'anneau) doit être ignorée dans la mesure où elle s'est produite après la faute antisportive de B1. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement.
b) Ce n'est pas une violation du chronomètre des tirs. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement.
c) 2 ou 3 points sont accordés à A1. A1 doit tenter en plus 1 lancer-franc, sans alignement.
Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**42-3 Exemple Fautes personnelles successives sur le tireur**
B1 est sanctionné d'une faute sur A1 qui est en action de tir. Après cette faute, tandis que A1 est toujours en action de tir au panier, B2 commet à son tour une faute sur A1.
**Interprétation :** La faute de B2 doit être ignorée à moins qu'elle ne soit une faute antisportive ou disqualifiante.

**42-4 Exemple Faute antisportive suivie de 2 fautes techniques**
B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur le dribbleur A1. Après la faute, les entraineurs principaux A et B sont chacun sanctionnés d'une faute technique.
**Interprétation :**
Les sanctions identiques des fautes techniques des 2 entraineurs principaux A et B doivent s'annuler. A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**42-5 Exemple Faute sur tir réussi suivie d'une faute technique**
B1 est sanctionné d'une faute sur A1 sur une action de tir au panier réussi de A1. A1 est ensuite sanctionné d'une faute technique.
**Interprétation :**
Le panier de A1 doit compter. Les sanctions des 2 fautes sont égales et doivent s'annuler l'une l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu comme après tout panier marqué.

**42-6 Exemple Faute sur tir réussi de A1 suivie d'une faute technique A1 puis coach B**
B1 est sanctionné d'une faute personnelle sur A1 sur une action de tir au panier réussi. A1 est alors sanctionné d'une faute technique, suivie d'une faute technique sanctionnant l'entraineur principal B.
**Interprétation :**

Le panier de A1 doit compter. Les sanctions de toutes les fautes sont égales (1 lancer-franc) et doivent être annulées dans l'ordre où elles se sont produites. Les sanctions pour la faute de B1 et la faute technique de A1 s'annulent l'une l'autre. Pour la faute technique de l'entraineur principal B, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu comme après tout panier marqué.

**42-7 Exemple Faute antisportive sur tir réussi suivie d'une faute technique**

B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A1 sur une action de tir réussi. A1 est alors sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

Le panier de A1 doit compter. Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit ensuite tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**42-8 Exemple Faute de B1 – 3ème d'équipe - suivie d'une faute technique de A1**

B1 est sanctionné d'une faute personnelle sur le dribbleur A1 dans la zone avant de l'équipe A.

a) C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
b) C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

A1 lance alors le ballon sur le corps de B1 (main, jambe ou torse, …)

**Interprétation :**

B1 doit être sanctionné d'une faute personnelle.
A1 doit être sanctionné d'une faute technique.
N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement.

a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant au plus près du lieu où la faute de B1 s'est produite.
   - Si le chronomètre des tirs indiquait 14 secondes ou plus, l'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.
   - Si le chronomètre des tirs indiquait 13 secondes ou moins, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) A1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

**42-9 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 5ème faute d'équipe**

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1.

a) C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
b) C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

Après cela, A1 lance le ballon au visage de B1 (tête).

**Interprétation :**

B1 doit être sanctionné d'une faute personnelle.
A1 doit être sanctionné d'une faute disqualifiante sans contact.

a) La possession du ballon de l'équipe A est annulée car il y a une sanction ultérieure à administrer.
b) Le remplaçant de A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement.

Dans les 2 cas, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**42-10 Exemple Faute B1 en zone arrière puis faute technique B2 avec 8 sec au CT**

Avec 8'' restant sur le chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière est sanctionné d'une faute sur A1. Puis B2 est sanctionné d'une faute technique.

a) La faute de B1 est la 4ème de l'équipe B, la faute technique de B2 est la 5ème d'équipe du quart-temps.

b) La faute de B1 est la 5ème de l'équipe B, la faute technique de B2 est la 6ème d'équipe du quart-temps.
c) A1 était en action de tir et le ballon ne pénètre pas dans le panier.
d) A1 était en action de tir et le ballon pénètre dans le panier.

**Interprétation :**

Dans tous les cas, pour la faute technique de B2, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Après ce lancer-franc :

a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant au plus près de l'endroit où la faute sur A1 s'est produite. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) A1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.
c) A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.
d) Le panier de A1 doit compter. A1 doit tenter 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

**42-11 Exemple** **Faute antisportive B1 puis faute technique A1 ou B2 avec 8 sec au CT**

Avec 8'' restant sur le chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière est sanctionné d'une faute antisportive sur A1. Puis :

a) A2
b) B2

… est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

a) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement.
b) N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement

Dans les deux cas, après le lancer-franc de la faute technique, A1 devra tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**42-12 Principe** **Double faute ou double fautes techniques pendant des lancers-francs**

Si des doubles fautes ou des fautes à sanction équivalentes sont sifflées pendant une activité de lancer-franc, les fautes doivent être enregistrées sur la feuille de marque, cependant aucune sanction ne doit être administrée.

**42-13 Exemple** **Double faute ou double fautes techniques entre des lancers-francs**

A1 bénéficie de 2 lancers-francs.

a) Après le 1er lancer-franc …
b) Après que le second lancers-franc ait été réussi, mais avant que l'équipe B ait le ballon à sa disposition pour effectuer la remise en jeu derrière la ligne de fond.
c) Après que le second lancers-franc ait été manqué, mais avant qu'une des deux équipes a pris le contrôle du ballon …
d) Après que le second lancers-franc ait été manqué, mais après qu'une des deux équipes ait pris le contrôle du ballon …

… A2 et B2 sont sanctionnés d'une double faute ou respectivement d'une faute technique chacun.

**Interprétation :**

Les sanctions égales des fautes de A2 et B2 doivent être annulées.

a) A1 doit tenter son 2ème lancer-franc, puis le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.
b) L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa ligne de fond.
c) C'est une situation d'entre-deux.
d) L'équipe qui a gagné le contrôle du ballon doit bénéficier d'une remise en jeu.

**42-14 Principe** **Ordre d'administration des sanctions en cas de FT 'B2' à la suite d'une disqualification d'une personne du banc**

Si une faute technique est sifflée, la sanction de lancer-franc en résultant doit être administrée immédiatement sans alignement. Cela n'est pas valable pour une faute technique sanctionnant l'entraineur principal à la suite de la disqualification de toute autre personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe. La sanction pour une telle faute technique (2 lancers-francs et une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe) doit être administrée dans l'ordre dans laquelle toutes les fautes et violations se sont produites, à moins qu'elles aient été annulées.

**42-15 Exemple** **Ordre d'administration des sanctions sur disqualification d'un remplaçant**

B1 est sanctionné d'une faute sur A1. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Une situation pouvant conduire à une bagarre se produit alors sur le terrain de jeu. A6 pénètre sur le terrain de jeu, mais ne s'implique pas directement dans la bagarre. L'entraineur principal de l'équipe A est sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B2' à son propre compte.

**Interprétation :** A6 doit être disqualifié pour être entré sur le terrain de jeu pendant une bagarre. L'entraineur principal de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B2'. A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. N'importe quel joueur de l'équipe B doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement pour la faute technique de l'entraineur principal A. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe B doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

**42-16 Principe** **Reprise de jeu après annulation de sanctions identiques**

En cas de doubles fautes et après annulation de sanctions équivalentes contre les deux équipes et s'il ne reste aucune autre sanction à administrer, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon avant la première infraction.

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

**42-17 Exemple** **Doubles fautes techniques ou disqualifiantes pendant intervalle**

Pendant un intervalle de jeu entre le 1ère et le 2ème quart-temps, A1 et B1 sont chacun sanctionnés d'une faute disqualifiante ou les entraineurs principaux A et B sont chacun sanctionné d'une faute technique.

La flèche de possession alternée est en faveur de :

a) L'équipe A
b) L'équipe B

**Interprétation :**

Les sanctions égales contre les deux équipes doivent être annulées.

Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe bénéficiant de la possession alternée depuis le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque. Quand le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu, la direction de la flèche de possession alternée doit être tournée en faveur de l'équipe adverse.

**42-18 Exemple** **Faute après une première infraction**

Une faute de l'équipe qui contrôle le ballon ou une violation de reprise de dribble est sifflée contre le dribbleur A1. Alors que le jeu reprend, B2 commet une faute sur A2…

a) Avant …
b) Après …

… que le ballon soit mis à disposition de l'équipe B pour la remise en jeu. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

**Interprétation :**

Les deux infractions se produisent dans la même période de chronomètre de jeu arrêté et …

a) Avant que le ballon devienne vivant pour la remise en jeu pour l'équipe B. En conséquence, les sanctions égales de remise en jeu doivent être annulées.

Comme l'équipe A était en contrôle du ballon avant la première infraction, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe A. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

b) Après que le ballon est devenu vivant pour la remise en jeu pour l'équipe B. La sanction de remise en jeu pour la première infraction ne peut plus être annulée.
La sanction de remise en jeu pour la faute de B2 annule le droit initial à la possession du ballon pour l'infraction de A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute de B2 a été commise.
- Si la remise en jeu est en zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.
- Si la remise en jeu est en zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.

# Article 43 LANCERS-FRANCS

**43-1 Principe Positions sur lancer-franc**
Les joueurs positionnés dans les espaces de rebond sur un lancer-franc doivent être autorisés à occuper des positions alternées. Les joueurs non positionnés dans les espaces de rebond doivent rester derrière le prolongement de la ligne de lancer-franc et derrière la ligne à 3 points tant que le lancer-franc n'est pas terminé.

**43-2 Exemple Les joueurs non alignés dans leur place de rebond attitrées doivent rester derrière les lignes de LF et à 3 points**
A1 tente un dernier lancer-franc. Aucun joueur de l'équipe B n'occupe les places de rebond qui lui est attribuée.
**Interprétation :**
Les joueurs qui n'occupent pas les positions de rebond qui leur sont affectées doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne à 3 points

**43-3 Principe Violation sur lancer-franc des 2 équipes = entre-deux**
C'est une situation d'entre deux si des joueurs des 2 équipes commettent chacun une violation sur lancer-franc.

**43-4 Exemple Violation du tireur et d'un rebondeur adverse = entre-deux**
B2 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains du tireur de lancer-franc A1. Le lancer-franc de A1 ne touche pas l'anneau.
**Interprétation :**
C'est une violation de lancer-franc de A1 et B2. Une situation d'entre deux se produit.

# Article 44 ERREUR RECTIFIABLE

**44-1 Principe** **Gestion des erreurs de catégorie 1 et 2**

Les arbitres peuvent corriger les **erreurs de catégorie 1** uniquement si une règle est appliquée de manière incorrecte dans les situations suivantes :

- Accorder un ou plusieurs lancers-francs non mérités. Ne pas accorder un ou plusieurs lancers-francs mérités.
- Permettre au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers-francs.
- Demander au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers-francs.
- Attribution ou annulation d'un ou de plusieurs points par erreur.
- Signaler une faute sur le mauvais joueur, le mauvais entraîneur ou la mauvaise équipe.
- Erreurs de tenue de score, notamment :
  - Défaut d'enregistrement ou enregistrement erroné des points.
  - Ne pas enregistrer ou enregistrer une faute sur le mauvais joueur, le mauvais entraîneur ou la mauvaise équipe.
  - Ne pas enregistrer ou enregistrer un temps-mort sur la mauvaise équipe.
- Erreurs de chronomètre de jeu, y compris les dysfonctionnements ou les erreurs dans le démarrage ou l'arrêt du chronomètre de jeu ou dans le réglage du temps sur le chronomètre de jeu.

Les arbitres peuvent corriger les **erreurs de catégorie 2** uniquement si une règle est appliquée de manière incorrecte dans les situations suivantes :

- Erreurs du chronomètre de tir, comprenant les dysfonctionnements, les erreurs de démarrage ou d'arrêt du chronomètre de tir, ou de réglage du temps sur le chronomètre de tir.

**44-2 Principe** **Correction des erreurs de catégorie 1 selon le moment de leur découverte**

Pour être rectifiables, les erreurs de catégorie 1 doivent être reconnues et corrigées par les arbitres, par le commissaire, s'il est présent, ou par les officiels de table comme suit :

- Si l'erreur survient avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps, l'erreur doit être reconnue et corrigée avant qu'il reste 2:00 minutes ou moins sur le chronomètre de jeu.
- Si l'erreur survient avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps, mais que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois alors qu'il reste 2 minutes ou moins au chronomètre de jeu, l'erreur doit être reconnue et corrigée avant que le ballon ne redevienne vivant.
- Si l'erreur survient après que le chronomètre de jeu indique 2 minutes ou moins au cours du quatrième quart-temps ou d'une prolongation, l'erreur doit être reconnue et corrigée avant que le ballon ne devienne vivant après la première fois que les arbitres ont arrêté le jeu pour une raison quelconque suite à l'erreur.

**44-3 Exemple** **Si l'arbitre administre des lancers-francs à la place d'une remise en jeu**

Alors qu'il reste 3 minutes et 37 secondes au chronomètre de jeu dans le deuxième quart-temps, B1 commet une faute sur A1. Il s'agit de la quatrième faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 se voit accorder par erreur 2 lancers-francs. L'erreur est reconnue.

(a) alors qu'il reste 4:48 au chronomètre du jeu dans le quatrième quart-temps
(b) alors qu'il reste 0:39 au chronomètre du jeu dans le quatrième quart-temps

**Interprétation :**

Dans le cas (a), l'erreur est rectifiable.

Dans le cas (b), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-4 Exemple** **Si l'arbitre désigne un mauvais joueur pour tirer des lancers-francs**

Alors qu'il reste 2 minutes et 13 secondes au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, B1 commet une faute sur A1. Il s'agit de la sixième faute de l'équipe B au cours du quatrième quart-temps. A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs. A la place de A1, l'arbitre ordonne à A2 de tenter les lancers-francs. L'erreur est reconnue :

(a) lorsque le jeu est arrêté avec 1:49 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps (ce qui est le premier arrêt de jeu après les lancers-francs).

(b) lorsque le jeu est arrêté avec 1:23 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps (ce qui est le troisième arrêt de jeu après les lancers-francs).

**Interprétation :**

Dans le cas (a), l'erreur est rectifiable.

Dans le cas (b), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-5 Exemple** **Si l'arbitre accorde un panier qui n'est pas rentré**

Alors qu'il reste 1:14 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, B1 commet une faute sur A1 en action de tir pour un panier à 2 points. Le ballon n'entre pas dans le panier. L'arbitre accorde par erreur 2 points et 1 lancer-franc supplémentaire à A1. L'erreur est reconnue :

(a) avant la reprise du jeu après le lancer-franc.

(b) la première fois que le jeu est arrêté après avoir repris après le lancer-franc avec 0:59 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

(c) pendant l'intervalle de jeu entre le quatrième quart-temps et la première prolongation.

(d) avec 3:59 au chronomètre de jeu en prolongation.

**Interprétation :**

Dans les cas (a) et (b), l'erreur est rectifiable.

Dans les cas (c) et (d), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-6 Principe** **Si reprise de jeu après accord erroné de lancers-francs**

Si l'erreur consiste en une erreur de l'arbitre qui a accordé un ou plusieurs lancers-francs non mérités, et que l'erreur est reconnue dans les délais impartis par les règles, l'erreur doit être corrigée comme suit :

Les lancers-francs tentés en raison de l'erreur seront annulés et le jeu reprendra comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas démarré après l'erreur, le ballon sera accordé pour une remise en jeu depuis la ligne des lancers-francs prolongée en faveur de l'équipe dont les lancers-francs ont été annulés.
- Si le chronomètre de jeu a déjà démarré après l'erreur, le jeu reprendra à partir de l'endroit le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**44-7 Exemple** **Si reprise de jeu après accord erroné de lancers-francs**

Alors qu'il reste 3 minutes et 37 secondes au chronomètre de jeu dans le deuxième quart-temps, B1 commet une faute sur A1. Il s'agit de la quatrième faute de l'équipe B dans le quart-temps. L'arbitre accorde par erreur 2 lancers-francs à A1. L'erreur est reconnue :

(a) après que le ballon soit à la disposition de A1 pour le premier lancer-franc.

(b) après que A1 a effectué les deux lancers-francs, mais avant que le chronomètre de jeu ne démarre après le deuxième lancer-franc.

(c) avec 4:48 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps

**Interprétation**

Dans tous les cas, l'erreur est rectifiable.

Les lancers-francs, qu'ils soient réussis ou manqués, doivent être annulés.

- Dans les cas (a) et (b), le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A sur la ligne des lancers-francs prolongée, en face de la table de marque, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Dans le cas (c), après la correction de l'erreur, le jeu reprendra à partir de l'endroit le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**44-8 Principe** **Reprise de jeu après oubli d'accorder des lancers-francs**

Si l'erreur consiste en une erreur de l'arbitre qui n'accorde pas un ou plusieurs lancers-francs mérités, et que l'erreur est reconnue dans les délais impartis par les règles, l'erreur doit être corrigée comme suit :

- S'il n'y a pas eu de changement dans la possession du ballon après l'erreur, le jeu reprendra après la correction de l'erreur comme après tout dernier lancer-franc.
- Si la même équipe marque un panier après avoir obtenu par erreur la possession du ballon par une remise en jeu, l'erreur doit être ignorée.
- Si le chronomètre de jeu a déjà démarré et qu'il y a eu un changement de possession après la correction de l'erreur, le jeu reprendra à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**44-9 Exemple** **Reprise de jeu après oubli d'accorder des lancers-francs avec panier marqué ensuite ou pas**

B1 commet une faute sur A1 dans le deuxième quart-temps. Il s'agit de la cinquième faute de l'équipe B au cours du quart-temps. L'équipe A se voit accorder par erreur une remise en jeu. Immédiatement après, A2 dribble …

(a) dans la zone avant, …
(b) dans la zone avant lorsque B2 frappe le ballon hors des limites du terrain, …
(c) et marque un panier, …

… lorsque l'erreur de ne pas avoir accordé 2 lancers-francs à A1 est reconnue.

**Interprétation**

- Dans les cas (a) et (b), l'erreur est rectifiable. A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit continuer après le deuxième lancer-franc comme après n'importe quel dernier lancer-franc.
- Dans (c), l'équipe A a marqué un panier suite à l'erreur. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-10 Exemple** **Pas de correction après oubli d'accorder des lancers-francs suivi d'un panier marqué par la même équipe**

B1 commet une faute sur A1 dans le deuxième quart-temps. Il s'agit de la cinquième faute de l'équipe B au cours du quart-temps. L'équipe A bénéficie par erreur d'une remise en jeu. A2 marque un panier après avoir obtenu par erreur cette remise en jeu. L'erreur est reconnue :

(a) lorsque le ballon est à la disposition de B1 pour une remise en jeu derrière la ligne de fond après le panier de A2.
(b) lorsque les arbitres arrêtent le jeu après 3 minutes de jeu supplémentaires.
(c) pendant la mi-temps.
(d) avec 2:54 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

**Interprétation**

Dans tous les cas, l'erreur sera ignorée car l'équipe A a marqué un panier après avoir obtenu par erreur une remise en jeu.

**44-11 Exemple** **Jusque quand peut-on corriger un oubli d'accorder un lancer-franc**

B1 commet une faute sur A1 en action de tir dans le deuxième quart-temps. Après cela, l'entraîneur principal de l'équipe B est sanctionné d'une faute technique. L'équipe A n'obtient par erreur que 2 lancers-francs pour la faute de B1. A1 tente 2 lancers-francs, le deuxième est réussi.

L'erreur est reconnue :

(a) lorsque le ballon est à la disposition de B2 pour une remise en jeu sur la ligne de fond après le deuxième lancer-franc de A1.
(b) lorsque les arbitres arrêtent le jeu après 3 minutes de jeu.

(c) pendant la mi-temps.
(d) avec 1:54 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

**Interprétation**

- Dans (a), (b) et (c), l'erreur est rectifiable. A1 doit tenter le lancer-franc sans alignement. Le jeu reprend à partir du point le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.
- Dans le cas (d), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-12 Exemple** **Oubli de lancer-franc rectifiable jusqu'aux 2 dernières minutes du 4° QT**

B1 commet une faute sur le dribbleur A1 au cours du troisième quart-temps. Il s'agit de la cinquième faute de l'équipe B au cours du quart-temps. A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le premier lancer-franc raté, B1 prend le rebond et le jeu continue par erreur. L'erreur est reconnue :

(a) lorsque B2 dribble sur le terrain.
(b) avec 2:54 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.
(c) avec 0:39 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.
(d) avec 4:32 au chronomètre de jeu en prolongation.

**Interprétation**

- Dans les cas (a) et (b), l'erreur est rectifiable. A1 doit tenter le deuxième lancer-franc mérité. Si A1 est sur le banc d'équipe et qu'il est autorisé à jouer, il doit revenir sur le terrain pour tenter le lancer-franc. Si A1 a été éliminé ou disqualifié, l'entraîneur principal de l'équipe A doit désigner le tireur des lancers-francs. Le lancer-franc doit être tenté sans alignement de joueurs. Le jeu doit reprendre à partir du point le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.
- Dans les cas (c) et (d), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-13 Principe** **Substitution de tireur**

Si l'erreur consiste à avoir permis à un mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers-francs, le ou les lancers-francs, qu'ils soient réussis ou manqués, doivent être annulés. Si le jeu n'a pas encore repris, le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis la ligne des lancers-francs prolongée du côté opposé à la table de marque.

Si le jeu a repris, il sera arrêté pour corriger l'erreur. Après la correction de l'erreur, le jeu reprendra à partir du point le plus proche de celui où il a été arrêté.

Si les arbitres reconnaissent, avant que le ballon n'ait quitté les mains du tireur des lancers-francs pour le premier lancer-franc, qu'un mauvais joueur a l'intention de tenter le(s) prochain(s) lancer(s) franc(s), le mauvais joueur doit être immédiatement remplacé par le bon tireur des lancers-francs sans aucune pénalité.

**44-14 Exemple** **Substitution de tireur : découverte entre les lancers-francs**

B1 commet une faute sur le dribbleur A1 lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du troisième quart-temps. Il s'agit de la sixième faute de l'équipe B dans le quart-temps. Les arbitres décident que la faute de B1 s'est produite alors qu'il restait 0,3 seconde au chronomètre de jeu. A1 se voit accorder 2 lancers-francs. Au lieu de A1, c'est A2 qui tente 2 lancers-francs. L'erreur est reconnue après que le ballon a quitté les mains de A2 pour le premier lancer-franc.

**Interprétation :**

Les 2 lancers-francs de A2 doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne des lancers-francs prolongée du côté opposé à la table de marque dans sa zone arrière, avec 0,3 seconde au chronomètre de jeu.

**44-15 Exemple** **Substitution de tireur : moment décalé de la découverte**

Alors qu'il reste 3 secondes au chronomètre de jeu au troisième quart-temps, B1 commet une faute sur A1 en action de tir. A1 obtient 2 lancers-francs. Au lieu de A1, c'est A2 qui tente 2 lancers-francs. Le troisième quart-temps se termine. L'erreur est reconnue

(a) pendant l'intervalle de jeu entre le troisième et le quatrième quart-temps.

(b) après que le ballon est devenu vivant pour commencer le quatrième quart-temps, alors qu'il reste plus de 2 minutes au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.
(c) alors qu'il reste 2 minutes ou moins au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

**Interprétation**

- Dans les cas (a) et (b), l'erreur est rectifiable. Les 2 lancers-francs de A2 doivent être annulés.
- Dans le cas (a), le quatrième quart-temps débutera par une remise en jeu en possession alternée depuis la ligne médiane prolongée.
- Dans le cas (b), le jeu reprend à partir de l'endroit le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.
- Dans le cas (c), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée. Le jeu doit se poursuivre.

**44-16 Principe** **Quand l'arbitre désigne par erreur un mauvais tireur de lancer-franc**

Si l'erreur consiste en ce que l'arbitre ordonne à un mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers-francs, les lancers-francs, qu'ils soient réussis ou manqués, doivent être annulés et le joueur approprié doit tenter un ou plusieurs lancers-francs de remplacement.
Le jeu continue comme après tout dernier lancer-franc, à moins que le jeu n'ait continué et ait été arrêté pour corriger l'erreur, auquel cas le jeu reprend à l'endroit où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**44-17 Exemple** **L'arbitre désigne par erreur un mauvais tireur de lancer-franc – découverte entre les lancers-francs**

B1 commet une faute sur le dribbleur A1 lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du troisième quart-temps. Il s'agit de la sixième faute de l'équipe B dans le quart-temps. Les arbitres décident que la faute de B1 s'est produite alors qu'il restait 0,3 seconde au chronomètre de jeu. A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs. Au lieu de A1, les arbitres demandent à A2 de tenter les 2 lancers-francs. L'erreur est reconnue après que le ballon a quitté les mains de A2 pour le premier lancer-franc.

**Interprétation :**

Le lancer-franc de A2 doit être annulé. A1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit continuer comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

**44-18 Exemple** **L'arbitre désigne par erreur un mauvais tireur de lancer-franc – découverte après un panier marqué**

B1 commet une faute sur A1 en train de tirer. A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Au lieu de A1, l'arbitre ordonne à A2 de tenter 2 lancers-francs. Lors du deuxième lancer-franc, le ballon touche l'anneau, A3 prend le rebond et marque 2 points. L'erreur est reconnue avant que le ballon ne soit à la disposition de l'équipe B pour la remise en jeu derrière sa ligne de fond.

**Interprétation :**

Les 2 lancers-francs tentés par A2, qu'ils soient réussis ou manqués, doivent être annulés. Le panier de A3 reste valable. A1 doit tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur, dans ce cas depuis derrière la ligne de fond.

**44-19 Principe** **Quand l'arbitre accorde ou manque d'accorder des points**

Si l'erreur consiste dans le fait que l'arbitre attribue ou annule des points par erreur, et que l'erreur est reconnue dans les délais impartis par les règles, l'erreur doit être corrigée sur la feuille de marque comme suit :

- Les points seront annulés ou attribués selon le cas.
- Si un ou plusieurs lancers-francs ont été accordés par erreur, le ou les lancers-francs tentés, s'ils ont été effectués, seront annulés à la suite d'une correction d'erreur.
- Si un ou plusieurs lancers-francs n'ont pas été accordés par erreur, les lancers-francs seront tentés par le joueur ayant droit à ces lancers-francs de façon à corriger l'erreur.

**44-20 Exemple** **Oubli d'accorder un panier sur une faute loin du ballon – 2 dernières minutes**

Alors qu'il reste 0:57 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, A1 a relâché le ballon pour un tir au panier lorsque A2 commet une faute loin du ballon. Le ballon entre légalement dans le panier, mais les arbitres annulent le panier par erreur. L'erreur est reconnue :

(a) alors qu'il reste 0:43 seconde au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, et que le jeu est arrêté par les arbitres pour la première fois suite à l'erreur.

(b) après que le ballon devienne vivant après que le jeu a été arrêté alors qu'il reste 0:43 sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

**Interprétation**

- Dans le cas (a), l'erreur est rectifiable. La feuille de marque sera corrigée en ajoutant 2 points à l'équipe A. Le jeu reprendra à l'endroit où il a été arrêté pour corriger l'erreur.
- Dans le cas (b), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-21 Exemple** **Accord à tort d'un panier non rentré – selon le moment de la reconnaissance de l'erreur**

Alors qu'il reste 3:32 sur le chronomètre de jeu dans le deuxième quart-temps, B1 commet une faute sur A1 en action de tir pour un panier à 2 points. Le ballon n'entre pas dans le panier. L'arbitre accorde par erreur 2 points à A1 et 1 lancer-franc supplémentaire. L'erreur est reconnue lorsque le jeu est arrêté alors qu'il reste :

(a) 5:21 au chronomètre du jeu dans le troisième quart-temps.

(b) 1:02 dans le quatrième quart-temps ou à tout moment pendant la prolongation.

**Interprétation**

L'erreur consistant à attribuer par erreur un panier à 2 points au cours du deuxième quart-temps peut être corrigée à tout moment avant que 2 minutes ou moins ne soient affichées sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

- Dans le cas (a), l'erreur est rectifiable. Le marqueur, après avoir consulté le crew chief, doit annuler le panier accordé par erreur. A1 doit tenter 1 lancer-franc, que le premier lancer-franc du deuxième quart-temps ait été réussi ou manqué.

  A1 doit entrer en jeu pour tenter un lancer-franc, sauf si A1 a été éliminé ou disqualifié. Si A1 a été éliminé ou disqualifié, tout joueur de l'équipe A ou remplaçant désigné par l'entraîneur principal de l'équipe A doit tenter le lancer-franc.

  Le jeu reprendra à partir de l'endroit le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.
- Dans le cas (b), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-22 Principe** **Annonce de faute pour un mauvais joueur, entraineur ou équipe**

Si l'erreur consiste en ce que l'arbitre annonce une faute pour un mauvais joueur, un mauvais entraîneur ou une mauvaise équipe, et que l'erreur est reconnue dans les délais impartis par les règles, l'erreur doit être corrigée comme suit :

La feuille de marque sera corrigée et tout joueur ou entraîneur éliminé ou disqualifié par inadvertance en raison d'une faute signalée à tort sera réintégré dans la partie. De même, tout joueur ou entraîneur susceptible d'être éliminé ou disqualifié du fait de la correction devra être éliminé ou disqualifié. Aucune pénalité ne sera appliquée.

**44-23 Exemple** **Annonce de faute pour un mauvais joueur – moment du match**

Alors qu'il reste 5:47 sur le chronomètre de jeu dans le premier quart-temps, B1 commet une faute sur A1. L'arbitre annonce la faute à B2. L'erreur est reconnue :

(a) pendant la mi-temps.

(b) lorsque le jeu est arrêté alors qu'il reste 2:21 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

(c) lorsque le jeu est arrêté alors qu'il reste 2:00 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps ou à tout moment pendant la prolongation.

**Interprétation**

L'erreur consistant à signaler une faute sur le mauvais joueur peut être corrigée à tout moment avant que 2 minutes ou moins ne soient écoulées sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

- Dans les cas (a) et (b), l'erreur est rectifiable. Le marqueur, après avoir consulté le crew chief, doit corriger la feuille de marque en supprimant la faute imputée à B2 par erreur et en ajoutant correctement une faute à B1. Si B2 a été éliminé par erreur, B2 doit être réintégré. Si B1 aurait dû être éliminé plus tôt, B1 doit maintenant être éliminé. Aucune pénalité supplémentaire ne doit être appliquée.
- Dans le cas (c), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et doit être ignorée.

**44-24 Principe** **Erreur d'enregistrement de score, de faute ou de temps-mort**

Si une erreur de tenue de score, incluant :

- L'omission d'enregistrer des points, ou
- L'enregistrement de points à tort, ou
- L'inscription d'une faute à un mauvais joueur, un mauvais entraîneur ou une mauvaise équipe, ou
- L'enregistrement d'un temps-mort pour une mauvaise équipe

… est reconnue dans les délais impartis par les règles, la feuille de marque doit être corrigée. Tout joueur ou entraîneur éliminé ou disqualifié par inadvertance à la suite d'une faute annoncée à tort devra réintégrer la partie et tout joueur ou entraîneur qui susceptible d'être éliminé ou disqualifié en raison de la correction devra être éliminé ou disqualifié. Aucune sanction ne sera appliquée.

**44-25 Exemple** **Erreur d'enregistrement de temps-mort**

Alors qu'il reste 3:45 secondes au chronomètre de jeu du quatrième quart-temps, l'équipe A demande un deuxième temps-mort dans la deuxième mi-temps. Le marqueur enregistre par erreur le temps-mort comme étant le deuxième temps-mort de l'équipe B dans la deuxième mi-temps. Le ballon sort des limites du terrain et les arbitres arrêtent le jeu :

(a) alors qu'il reste 2:02 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, et l'équipe B bénéficie d'un temps-mort.

(b) alors qu'il reste 1:45 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, et l'équipe B bénéficie d'un temps-mort.

L'équipe B est informée qu'il s'agit du troisième temps-mort de la deuxième mi-temps et qu'il ne lui reste donc plus de temps-mort. L'entraîneur principal de l'équipe B insiste sur le fait qu'une erreur s'est produite. Le marqueur consulte le crew chief et l'erreur est reconnue.

**Interprétation**

- Dans le cas (a), l'erreur est rectifiable. Le marqueur, après avoir consulté le crew chief, doit corriger la feuille de marque en supprimant le temps-mort enregistré pour l'équipe B et inscrivant le temps-mort enregistré contre l'équipe A.
- Dans (b), l'erreur d'enregistrement du temps-mort pour la mauvaise équipe n'est plus rectifiable puisque l'erreur doit être reconnue avant que 2 minutes ou moins ne soient affichées au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.
  - Si le temps-mort a commencé, l'équipe B utilise le dernier temps-mort auquel elle a droit dans la seconde mi-temps.
  - Si le temps-mort n'a pas commencé, l'entraîneur principal de l'équipe B peut retirer sa demande de temps-mort.

**44-26 Exemple** **Enregistrement erronée d'une faute technique à l'entraineur adverse**

Alors qu'il reste 3 minutes et 34 secondes au chronomètre du premier quart-temps, l'entraîneur principal de l'équipe A est sanctionné d'une faute technique. Le marqueur enregistre par erreur la faute technique contre l'entraîneur principal de l'équipe B. L'erreur est reconnue.

(a) pendant la mi-temps.

(b) lorsque le jeu est arrêté alors qu'il reste 3:31 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.
(c) lorsque le jeu est arrêté alors qu'il reste 1:02 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps ou à tout moment pendant la prolongation.

**Interprétation**

L'erreur consistant à enregistrer une faute technique à la mauvaise équipe peut être corrigée avant que 2 minutes ou moins ne soient affichées sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.

- Dans les cas (a) et (b), l'erreur est rectifiable. Le marqueur, après avoir consulté le crew chief, doit corriger la feuille de marque en supprimant la faute technique enregistrée contre l'entraîneur principal de l'équipe B et l'enregistrer correctement contre l'entraîneur principal de l'équipe A. Aucune pénalité ne sera appliquée.
- Dans le cas (c), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable et sera ignoré.

Le jeu devra reprendre à l'endroit où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**44-27 Principe** **Erreur de chronomètre de jeu**

Si l'erreur consiste en une erreur de chronomètre de jeu, y compris pour un dysfonctionnement, ou une erreur dans le démarrage ou l'arrêt du chronomètre de jeu ou dans le réglage du temps sur le chronomètre de jeu, l'erreur doit être corrigée comme suit :
Si l'erreur est constatée dans le délai imparti par le règlement, le chronomètre de jeu sera corrigé, avec du temps ajouté ou soustrait si nécessaire pour corriger l'erreur.

**44-28 Exemple** **Arrêt inapproprié du chronomètre de jeu**

Alors qu'il reste 2:44 au chronomètre de jeu dans le premier quart-temps, le chronomètre de jeu est arrêté pour une violation de sortie des limites du terrain. Après la remise en jeu, alors qu'il reste 24 secondes au chronomètre des tirs, un dysfonctionnement du chronomètre de jeu provoque un arrêt de l'affichage de celui-ci. Les arbitres arrêtent le jeu alors qu'il reste 15 secondes au chronomètre des tirs.

**Interprétation**

L'erreur du chronomètre de jeu qui n'a pas tourné est rectifiable. Le jeu reprendra à l'endroit où il a été arrêté avec 2 minutes 35 secondes au chronomètre de jeu et 15 secondes au chronomètre des tirs.

**44-29 Exemple**

Alors qu'il reste 2 :43 au chronomètre de jeu dans le premier quart-temps, le chronomètre de jeu est arrêté pour une violation de sortie des limites du terrain. Avant la remise en jeu, l'affichage visible sur le chronomètre de jeu disparaît. Le chronométreur réinitialise le système. Lorsque le système refonctionne à nouveau, le chronomètre de jeu est réglé par erreur sur 1 minute et 43 secondes. L'erreur est reconnue :
(a) lorsque le jeu est arrêté alors qu'il reste 0:27 sur le chronomètre de jeu au premier quart.
(b) pendant la mi-temps.
(c) pendant l'intervalle entre le troisième et le quatrième quart-temps.
(d) lorsque le jeu est arrêté alors qu'il reste 2:21 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps.
(e) lorsque le jeu est arrêté alors qu'il reste 1:15 au chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps ou à tout moment pendant la prolongation.

**Interprétation :**

- Dans les cas (a), (b), (c) et (d), l'erreur de réglage incorrect du chronomètre de jeu peut être corrigée.
- Dans le cas (a), 1 minute sera ajoutée au chronomètre de jeu. Le jeu reprendra à partir du point où il a été arrêté, avec 1:27 au chronomètre de jeu.
- Dans le cas (b) après la mi-temps, les équipes joueront pendant 1 minute dans la même direction que celle utilisée pendant la première mi-temps, les fautes d'équipe et les temps-morts se poursuivant à partir du moment où le jeu a été arrêté pour la mi-temps. La période de 1:00 commencera par une remise en jeu de possession alternée pour l'équipe ayant droit à la remise en jeu de possession alternée. Après cette période de 1:00 de jeu, le troisième quart-temps devra

commencer par une remise en jeu de possession alternée pour l'équipe ayant droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.

- Dans le cas (c), le quatrième quart-temps sera joué avec une durée de 11 minutes.
- Dans le cas (d), 1 minute sera ajoutée au chronomètre de jeu. Le jeu reprendra à l'endroit où il a été arrêté, avec 3:21 au chronomètre de jeu.
- Dans (e), la possibilité de corriger l'erreur a expiré. L'erreur n'est plus rectifiable.

**44-30 Principe** **Erreur du chronomètre des tirs**

Pour être rectifiable, **l'erreur de catégorie 2** du chronomètre des tirs doit être reconnue par les arbitres, le commissaire, s'il est présent, ou les officiels de la table et corrigée :

- Lorsque le ballon est en jeu immédiatement après l'erreur et que les arbitres arrêtent le jeu pour corriger l'erreur, ou
- Lorsque pour la première fois les arbitres arrêtent le jeu pour une raison quelconque, et que l'équipe qui contrôlait le ballon au moment de l'erreur reste celle qui contrôlait le ballon, ou qui avait droit à la possession du ballon, lorsque le jeu a été arrêté.

Le chronomètre des tirs doit être rectifié pour indiquer le temps correct.

Les erreurs de chronomètre de tir ne sont plus rectifiables après :

- Après un changement de possession d'un ballon vivant après l'erreur.
- Après que l'équipe qui contrôle le ballon marque un panier valable.
- Après que le ballon est devenu mort lorsque le chronomètre de jeu a retenti pour signaler la fin du match.

**44-31 Exemple** **Reset anormal du chrono des tirs**

Alors qu'il reste 20 secondes au chronomètre des tirs, A1 dribble en zone avant lorsque le chronomètre des tirs est soudainement remis à 24 secondes. L'erreur est reconnue 4 secondes plus tard :

(a) lorsque les arbitres arrêtent le jeu.

(b) lorsque le jeu est arrêté parce que B3 a tapé le ballon hors des limites du terrain.

**Interprétation**

Dans les deux cas, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. Le chronomètre des tirs sera remis à 16 secondes.

**44-32 Exemple** **Réglage à 24 au lieu de 14 sur remise en jeu en zone avant**

L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone avant. Le chronomètre des tirs devrait être réglé sur 14 secondes mais il est réglé à tort sur 24 secondes. A1 attrape le ballon sur le terrain et dribble en zone avant pendant 10 secondes. L'erreur est reconnue

(a) lorsque les arbitres arrêtent le jeu.

(b) lorsque le jeu est arrêté parce que B3 a tapé le ballon hors des limites.

**Interprétation**

Dans les deux cas, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. Le chronomètre des tirs sera remis à 4 secondes.

**44-33 Exemple** **Réglage à 14 au lieu de 24 sur remise en jeu en zone arrière**

L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière. Le chronomètre des tirs devrait être réglé sur 24 secondes mais il est réglé à tort sur 14 secondes. A1 attrape le ballon sur le terrain et dribble vers la zone avant. L'erreur est constatée 8 secondes plus tard

(a) lorsque les arbitres arrêtent le jeu.

(b) lorsque le jeu est arrêté parce que B1 a frappé le ballon hors des limites.

**Interprétation**

Dans les deux cas, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. Le chronomètre des tirs sera remis à 16 secondes.

**44-34 Exemple Découverte d'un mauvais réglage à 14 après air ball puis violation du CT sur rebond offensif ou défensif**

L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière. Le chronomètre des tirs devrait être réglé sur 24 secondes mais il est incorrectement réglé sur 14 secondes. A1 attrape le ballon sur le terrain, dribble vers la zone avant et tente un tir au panier. Le signal du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air. Le ballon

(a) manque l'anneau et est immédiatement repris par A2. Les arbitres arrêtent le jeu pour violation du chronomètre des tirs.

(b) manque l'anneau et est immédiatement repris par B2. Les arbitres arrêtent le jeu pour violation du chronomètre des tirs.

Les arbitres reconnaissent l'erreur de réglage du chronomètre des tirs.

**Interprétation**

- Dans les deux cas, la violation du chronomètre des tirs ne sera pas prise en compte.
- Dans le cas (a), l'équipe A se verra accorder une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté, avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Dans le cas (b), lorsque l'équipe B reprend possession du ballon, une remise en jeu est accordée à l'équipe B depuis l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**44-35 Exemple Découverte d'un mauvais réglage à 14 après un rebond défensif ou un panier marqué**

L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière. Le chronomètre des tirs devrait être réglé sur 24 secondes, mais il est incorrectement réglé sur 14 secondes. A1 attrape le ballon sur le terrain, dribble vers la zone avant et tente un tir au panier.

(a) Le tir de A1 est manqué, après quoi B2 prend le contrôle du ballon et commence à dribbler.

(b) Le tir de A1 est réussi.

Les arbitres reconnaissent l'erreur et arrêtent le jeu pour corriger le chronomètre des tirs.

**Interprétation :**

Dans les deux cas, l'erreur n'est plus rectifiable, car après l'erreur :

(a) il y a eu un changement de possession.

(b) la même équipe a marqué un panier.

# Annexe B FEUILLE DE MARQUE – Fautes Disqualifiantes

## B-1 Exemple pour les fautes disqualifiantes de diverses personnes

### Tableau des sanctions et des inscriptions des fautes pour cas de bagarre

| | Motifs | |
|---|---|---|
| | Pour avoir quitté le banc d'équipe et ne pas avoir tenté d'aider les arbitres | Pour implication active dans la bagarre |
| 1. Seul l'entraineur est disqualifié | Coach D2 F F<br>1er assistant coach<br>Sanction : 2 LF + possession | Coach D2 F F<br>1er ass. coach<br>Sanction : 2 LF + possession |
| 2. Seul le 1er assistant coach est disqualifié | Coach B2<br>1er assistant coach D F F<br>Sanction : 2 LF + possession | Coach B2<br>1er ass. coach D2 F F<br>Sanction : 4 LF + possession |
| 3. Le coach et le 1er assistant coach sont disqualifiés | Coach D2 F F<br>1er assistant coach D F F<br>Sanction : 2 LF + possession | Coach D2 F F<br>1er ass. coach D2 F F<br>Sanction : 4 LF + possession |
| 4. Le remplaçant B7 est disqualifié | Joueur B7 P2 P2 D F F<br>Coach B2<br>1er assistant coach<br>Sanction : 2 LF + possession | Joueur B7 P2 P2 D2 F F<br>Coach B2<br>1er assistant coach<br>Sanction : 4 LF + possession |
| 5. Le joueur éliminé B11 et les 2 remplaçants B7 et B10 sont tous 3 disqualifiés | Joueur B7 P2 P2 D F F<br>Joueur B10 P2 T1 P P D F<br>Joueur B11 P3 P2 P P P D F<br>Coach B2<br>1er assistant coach<br>Sanction : 2 LF + possession | Joueur B7 P2 P2 D2 F F<br>Joueur B10 P2 T1 P P D2 F<br>Joueur B11 P3 P2 P P P D2 F<br>Coach B2<br>1er assistant coach<br>Sanction : 8 LF + possession |
| 6. Un membre accompagnant de la délégation est disqualifié | Coach B2 B<br>1er assistant coach<br>Sanction : 2 LF + possession | Coach B2 B2<br>1er assistant coach<br>Sanction : 4 LF + possession |
| 7. Deux membres accompagnant de la délégation sont disqualifiés | Coach B2 B B<br>1er assistant coach<br>Sanction : 2 LF + possession | Coach B2 B2 B2<br>1er assistant coach<br>Sanction : 6 LF + possession |

**B-2 Exemple de fautes techniques contre un entraineur principal pour une faute de comportement personnel antisportif ou pour toute autre raison, combiné avec la disqualification d'un membre accompagnant la délégation ayant quitté le banc d'équipe pendant une bagarre :**

**Cas de fautes techniques d'entraineur et de disqualification (B) de membres du banc d'équipe non inscrits sur la feuille de marque**

Exemple 1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation.<br>Au troisième quart-temps, une faute technique est infligée à l'entraîneur-principal pour son comportement antisportif personnel. | Coach | B2 | (B) | C1 | Coach Principal non disqualifié (1 faute 'B' + 1 faute 'C' prises en compte) |
| | 1er assistant coach | | | | |
| | Sanction : 1 LF | | | | |

Exemple 2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation.<br>Au troisième quart-temps, une faute technique est infligée à l'entraîneur-principal pour toute autre raison. | Coach | B2 | (B) | B1 | Coach Principal non disqualifié (2 fautes 'B' prises en compte) |
| | 1er assistant coach | | | | |
| | Sanction : 1 LF | | | | |

Exemple 3

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation.<br>Au troisième quart-temps, deux fautes techniques sont infligées à l'entraîneur-principal pour son comportement antisportif personnel. | Coach | B2 | (B) | C1 | C1 GD | Disqualification automatique pour la rencontre (GD) de l'entraineur principal (2 fautes 'C') |
| | 1er assistant coach | | | | | |
| | Sanction : 1 LF | | | | | |

Exemple 4

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation.<br>Au troisième quart-temps, deux fautes techniques sont infligées à l'entraîneur-principal pour toute autre raison. | Coach | B2 | (B) | B1 | B1 GD | Disqualification automatique pour la rencontre (GD) de l'entraineur principal (3 fautes 'B') |
| | 1er assistant coach | | | | | |
| | Sanction : 1 LF | | | | | |

**B-3 Exemple de fautes techniques d'un joueur-entraineur commises en tant que joueur ou en tant qu'entraineur**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. Un joueur-entraineur a commis :<br>- 4 fautes comme joueur et<br>- 1 faute technique 'B' comme entraineur principal | Joueur 22 (CAP) | P | P2 | P1 | P2 | B | Le joueur-entraineur principal est éliminé |
| | Entraineur principal | B1 | | | | | |
| | Premier entraineur adjoint | | | | | | |
| | Sanction : 1 lancer-franc | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2. Un joueur-entraineur a commis :<br>- 1 faute technique comme joueur<br>- 1 faute technique 'C' comme entraineur principal | Joueur 22 (CAP) | P | T1 | P2 | C | GD | Disqualification automatique du joueur-entraineur |
| | Entraineur principal | C1 | | | | | |
| | Premier entraineur adjoint | | | | | | |
| | Sanction : 1 lancer-franc | | | | | | |

# Annexe F ARBITRAGE VIDEO

## F-1 Définition

**F-1.1 Principe** **Approbation de l'équipement vidéo**
Avant la rencontre, le Crew-chief doit approuver le matériel de Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) et informer les entraineurs principaux de sa mise à disposition. Seul le matériel de Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) approuvé par le Crew-chief peut être utilisé pour le revisionnage.

**F-1-2 Exemple** **Proposition d'utilisation de matériel vidéo non approuvé**
A1 tente un tir qu'il réussit. Approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps. Il n'y a pas eu de matériel de Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) approuvé mais le manager de l'équipe B affirme qu'ils ont enregistré la rencontre avec la caméra de leur équipe depuis une position élevée et présentent le matériel vidéo aux arbitres pour un visionnage.
**Interprétation :**
La requête de revisionnage du manager de l'équipe B ne doit pas être acceptée.

## F2. Principes Généraux

**F-2.1 Principe** **Maintenir les joueurs sur le terrain de jeu**
Dans le cas d'un Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, les arbitres doivent maintenir les deux équipes sur le terrain de jeu. L'intervalle entre les quart-temps ou avant la prolongation commencera seulement après que les arbitres auront communiqué la décision finale.

**F-2.2 Exemple** **Validité du tir à la dernière seconde et procédure vidéo**
A1 tente un tir qu'il réussit. Approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps. Les arbitres ne sont pas certains que le tir a été lâché pendant le temps de jeu et décident d'utiliser le Système de Revisionnage Vidéo Instantané (IRS). Les équipes se déplacent vers leur banc.
**Interprétation :**
Les arbitres doivent maintenir les deux équipes sur le terrain de jeu. L'intervalle de jeu doit commencer quand les arbitres auront communiqué la décision finale.

**F-2.3 Principe** **Moment d'utilisation de la vidéo si la valeur d'un panier est incertaine**
Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) doit être réalisé par les arbitres à la première opportunité qui suit la situation à revisionner. Cette opportunité se produit dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Cependant, si les arbitres n'arrêtent pas le jeu après un panier réussi, le revisionnage devra être réalisé à la première occasion quand les arbitres auront arrêté le jeu sans placer aucune équipe en désavantage.

**F-2.4 Exemple** **Moment d'utilisation de la vidéo sur un tir d'une valeur incertaine**
A1 tente un tir à 3 points qu'il réussit. Le jeu reprend par une remise en jeu rapide de B1 et l'équipe B démarre une contre-attaque. Les arbitres ne sont pas certains que le tir de A1 a été relâché depuis la zone de tir à 3 points et décident d'utiliser le revisionnage IRS.
**Interprétation :**
La première opportunité d'arrêter le jeu pour le visionnage commence dès que le ballon est mort après le panier marqué. Il se peut que les arbitres n'aient pas suffisamment de temps pendant le jeu pour réagir pour le revisionnage. Dans ce cas, les arbitres doivent arrêter le jeu sans placer l'équipe B en désavantage,

dès que la contre-attaque sera terminée ou dès que le jeu aura été arrêté pour la première fois après ce panier.

**F-2.5 Principe** **Annulation de temps-mort et remplacements possibles après IRS**
Un temps-mort ou un remplacement peut être annulé une fois que le Revisionnage IRS est terminé et que l'arbitre communique la décision finale.

**F-2.6 Exemple** **Vidéo et annulation de temps-mort**
A1 tente un tir qu'il réussit. L'entraineur principal de l'équipe 'B' demande un temps-mort. Les arbitres ne sont pas certains que le tir de A1 a été relâché depuis la zone de tir à 3 points. Ils décident d'utiliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS). Pendant le visionnage, l'entraineur principal de l'équipe 'B' veut annuler sa demande de temps-mort.
**Interprétation :**
La demande de temps-mort de l'entraineur principal 'B' ne doit pas être traitée tant que les arbitres n'ont pas communiqué la décision finale de l'IRS. La demande de temps-mort peut être annulée à tout moment pendant le revisionnage jusqu'après que l'arbitre ait communiqué la décision finale du Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) et qu'il soit prêt à administrer le temps-mort.

**F-2.7 Exemple** **Vidéo et annulation de remplacement**
B1 est sanctionné d'une faute antisportive. L'entraineur principal de l'équipe B demande un temps-mort. Les arbitres ne sont pas certains que la faute de B1 est antisportive. Ils décident d'utiliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS). B6 demande à remplacer B1. Pendant le visionnage, B6 retourne sur son banc d'équipe.
**Interprétation :**
La demande de remplacement de B6 et la demande de l'entraineur principal de l'équipe B ne doivent pas être traitées tant que les arbitres n'ont pas communiqué la décision finale de l'IRS. La demande de remplacement de B6 peut être annulée à tout moment pendant le revisionnage jusqu'après que l'arbitre ait communiqué la décision finale du Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) et qu'il soit prêt à administrer le remplacement.

## F-3.1 A la fin des quart-temps et de chaque prolongation

**F-3.1.1 Exemple** **Tir au buzzer de fin de quart-temps et vidéo**
A1 tente un tir réussi lorsque le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps. Les arbitres accordent 2 ou 3 points. Les arbitres ne savent pas si le ballon a quitté les mains de A1 avant l'expiration du temps de jeu.
**Interprétation :**
Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, à la fin du quart-temps, pour décider si le ballon a été relâché par A1 avant que le signal sonore a retentit pour la fin du quart-temps.

a) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu du quart-temps, le Crew Chief doit confirmer que le panier de A1 est validé.
b) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que le ballon a quitté les mains du tireur après la fin du temps de jeu d'un quart-temps, le panier de A1 doit être annulé.

**F-3.1.2 Exemple** **Faute au buzzer et vidéo**
L'équipe B mène de 2 points. B1 commet une faute sur A1 alors que signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la première prolongation. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le 4ème quart-temps. Les arbitres ne sont pas certains que la faute de B1 a eu lieu avant la fin de la première prolongation.
**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour décider, à la fin de chaque prolongation, si la faute de B1 a eu lieu avant la fin de la première prolongation.

a) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute s'est produite avant la fin de la prolongation, A1 doit tirer 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc, avec le temps restant sur le chronomètre de jeu au moment où la faute s'est produite.
b) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute a eu lieu après le début du signal du chronomètre de jeu, la faute de B1 doit être ignorée. Toute action antisportive qui suivrait devra uniquement faire l'objet d'un rapport auprès du corps en charge de la compétition.

**F-3.1.3 Exemple Faute au buzzer d'une prolongation et IRS**

B1 commet une faute sur A1 lors d'un tir manqué à 2 points quand le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la 2ème prolongation.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, à la fin de la 2ème prolongation, pour décider si la faute de B1 a eu lieu avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse pour la fin de la prolongation.

a) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute de B1 a eu lieu avant que le signal du chronomètre de jeu a retenti, A1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc, avec le temps restant sur le chronomètre de jeu au moment où la faute s'est produite.
b) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute de B1 a eu lieu après que le signal du chronomètre de jeu a retenti, la faute de B1 doit être ignorée, à moins que la faute de B1 réponde aux critères d'une faute antisportive ou d'une faute disqualifiante et qu'il y ait une 3ème prolongation à suivre.

**F-3.1.4 Exemple Tir au buzzer, possible pied en touche du tireur et vidéo**

A1 tente un tir à 3 points réussi et approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps. Les arbitres ne savent pas si A1 a touché la ligne de touche sur son tir.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour décider, à la fin du quart-temps, si le ballon a été relâché sur le tir réussi de A1 avant que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à nouveau pour décider si une violation de sortie des limites du terrain par le tireur s'est produite.

**F-3.1.5 Exemple Tir au buzzer, violation des 24'' et correction du temps de jeu**

A1 tente un tir réussi à 2 points et le signal de fin de quart-temps retentit. Les arbitres ne savent pas s'il y a eu une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, à la fin du quart-temps, pour décider si le ballon a été lâché par A1 sur son tir réussi avant que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut également être utilisé pour décider si une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A a eu lieu.

Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que le ballon a été lâché sur le tir 0,4 seconde au chronomètre de jeu avant le signal de fin du quart-temps, et si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre ensuite que le signal du chronomètre des tirs a retenti 0.2 secondes avant que A1 lâche le ballon sur son tir réussi, alors le panier de A1 ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B au plus près de l'endroit où la violation du chronomètre des tirs a eu lieu. L'équipe B aura 0,6 secondes au chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs devra être éteint.

**F-3.1.6 Exemple Tir au buzzer, possible violation des 8'' et vidéo**

A1 tente un tir réussi à 3 points et le signal de fin du 2ème quart-temps retentit. Les arbitres ne sont pas certains que le tir réussi de A1 a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du quart-temps et s'il y a eu une violation par l'équipe A de la règle des 8 secondes.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, à la fin du quart-temps, pour décider si le ballon a été relâché sur le tir réussi avant que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut ensuite être utilisé pour décider si une violation des 8 secondes par l'équipe A a eu lieu.

c) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que le ballon a été lâché sur le tir avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse pour la fin du quart-temps, et si le Revisionnage montre ensuite que l'équipe A a violé la règle des 8 secondes alors que le chronomètre de jeu affichait 3.4 secondes, alors le panier de A1 ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B en zone avant au plus près de l'endroit où la violation des 8 secondes a eu lieu. L'équipe B aura 3.4 secondes au chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs devra être éteint.

d) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que l'équipe A n'a pas violé la règle des 8 secondes, alors le panier de A1 doit compter. Le 2ème quart-temps est terminé. La 2ème mi-temps commencera par une remise en jeu de possession alternée dans le prolongement de la ligne médiane.

**F-3.1.7 Exemple Rebond au buzzer, possible pied en touche d'un non-tireur et vidéo**

Alors qu'il reste 2,5 secondes au chronomètre de jeu, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau, B1 prend le rebond et commence un dribble. A ce moment-là, le signal du chronométreur retentit annonçant la fin du temps de la rencontre. Les arbitres ne savent pas si B1 a touché la ligne de touche en revenant au sol à la suite du rebond.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) ne peut pas être utilisé quand un non-tireur est sorti des limites du terrain.

## F-3.2 Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins à la fin des quart-temps et des prolongations

**F-3.2.1 Exemple Tir au buzzer des 24'' 2'00 ou moins à jouer**

Alors qu'il reste 1'41'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente un tir réussi lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. Les arbitres ne sont pas certains que le ballon a été lâché lors du tir de A1 avant que le signal du chronomètre des tirs a retenti …

(a) … avant que le ballon soit vivant sur la remise en jeu de l'équipe B faisant suite au panier

(b) … après que le ballon est devenu vivant sur la remise en jeu de l'équipe B quand, après un panier marqué les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois quelle qu'en soit la raison.

(c) … après que le ballon est redevenu vivant à la suite de la première fois où le jeu a été arrêté par les arbitres.

**Interprétation** : Quand le chronomètre de jeu indique 2 '00' ou moins dans le quatrième quart-temps, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, pour décider si le ballon a été lâché par A1 sur son tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs ait retenti.

Les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement pour vérifier si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été bien relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse, et ce, dès que le ballon a pénétré dans le panier et que le chronomètre de jeu est arrêté. Le revisionnage peut être réalisé au plus tard jusqu'à ce que le ballon redevienne vivant après que les arbitres ont stoppé le jeu pour la première fois.

- Dans le cas (a), les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement et réaliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) avant la reprise du jeu.
- Dans le cas (b), les arbitres doivent réaliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) dès que les arbitres arrêtent le jeu pour n'importe quelle raison, après que la situation générant le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) s'est produite.
- Dans le cas (c), la limite de temps autorisée pour réaliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) se termine quand le ballon redevient vivant après que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois. Au-delà, le système de Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) ne peut plus être utilisé. La décision d'origine reste valide.

  - Dans les cas (a) et (b), si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que **le ballon était toujours entre les mains de A1** lorsque le signal du chronomètre des tirs a retenti, il s'agit d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le panier de A1 ne doit pas compter.
    - Dans le cas (a), le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne des lancers-francs.
    - Dans le cas (b) le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon où qui devait en bénéficier depuis le lieu le plus proche d'où se trouvait le ballon quand le jeu a été arrêté, ou par des lancers-francs si applicables.
  - Dans les cas (a) et (b), si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que **le ballon avait quitté les mains de A1 sur son tir** lorsque le signal du chronomètre des tirs a retenti, le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. Le panier de A1 doit compter.
    - Dans le cas (a), le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis derrière sa ligne de fond comme après tout panier marqué.
    - Dans le cas (b) le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon où qui devait en bénéficier depuis le lieu le plus proche d'où se trouvait le ballon quand le jeu a été arrêté, ou par des lancers-francs, si applicables.

**F-3.2.2 Exemple Faute loin du ballon sur un tir à 2'00 ou moins à jouer dans le quatrième quart-temps**

Alors qu'il reste 1'39'' sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, A1 est en action de tir au panier quand une faute est commise loin de la situation de tir.

a) B2 a commis une faute personnelle sur A2. C'est la 3ème faute d'équipe
b) B2 a commis une faute personnelle sur A2. C'est la 5ème faute d'équipe
c) A2 a commis une faute personnelle sur B2

**Interprétation :**

Quand le chronomètre de jeu indique 2 '00' ou moins dans le quatrième quart-temps, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, pour décider si :

i) L'action de tir a commencé quand la faute a été sifflée contre un **adversaire** du tireur ; ou si :
ii) Le ballon était encore dans les mains du tireur quand une faute a été sifflée contre un **partenaire** du tireur

- Dans le cas a),
  - Si le revisionnage montre que A1 n'était pas en action de tir, le ballon est devenu mort au moment où la faute de B2 s'est produite, et le panier, si réussi, ne doit pas compter.
  - Si le revisionnage montre que A1 était en action de tir, le panier, si réussi, doit compter.
  - Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le lieu le plus proche du point où la faute a été commise.
- Dans le cas b),
  - Si le revisionnage montre que A1 n'était pas en action de tir, le ballon est devenu mort au moment où la faute de B2 s'est produite, et le panier, si réussi, ne doit pas compter.
  - Si le revisionnage montre que A1 était en action de tir, le panier, si réussi, doit compter.

- Dans les 2 cas, A2 doit tenter 2 lancers-francs en conséquence de la faute de B2. Le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

- Dans le cas c),
  - Si le revisionnage montre que le ballon avait quitté les mains du tireur, le panier, si réussi, doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point le plus proche du lieu où la faute de A2 a été commise.
  - Si le Revisionnage montre que le ballon était encore dans les mains du tireur, le ballon devient mort au moment où la faute de A2 se produit. Le panier, si réussi, ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le prolongement de la ligne des lancer-francs.

### F-3.2.3 Exemple Faute d'attaque loin du ballon sur un tir au buzzer des 24'' avec 2'00 ou moins à jouer

Alors qu'il reste 1'37'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le signal du chronomètre des tirs retentit. À peu près au même moment, A1 marque un panier depuis sa zone avant et A2 commet une faute sur B2 loin du ballon n'importe où dans la zone avant de l'équipe A. C'est la 3ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Les arbitres ne savent pas si le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque le chronomètre des tirs a sonné et quand la faute de A2 s'est produite.

**Interprétation** :

Quand le chronomètre de jeu indique 2 '00' ou moins dans le quatrième quart-temps, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, pour décider si le ballon était encore dans les mains du tireur quand le signal du chronomètre des tirs a retenti et quand la faute loin de la situation de tir s'est produite.

a) Si le revisionnage indique :
   - que **le ballon avait quitté les mains de A1** sur son tir avant que le signal du chronomètre des tirs a retenti,
   - et que **le ballon avait quitté les mains de A1 avant que la faute de A2 ait eu lieu**, alors :

   La faute de A2 doit être enregistrée et le panier de A1 doit compter. Il ne s'agit pas d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis l'endroit le plus proche du lieu où la faute de A2 s'est produite.

b) Si le revisionnage indique :
   - que **la faute de A2 a eu lieu avant que le ballon quitte les mains de A1**,
   - et que **la faute a eu lieu avant que le signal du chronomètre des tirs ait retenti**, alors :

   La faute de A2 doit être enregistrée. Le panier de A1 ne doit pas compter. Il ne s'agit pas d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B en zone arrière depuis le prolongement de la ligne des lancer-francs.

c) Si le revisionnage indique que
   - **Que le signal du chronomètre des tirs a retenti avant que le ballon ne quitte les mains** de A1 sur son tir
   - et que **le signal du chronomètre des tirs a retenti avant que la faute de A2** ait eu lieu, alors :

   Il s'agit d'une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le panier de A1 ne doit pas compter. La faute de A2 doit être ignorée, à moins qu'elle soit antisportive ou disqualifiante. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B en zone arrière depuis le prolongement de la ligne des lancer-francs.

**F-3.2.4 Exemple Faute défensive loin du ballon pendant un tir au buzzer des 24'' avec 2'00 ou moins à jouer**

Alors qu'il reste 1'34'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le signal du chronomètre des tirs retentit. À peu près au même moment, A1 marque un panier depuis sa zone avant et B2 commet une faute sur A2 loin du ballon n'importe où dans la zone avant de l'équipe A. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Les arbitres ne savent pas si le ballon était toujours dans les mains de A1 lorsque le chronomètre des tirs a sonné et quand la faute de B2 s'est produite.

**Interprétation** :

Quand le chronomètre de jeu indique 2 '00' ou moins dans le quatrième quart-temps, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, pour décider si le ballon était encore dans les mains du tireur quand le signal du chronomètre des tirs a retenti et quand la faute loin de la situation de tir s'est produite.

- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) indique que la **faute de B2 a eu lieu avant que le signal** du chronomètre des tirs retentisse et que la **faute de B2 a eu lieu alors que A1 était en action de tir**, alors il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré. La faute de B2 doit être enregistrée et le panier de A1 doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en zone avant au plus près du lieu où la faute de B2 a été commise. L'équipe A doit avoir le temps restant au chronomètre de jeu et 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) indique que le **ballon était encore dans les mains** de A1 quand le signal du chronomètre des tirs a retenti et le signal du chronomètre des tirs a retenti avant **que la faute de B2** ait eu lieu, alors c'est une violation du chronomètre des tirs par l'équipe A. Le panier de A1 ne doit pas compter. La faute de B2 doit être ignorée. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa zone arrière, dans le prolongement de la ligne des lancers-francs. L'équipe B aura le temps restant au chronomètre de jeu et 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**F-3.2.5 Exemple Faute sur tir simultanément à une faute défensive loin du ballon avec 2'00 ou moins à jouer dans le quatrième quart-temps**

Alors qu'il reste 1'39'' sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, B1 commet une faute sur A1 en action de tir. Approximativement en même temps, loin de la situation de tir, B2 commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.

**Interprétation :**

Quand le chronomètre de jeu indique 2 '00' ou moins dans le quatrième quart-temps, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, pour décider si l'action de tir de A1 a commencé quand la faute de B1 a été sifflée et quand la faute de B2 loin de l'action de tir s'est produite.

- Si le revisionnage montre que **la faute de B1 s'est produite la première** et **qu'A1 n'était pas en action de tir** au moment où la faute de B1 s'est produite, le ballon est devenu mort au moment où la faute de B2 s'est produite, et le panier, si réussi, ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le lieu le plus proche du point où la faute a été commise. La faute de B2 doit être ignorée, à moins qu'elle ne réponde aux critères d'une faute antisportive ou d'une faute disqualifiante, dans la mesure où elle s'est produite après que le ballon est devenu mort.
- Si le revisionnage montre que la **faute de B1 s'est produite la première** et **qu'A1 était en action de tir** au moment de la faute de B1, le panier de A1, si réussi, doit compter et A1 doit tirer 1 lancer-franc. Si le tir au panier de A1 est manqué, A1 doit tenter 2 ou 3 tirs de lancers-francs. Dans les deux cas, le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc. La faute de B2 doit être ignorée, à moins qu'elle ne réponde aux critères d'une faute antisportive ou d'une faute disqualifiante, dans la mesure où elle s'est produite après que le ballon est devenu mort.
- Si le revisionnage montre que **la faute de B2 s'est produite la première**, et **qu'A1 était en action de tir** au moment de la faute de B1, le panier de A1, si réussi, doit compter. Si la faute de B2 est la 3ème faute d'équipe, dans le quart-temps, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche du lieu où la faute de B2 a été commise. Si la faute de B2 est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps, A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit se poursuivre comme

après tout dernier lancer-franc. La faute de B1 doit être ignorée, à moins que la faute de B1 ne réponde aux critères d'une faute antisportive ou d'une faute disqualifiante, dans la mesure où elle s'est produite après que le ballon est devenu mort.

**F-3.2.6 Exemple Faute technique et antisportive sifflées à peu près en même temps**

Alors qu'il reste 7,5 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et avant que A1 relâche le ballon sur la remise en jeu qu'il effectue en zone avant, B1 est sanctionné d'une faute technique. A peu près en même temps, B2 est sanctionné d'une faute antisportive sur A2 par un autre arbitre. Les arbitres ne savent pas dans quel ordre les fautes se sont produites.

**Interprétation** :

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) ne peut pas être utilisé pour décider dans quel ordre des fautes se sont produites. La sanction de faute technique doit être administrée la première. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant.

**F-3.7 Principe Vidéo dans les 2 dernières minutes sur intervention illégale sur le ballon (Goaltending) ou le matériel (interférence)**

Quand le chronomètre de jeu indique 2 '00' ou moins dans le quatrième quart-temps ou chaque prolongation, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, pour décider si une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) ou sur le matériel (interférence) a été correctement sifflée.

Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre qu'une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) ou sur le matériel (interférence) n'a pas été sifflée à tort, le jeu doit reprendre comme suit après le coup de sifflet :

- Si le ballon est entré légalement dans le panier, le panier doit compter et la nouvelle équipe en attaque doit bénéficier d'une remise en jeu derrière sa ligne de fond.
- Si un joueur de l'une ou l'autre des équipes a pris un contrôle clair et immédiat du ballon, cette équipe doit bénéficier d'une remise en jeu depuis l'endroit du lieu le plus proche où se trouvait le ballon au moment où le coup de sifflet a été donné.
- Si aucune des deux équipes n'a pris un contrôle clair et immédiat du ballon, une situation d'entre-deux se produit.

Le contrôle clair et immédiat du ballon se produit quand, après le coup de sifflet, un joueur prend possession du ballon sur le terrain de jeu.

Le contrôle clair et immédiat du ballon peut être la première action après le coup de sifflet.

Tout contact irrégulier pour prendre le contrôle du ballon ou le fait que le ballon touche ou soit touché par plusieurs joueurs ne constituent pas des contrôles clairs et immédiats.

Quand le ballon sort des limites du terrain sans qu'aucun joueur ni équipe n'ait pris le contrôle du ballon, l'adversaire de l'équipe qui a provoqué la sortie du ballon est considérée comme ayant pris le contrôle clair et immédiat du ballon.

**F-3.2.8 Exemple Procédure vidéo en cas d'intervention illégale incertaine**

Alors qu'il reste 1'33'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée à B1. Les arbitres ne savent pas si le ballon était déjà dans sa phase descendante vers le panier. Le ballon n'entre pas dans le panier.

**Interprétation** :

Quand le chronomètre de jeu indique 2'00' ou moins dans le quatrième quart-temps, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour décider si l'intervention illégale sur le ballon a été sifflée correctement.

- Si le revisionnage montre que le ballon a été touché dans sa phase descendante vers le panier, la violation d'intervention illégale sur le ballon reste valide.
- Si le revisionnage montre que le ballon n'était pas encore dans sa phase descendante vers le panier quand il a été touché, la décision d'intervention illégale doit être annulée.

Comme le ballon n'est pas entré dans le panier,

- Si une équipe a gagné le contrôle clair et immédiat du ballon, cette équipe doit bénéficier d'une remise en jeu au plus près de l'endroit où était le ballon quand la violation a été sifflée.
- Si aucune équipe n'a gagné le contrôle clair et immédiat du ballon, c'est une situation d'entre-deux.
    - Si l'équipe bénéficiant de la remise en jeu est l'équipe A, le chronomètre des tirs devra afficher le temps qui restait au moment où le coup de sifflet a été donné.
    - Si l'équipe bénéficiant de la remise en jeu est l'équipe B, le chronomètre des tirs devra afficher 24 secondes si la remise en jeu a lieu en zone arrière, 14 secondes si elle a lieu en zone avant.

**F-3.2.9 Exemple Pas de vidéo en cas d'intervention illégale incertaine si le ballon rentre**

Alors qu'il reste 1'27'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée contre B1. Le ballon entre dans le panier.

**Interprétation** :

Comme le ballon est entré dans le panier, il n'est pas nécessaire de revisionner la violation d'intervention illégale sur le ballon (Goaltending). Le panier doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis derrière sa ligne de fond.

**F-3.2.10 Exemple Procédure vidéo en cas d'interventions illégales successives**

Alors qu'il reste 1'23'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée à B1 ou A1. Après le coup de sifflet, une seconde intervention illégale sur le ballon est sifflée contre :

a) B2
b) A2

Le ballon rentre dans le panier.

**Interprétation** :

Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la première intervention illégale sur le ballon ne s'est pas produite, et que le revisionnage de la seconde intervention montre que l'intervention illégale s'est bien produite, la sanction pour la 2ème intervention doit être administrée.

a) Si elle a été sifflée contre B2, le panier doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B derrière sa ligne de fond avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) Si elle a été sifflée contre A2, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B dans le prolongement de la ligne des lancers- francs avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

**F-3.2.11 Exemple Contrôle clair et immédiat après une intervention illégale erronée, ballon ne touchant pas l'anneau**

Alors qu'il reste 1'19'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée contre :

a) B1
b) A1

Le ballon ne rentre pas dans le panier **ni ne touche l'anneau**, et l'une des deux équipes prend le contrôle clair et immédiat du ballon.

**Interprétation** :

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que l'intervention illégale sur le ballon ne s'est pas produite.

**Dans les deux cas,** l'équipe qui a pris le contrôle clair et immédiat du ballon après le coup de sifflet bénéficiera d'une remise en jeu au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le coup de sifflet a été donné.

- Si la remise en jeu est accordée à l'équipe A, l'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs
- Si la remise en jeu est accordée à l'équipe B, l'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs

**F-3.2.12 Exemple Contrôle clair et immédiat après une intervention illégale erronée, ballon touche l'anneau**

Alors qu'il reste 1'15'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée contre :

a) B1
b) A1

Le ballon ne rentre pas dans le panier **mais touche l'anneau**, et l'une des deux équipes prend le contrôle clair et immédiat du ballon.

**Interprétation** :

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que l'intervention illégale sur le ballon ne s'est pas produite.

**Dans les deux cas,** l'équipe qui a pris le contrôle clair et immédiat du ballon après le coup de sifflet bénéficiera d'une remise en jeu au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le coup de sifflet a été donné.

- Si la remise en jeu est accordée à l'équipe A, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs
- Si la remise en jeu est accordée à l'équipe B, l'équipe B doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs

**F-3.2.13 Exemple Sortie en touche sans toucher l'anneau après une intervention illégale erronée**

Alors qu'il reste 1'11'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée contre :

a) B1
b) A1

Le ballon ne rentre pas dans le panier et sort directement des limites du terrain sans qu'aucune des deux équipes ne prenne le contrôle clair et immédiatement du ballon.

**Interprétation** :

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que l'intervention illégale sur le ballon ne s'est pas produite.

**Dans les deux cas,** l'équipe qui n'a pas provoqué la sortie du ballon des limites du terrain doit bénéficier d'une remise en jeu.

- Si la remise en jeu est accordée à l'équipe A, le temps restant devra être affiché sur le chronomètre des tirs.
- Si la remise en jeu est accordée à l'équipe B, 24 secondes devront être affichées au chronomètre des tirs

**F-3.2.14 Exemple Prise de contrôle après une intervention illégale erronée**

Alors qu'il reste 1'07'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée contre :

a) B1
b) A1

Le ballon ne rentre pas dans le panier **ni ne touche l'anneau**. Le ballon est touché par A2 puis par B2 et B3 et finalement A4 l'attrape.

**Interprétation** :

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que l'intervention illégale sur le ballon ne s'est pas produite.

C'est une situation d'entre-deux.

- Si la remise en jeu est accordée à l'équipe A, le temps restant devra être affiché au chronomètre des tirs
- Si la remise en jeu est accordée à l'équipe B :
    - Si c'est en zone arrière, 24 secondes devront être affichées au chronomètre des tirs.

- Si c'est en zone avant, 14 secondes devront être affichées au chronomètre des tirs

**F-3.2.15 Exemple Faute maintenue après une intervention illégale erronée**

Alors qu'il reste 1'03'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée contre :

a) B1
b) A1

Le ballon ne rentre pas dans le panier **ni ne touche l'anneau**. Pendant le rebond, une faute de B2 ou A2 est sifflée avant qu'un contrôle clair et immédiat du ballon soit établi.

**Interprétation** :

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que **l'intervention illégale sur le ballon ne s'est pas produite.**

**Dans les deux cas,** les fautes contre B2 ou A2 doivent être pénalisées.

**F-3.2.16 Exemple Faute après une intervention illégale validée par la vidéo**

Alors qu'il reste 1'03'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) est sifflée contre :

a) B1
b) A1

Le ballon **ne rentre pas dans le panier ni ne touche l'anneau**. Pendant le rebond, une faute de B2 ou A2 est sifflée avant qu'un contrôle clair et immédiat du ballon soit établi.

**Interprétation** :

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que **l'intervention illégale sur le ballon s'est bien produite.**

**Dans les 2 cas,** la faute de A2 ou B2 doit être ignorée, à moins qu'elle ne réponde aux critères d'une faute antisportive ou d'une faute disqualifiante.

a) Le panier doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis derrière la ligne de fond comme après chaque panier marqué.
b) Le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B au plus près de l'endroit où a eu lieu la violation de A1, excepté directement derrière le panneau.

**F-3.2.17 Exemple Vidéo et doute sur un Goaltending non sifflé**

Alors qu'il reste 38 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche le panneau au-dessus du niveau de l'anneau et B1 touche le ballon. L'arbitre décide que B1 a touché légalement le ballon et en conséquence ne siffle pas de violation de Goaltending.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) ne peut être utilisé que si les arbitres ont sifflé une violation de Goaltending.

**F-3.2.18 Exemple Vidéo et doute sur un Goaltending non sifflé après une faute sur tir**

Alors qu'il reste 36 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. Le ballon touche le panneau au-dessus du niveau de l'anneau et B2 touche le ballon. L'arbitre ne siffle pas de violation de Goaltending. Les arbitres ne savent pas si B2 a touché le ballon illégalement.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) ne peut être utilisé que si les arbitres ont sifflé une violation de Goaltending.

**F-3.2.19 Exemple Vidéo et doute sur un Goaltending sifflé après une faute sur tir**

Alors qu'il reste 28 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points. B2 touche le ballon sur sa trajectoire vers le panier. L'arbitre siffle une violation de Goaltending. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Les arbitres ne sont pas certains que B2 a touché le ballon illégalement.

**Interprétation :**
Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps, pour décider si la violation de Goaltending de B2 a été sifflée correctement.

a) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) indique que B2 a touché le ballon dans sa phase descendante, la violation de Goaltending reste valide. 2 points doivent être accordés à A1. A1 doit tenter ensuite 1 lancer-franc et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.
b) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) indique que B2 a touché le ballon dans sa phase montante, la décision de Goaltending doit être annulée. A1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

**F-3.2.20 Exemple Visionnage vidéo et début de temps-mort**
Alors qu'il reste 1'37'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le ballon sort des limites du terrain. L'équipe A bénéficie de la remise en jeu. L'équipe A demande un temps-mort. Les arbitres ne sont pas sûrs du joueur qui a causé la sortie du ballon du terrain.
**Interprétation** : Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps, pour identifier quel joueur a causé la sortie du ballon des limites du terrain. Le décompte du temps-mort ne doit pas commencer avant que le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) se termine et que l'arbitre communique la décision finale.

**F-3.2.21 Exemple Incertitude sur le joueur ayant sorti le ballon au premier quart-temps**
Alors qu'il reste 5'53'' sur le chronomètre de jeu au 1er quart-temps, le ballon roule le long de la ligne de touche et A1 et B1 tentent de prendre le contrôle du ballon. Le ballon sort des limites du terrain. L'équipe A bénéficié de la remise en jeu. Les arbitres ne sont pas sûrs du joueur qui a causé la sortie du ballon des limites du terrain.

**Interprétation** : Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour identifier quel joueur a causé la sortie du ballon des limites du terrain uniquement si le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans la 4ème quart-temps.

**F-3.2.22 Exemple Incertitude sur un non-tireur qui aurait pu sortir des limites du terrain**
Alors qu'il reste 1'45'' sur le chronomètre de jeu dans la prolongation, A1 proche de la ligne de touche passe le ballon à A2. B1 touche le ballon qui sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont pas sûrs que A1 n'était pas déjà sorti du terrain alors qu'il passait le ballon à A2.
**Interprétation** : Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) ne peut pas être utilisé pour décider si un joueur non-tireur est sorti du terrain

## F3.3 A n'importe quel moment de la rencontre

**F-3.3.1 Exemple Incertitude sur le moment de la faute (avant, pendant ou après le tir)**
B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. Le ballon pénètre dans le panier. Les arbitres ne sont pas certains que :

a) Le tireur A1 avait bien commencé son action de tir au moment où la faute de B1 s'est produite.
b) La faute de B1 a eu lieu avant que les deux pieds de A1 soient revenus au sol.

**Interprétation** :
Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) ne peut pas être utilisé, quel que soit le moment de la rencontre, pour décider si une faute a été commise pendant une action de tir.

**F-3.3.2 Exemple Incertitude sur la valeur d'un panier à 2 ou 3 points au moment de la remise en jeu**
Alors qu'il reste 3'47'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, A1 tente un tir réussi à 3 points. Les arbitres ne sont pas sûrs que le tir ait été tenté depuis la zone de tir à 2 ou 3 points …

a) Avant que le ballon soit vivant pour la remise en jeu de l'équipe B faisant suite au panier marqué
b) Après que le ballon est devenu vivant pour la remise en jeu de l'équipe B faisant suite au panier marqué, alors que la remise en jeu immédiate n'a pas donné le temps aux arbitres de réagir pour revisionner la situation avec l'IRS
c) Après que le ballon est devenu vivant pour la remise en jeu de l'équipe B faisant suite au panier marqué, et que le jeu a été stoppé pour un temps-mort de l'équipe B

**Interprétation** :
Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour décider, à tout moment de la rencontre, si le panier réussi doit compter 2 ou 3 points. Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) doit être réalisé dès la première opportunité quand le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort. Cependant les arbitres peuvent arrêter le jeu immédiatement. L'arbitre doit :

a) Arrêter le jeu immédiatement et réaliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) avant la reprise du jeu.
b) Arrêter le jeu immédiatement et conduire le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) sans placer aucune équipe en position de désavantage. Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) doit être réalisé dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois, quelle qu'en soit la raison et avant que le ballon redevienne vivant. Ceci est également valable dans les 2 dernières minutes du quatrième quart-temps ou de n'importe quelle prolongation.
c) Conduire le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) avant que le temps-mort soit administré. Après que la décision finale a été communiquée, le temps-mort doit commencer, à moins que l'entraineur principal annule sa demande de temps-mort.

Dans tous les cas, une fois la décision finale communiquée, et dans le cas c) après le temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis derrière sa ligne de fond comme après tout panier marqué.

### F-3.3.3 Exemple Incertitude sur la valeur d'un panier à 2 ou 3 points après remise en jeu

Alors qu'il reste 3'44'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, A1 tente un tir réussi à 3 points. Les arbitres ne sont pas sûrs que le tir ait été tenté depuis la zone de tir à 2 ou 3 points après que le ballon est devenu vivant pour la remise en jeu de l'équipe B à la suite du panier marqué, et que les arbitres ont stoppé la rencontre pour une faute de A2 sur B2 qui était en action de tir.

**Interprétation** :
Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour décider, à tout moment de la rencontre, si le panier réussi doit compter 2 ou 3 points. Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) doit être réalisé dès la première opportunité quand le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort. Cependant les arbitres peuvent arrêter le jeu immédiatement.
Les arbitres doivent réaliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) quand ils arrêtent le jeu pour la faute de A2 dans la mesure où le jeu est stoppé pour la première fois après le panier. Après la communication de la décision finale, le jeu doit reprendre par le(s) lancer(s)-franc(s) de B2.

### F-3.3.4 Exemple Incertitude sur la valeur à 2 ou 3 points d'un panier lors d'une faute après remise en jeu

Alors qu'il reste 3'43'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, A1 tente un tir réussi à 3 points. Les arbitres ne sont pas sûrs que le tir ait été tenté depuis la zone de tir à 2 ou 3 points après que le ballon est devenu vivant pour la remise en jeu de l'équipe B suite au panier marqué, et que les arbitres ont stoppé la rencontre pour une faute de A2 sur B2 qui était en action de tir et que le ballon est vivant pour le premier ou unique tir de lancer-franc de B2.

**Interprétation** :
La limite de temps pour utiliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) est échue, dans la mesure où le ballon est redevenu vivant pour le premier ou unique lancer-franc de B2. La décision initiale reste valide.

**F-3.3.5 Exemple Incertitude sur le nombre de lancers-francs à accorder suite à une faute sur tir**

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. A1 bénéficie de 3 lancers-francs. Les arbitres ne sont pas certains qu'A1 a lâché le ballon sur le tir depuis la zone de tir à 3 points.

**Interprétation** :

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé, à tout moment de la rencontre, pour décider si un joueur victime d'une faute alors qu'il tente un tir doit bénéficier de 2 ou 3 lancers-francs. Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) doit être réalisé avant que le ballon devienne vivant pour le premier ou unique tir de lancer-franc.

**F-3.3.6 Exemple Doute sur le moment d'une faute antisportive sur remise en jeu**

Alors qu'il reste 40 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a le ballon dans les mains ou l'a à sa disposition pour effectuer la remise en jeu quand une faute antisportive est sifflée contre B2 sur le terrain. Les arbitres ne sont pas sûrs que la faute ne réponde aux critères d'une faute antisportive.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour décider si la faute antisportive de B2 doit être revue à la baisse en faute personnelle.

- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute s'est produite avant que le ballon soit lâché par A1 sur la remise en jeu, la faute de B2 doit rester antisportive.
- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) assure que la faute (action de basketball) s'est produite après que le ballon a été lâché et que le ballon était dans les mains de A2, la faute de B2 doit être reclassée à la baisse en faute personnelle.

**F-3.3.7 Exemple Doute sur faute antisportive qui peut être technique ou disqualifiante (coude)**

B1 est sanctionné d'une faute antisportive pour avoir frappé A1 d'un coup de coude. Les arbitres ne sont pas sûrs que B1 a frappé A1 avec le coude.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante doit être considérée comme une faute technique.

Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) permet d'assurer qu'il n'y a eu aucun contact de B1 sur A1 avec le coude, la faute de B1 doit être changée en faute technique.

**F-3.3.8 Exemple Doute sur faute personnelle qui peut être antisportive ou non justifiée (coude)**

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. Les arbitres se demandent si la faute n'était pas antisportive et même s'il y a réellement eu une faute.

**Interprétation :**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la hausse en faute antisportive. Cependant, si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre qu'il n'y a eu aucun contact, la faute ne peut pas être annulée.

**F-3.3.9 Exemple Après revisionnage vidéo instantané, une faute défensive s'avère offensive**

A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque avec aucun défenseur entre lui et le panier de l'adversaire. B1 utilise son bras en tentant d'atteindre le ballon et entre en contact avec A1 par le côté. B1 est sanctionné d'une faute antisportive. Les arbitres ne sont pas sûrs que la faute de B1 a été sifflée à raison comme faute antisportive.

**Interprétation :** Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la hausse en faute antisportive.

Cependant, si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que A1 était responsable du contact en chargeant B1, la faute défensive de B1 ne peut pas être annulée ni transformée en faute offensive de A1.

**F-3.3.10 Exemple Après doute sur antisportive, la vidéo montre que c'est une faute offensive**

B1 est sanctionné d'une faute sur le dribbleur A1. Les arbitres ne savent pas si cette faute ne doit pas être reclassée à la hausse en faute antisportive.

**Interprétation :** Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la hausse en faute antisportive.

Cependant, le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que A1 est responsable du contact et qu'il a chargé B1. La faute défensive de B1 ne peut pas être annulée ni transformée en une faute offensive de A1.

**F-3.3.11 Exemple Après doute sur une antisportive commise après un marcher**

Le dribbleur A1 commet une violation de marcher et B1 est sanctionné ensuite d'une faute antisportive sur A1. Les arbitres ne savent pas si la faute de B1 a été sifflée à raison comme faute antisportive.

**Interprétation :** Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la baisse en faute personnelle ou à la hausse en faute disqualifiante.

a) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute de B1 était bien antisportive, la faute doit rester antisportive.
b) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute de B1 était une faute personnelle, elle doit être ignorée, car elle a eu lieu après une violation de marcher.

**F-3.3.12 Exemple Après doute sur une antisportive qui suit une première faute**

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir. La faute de B1 est suivie d'une faute antisportive de B2 sur A1 qui est encore dans son action de tir. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. Les arbitres ne sont pas sûrs que la faute de B2 soit antisportive.

**Interprétation :** Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être reclassée à la baisse en faute personnelle ou à la hausse en faute disqualifiante.

a) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute de B2 était bien antisportive, la faute doit rester antisportive. A1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement pour la faute de B1, puis 2 autres lancers-francs sans alignement pour la faute antisportive de B2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute de B2 était une faute personnelle, elle doit être ignorée, car elle a eu lieu après la première faute. A1 doit tirer 2 lancers-francs pour la faute de B1, puis le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

**F-3.3.13 Exemple Faute technique d'un joueur pendant le visionnage d'une faute qui devient sa 2ème faute antisportive**

Dans le 3ème quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute antisportive sur A2. Dans le 4ème quart-temps, B1 est sanctionné d'une faute sur le tir réussi de A1. Les arbitres ne savent pas si la faute de B1 doit être reclassée à la hausse en faute antisportive. Pendant le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS), B1 est sanctionné d'une faute technique.

**Interprétation :**

- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que la faute de B1 sur A1 était antisportive, B1 doit être disqualifié automatiquement de la rencontre pour avoir commis une 2ème faute antisportive. Sa faute technique doit être ignorée et ne peut être enregistrée ni à B1 ni à l'entraineur principal de l'équipe B. A1 doit tenter 1 lancer-franc sans alignement pour la faute antisportive de B1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu de sa zone avant. L'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si le Revisionnage Vidéo montre que la faute de B1 sur A1 était une faute personnelle, le panier de A1 doit compter. B1 doit être disqualifié automatiquement de la rencontre puisque B1 a été sanctionné d'une faute technique et d'une faute antisportive. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un

lancer-franc sans alignement. A1 doit alors tenter un lancer-franc. Le jeu reprendra comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

**F-3.3.14 Principe En cas de dysfonctionnement des chronomètres de jeu ou des tirs**

Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisée pour décider à tout moment du jeu, après un dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs, combien de temps doit être affiché sur le chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs.

Pour déterminer le temps correct à afficher sur le chronomètre des tirs, les arbitres doivent tenir compte du fait que le ballon touche ou manque l'anneau lors d'un tir au but et si un nouveau contrôle d'équipe a été établi avant l'arrêt du jeu.

**F-3.3.15 Exemple En cas de disparition d'affichage au chronomètre des tirs après récupération du ballon par l'équipe A**

Il reste 57,8 secondes au chronomètre de jeu dans le deuxième quart-temps et 0,7 seconde au chronomètre des tirs, A1 tente un tir à 3 points. Le tir est raté. Après quoi :

(a) A2 obtient un nouveau contrôle du ballon près du panier.
(b) B1 frappe le ballon hors des limites.
(c) A2 obtient un nouveau contrôle du ballon près du panier, immédiatement après quoi B1 envoie le ballon hors des limites.

Les arbitres se rendent compte que le chronomètre des tirs n'a pas d'affichage visible.

**Interprétation** : Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisée pour décider, à tout moment du jeu, combien de temps doit être affiché sur le chronomètre des tirs, en cas de dysfonctionnement du chronomètre des tirs.

- Dans le cas (a), les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement.
- Dans tous les cas, si l'examen révèle que le ballon a manqué l'anneau et que les arbitres décident que le temps au chronomètre des tirs aurait dû expirer avant l'arrêt du jeu, il y a violation du chronomètre des tirs. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa ligne de fond avec 24 secondes au chronomètre des tirs.
- Dans tous les cas, si le revisionnage révèle que le ballon a touché l'anneau, il n'y a pas eu de violation du chronomètre des tirs. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de fond de sa zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

**F-3.3.16 Exemple En cas de disparition d'affichage au chronomètre des tirs après récupération du ballon par l'équipe B**

Il reste 57,8 secondes au chronomètre de jeu dans le deuxième quart-temps et 0,7 seconde au chronomètre des tirs, A1 tente un tir à 3 points. Le tir est raté après quoi

(a) B1 obtient un nouveau contrôle du ballon près du panier.
(b) B1 prend un nouveau contrôle du ballon près du panier et fait immédiatement sortir le ballon des limites du terrain.

Les arbitres se rendent compte que le chronomètre des tirs n'a pas d'affichage visible.

**Interprétation** : Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisée pour décider, à tout moment du jeu, combien de temps doit être affiché sur le chronomètre des tirs, en cas de dysfonctionnement du chronomètre des tirs.

- Dans le cas (a), les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement.
- Dans les deux cas, si l'arbitre conclut que le ballon a manqué l'anneau et que le temps au chronomètre des tirs aurait dû expirer avant l'arrêt du jeu, il y a violation du chronomètre des tirs. Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa ligne de fond avec 24 secondes au chronomètre des tirs.

- Dans le cas (a), si le revisionnage révèle que le ballon a touché l'anneau, la violation du chronomètre des tirs n'a pas eu lieu. Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa ligne de fond avec 24 secondes au chronomètre des tirs.
- Dans le cas (b), si le revisionnage révèle que le ballon a touché l'anneau, la violation du chronomètre des tirs n'a pas eu lieu. Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis derrière la ligne de fond dans sa zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

**F-3.3.17 Exemple Reset erroné du chronomètre des tirs avec rebond offensif et panier marqué**

Alors qu'il reste 7 secondes au chronomètre des tirs, le tir de A1 manque l'anneau. A2 attrape le ballon et le chronométreur des tirs remet par erreur le chronomètre des tirs à 14 secondes. Après quelques dribbles et passes, l'équipe A étant toujours en contrôle du ballon, A3 marque un panier. À ce moment, l'erreur est reconnue et les arbitres arrêtent le jeu.

**Interprétation** :

- Si le revisionnage révèle que le temps au chronomètre des tirs aurait dû expirer avant que A3 ne marque le panier, il y a violation du chronomètre des tirs et le panier d'A3 ne doit pas compter. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne des lancers francs prolongée, avec 24 secondes au chronomètre des tirs.
- Si le revisionnage révèle que le temps eu chronomètre des tirs n'aurait pas expiré avant que A3 ne marque le panier, il n'y a pas eu de violation du chronomètre des tirs et le panier d'A3 doit compter. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis sa ligne de fond, avec 24 secondes au chronomètre des tirs.

**F-3.3.18 Exemple En cas de disparition d'affichage aux chronomètres de jeu et des tirs**

Il reste 42,2 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, l'équipe A dribble vers sa zone avant. A ce moment, l'arbitre s'aperçoit que le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs sont arrêtés sans aucun affichage.

**Interprétation :** Le jeu doit être arrêté immédiatement. Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour décider quel temps doit être affiché sur chacun des chronomètres. Après le revisionnage vidéo instantané, le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe A au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs et le chronomètre de jeu.

**F-3.3.19 Exemple Vidéo et doute sur le bon tireur de lancer-franc en cours de rencontre**

A2 tente son second lancer-franc. Le ballon pénètre dans le panier. A ce moment-là, les arbitres ne sont plus certains que A2 soit le bon tireur de lancer-franc.

**Interprétation :** Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon devienne vivant à la suite du premier ballon mort qui a suivi le démarrage du chronomètre de jeu à la suite de l'erreur.

Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre un mauvais tireur de lancer-franc, une erreur rectifiable pour avoir permis à un mauvais joueur de tenter un lancer-franc a eu lieu. Les lancers-francs tentés par A2, qu'ils aient été réussis ou manqués, doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière. L'équipe B doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

**F-3.3.20 Exemple Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions**

A1 et B1 commencent à échanger des coups de poing, suivis par d'autres joueurs et personnes autorisées à s'assoir sur les bancs d'équipe, qui entrent sur le terrain de jeu, tous s'impliquant dans la bagarre. Après quelques minutes, les arbitres restaurent l'ordre sur le terrain de jeu.

**Interprétation :** Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) pour identifier à tout moment de la rencontre l'implication des autres joueurs et des autres personnes autorisées à s'assoir sur les bancs d'équipe dans tout acte de violence. Après avoir rassemblé les preuves

claires et concluantes sur la bagarre, le Crew chief doit communiquer sa décision finale à la table de marque et aux deux entraineurs principaux.

**F-3.3.21 Exemple Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions**

Deux adversaires commencent à s'agresser verbalement et à se repousser l'un l'autre. Les arbitres interrompent le jeu. Une fois l'ordre rétabli sur le terrain de jeu, les arbitres ne savent plus quels joueurs ni quelles autres personnes étaient impliqués.

**Interprétation :** Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) pour identifier à tout moment de la rencontre l'implication des joueurs et personnes autorisées à s'assoir sur le banc d'équipe dans tout acte de violence. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la bagarre, le Crew chief doit rapporter sa décision finale à la table de marque et la communiquer aux deux entraineurs principaux.

**F-3.3.22 Exemple Procédure vidéo en cas de faute suivie de bagarre**

Les arbitres sifflent une faute contre B1. Avant de communiquer la faute à la table de marque les arbitres ne sont pas certains qu'après la faute sifflée, un acte de violence ne se soit pas produit sur le terrain de jeu.

**Interprétation :** Le Revisionnage Vidéo Instantané peut être utilisé pour identifier, à n'importe quel moment de la rencontre, l'implication des joueurs dans tout acte de violence. Les arbitres peuvent utiliser le Revisionnage Vidéo Instantané avant de communiquer la faute à la table de marque.

Si le Revisionnage Vidéo Instantané montre que les actes de violence ont eu lieu, les arbitres communiquent la faute de B1 puis les actes de violence et le jeu doit reprendre avec l'application des sanctions.

**F-3.3.23 Exemple Procédure Vidéo en cas d'acte de violence**

Dans les situations dans lesquelles un acte de violence se produit et que celui-ci n'est pas sifflé immédiatement, les arbitres sont autorisés à tout moment d'arrêter le jeu pour revisionner tout acte de violence ou tout acte de violence potentielle. Les arbitres doivent identifier le besoin de revisionner la situation avec l'IRS et le revisionnage doit être réalisé au moment où les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois.

- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre qu'un acte de violence a eu lieu, les arbitres doivent siffler l'infraction et doivent sanctionner toutes les infractions sifflées dans l'ordre où elles ont été commises, incluant celle de l'acte de violence. Tout ce qui s'est passé pendant l'intervalle entre les actes de violence et le moment où le jeu a été arrêté doit rester valide.
- Si le revisionnage montre qu'il n'y a pas eu d'acte de violence, la décision initiale reste valide et le jeu doit reprendre depuis l'endroit le plus proche d'où il a été arrêté pour le revisionnage.

Un **acte de violence** consiste en une action utilisant la force qui cause une blessure ou qui montre une intention de blesser, ou en une action suite à laquelle résulte ou pourrait résulter un risque de blessure. Une action qui ne remplit pas les conditions d'une faute disqualifiante, d'une faute antisportive, d'une faute technique ou ne remplit pas les critères de menace de violence, ne constitue pas un acte de violence.

**F-3.3.24 Exemple Arrêt du jeu possible pour revisionner et procédure de réparation d'un acte de violence initialement non sifflé**

A1 dribble quand A2 frappe B2 avec le coude. Les arbitres ne sifflent pas de faute pour le contact de A2 et après 15 secondes les arbitre stoppent le jeu alors que :

a) A1 continue à dribbler
b) L'équipe B provoque une sortie du ballon des limites du terrain

**Interprétation :** le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour identifier à tout moment de la rencontre l'implication de membres d'équipe dans tout acte de violence. Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement sans placer aucune des deux équipes en situation de désavantage ou peuvent profiter de l'interruption du jeu pour procéder au revisionnage vidéo.

- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que A2 a frappé B2 avec le coude, les arbitres peuvent sanctionner A2 d'une faute antisportive pour son acte de violence. B2 doit tenter 2 lancers- francs sans alignement.
- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que A2 a commis une faute personnelle ou technique qui ne constitue pas un acte de violence, aucune faute personnelle ni faute technique ne doivent être enregistrées.
- Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au point de remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. Le droit à la possession de la sanction de la faute antisportive est perdu du fait qu'une action ultérieure a eu lieu après la faute de A2.
- L'équipe A devra avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs et le chronomètre de jeu devra continuer depuis le point où il a été arrêté.

**F-3.3.25 Exemple Arrêt du jeu après le panier marqué avec faute pour revisionner et sanctionner un acte de violence initialement non sifflé de la part du tireur**

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir pour tenter un panier à 2 points. A1 frappe ensuite B1 avec le coude...

a) … avant que le ballon soit lâché sur le tir
b) … après que le ballon a été lâché sur le tir

Les arbitres n'ont pas sifflé de faute contre A1. Le ballon rentre dans le panier.

**Interprétation :**

Dans les 2 cas le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour identifier à tout moment de la rencontre l'implication de membres d'équipe dans tout acte de violence.

Si l'IRS montre que A1 a frappé B1 avec le coude avant la faute de B1, les arbitres peuvent sanctionner A1 d'une faute antisportive pour son acte de violence. La faute de B1 doit aussi être enregistrée.

- Dans les deux cas, le panier de A1 doit compter.
- Les sanctions doivent être administrées dans l'ordre dans lequel les fautes se sont produites :
  - B1 doit tenter 2 lancer-francs sans alignement pour la faute antisportive de A1. Le droit à la possession de la sanction de la faute antisportive de A1 est perdu du fait qu'une action ultérieure a eu lieu après la faute de A1.
  - A1 doit tenter 1 lancer-franc et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.
  - Le chronomètre de jeu doit reprendre depuis le point où il a été arrêté.

**F-3.3.26 Exemple Revisionnage vidéo pour sanctionner un acte de violence initialement non sifflé précédant une faute défensive sifflée**

A1 dribble quand A2 frappe B2 avec le coude. Les arbitres ne sifflent pas de faute pour le contact de A2. 5 secondes plus tard, B3 commet une faute sur le dribbleur A1.

(a) La faute de B3 est la 3ème faute de l'équipe dans le quart-temps.
(b) La faute de B3 est la 5ème faute de l'équipe dans le quart-temps.

**Interprétation** : L'examen de l'IRS peut être utilisé pour identifier, à tout moment pendant le jeu, l'implication des membres de l'équipe lors de tout acte de violence.

Si le revisionnage révèle que A2 a frappé B2 avec un coup de coude, les arbitres peuvent infliger une faute antisportive à A2.

La faute de B3 sera également imputée.

Les sanctions des fautes seront appliquées dans l'ordre dans lequel elles ont été appliquées. B2 tentera 2 lancers francs sans alignement. Le droit à la possession dans le cadre de la sanction de la faute antisportive est perdu à la suite de la faute ultérieure de B3.

- Dans le cas (a), le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A à l'endroit le plus proche où le jeu a été arrêté.
- Dans (b), A1 se verra accorder 2 lancers francs et le jeu continuera comme après tout dernier lancer franc.

Le chronomètre de jeu reprendra à partir du point où il a été arrêté.

**F-3.3.27 Exemple Revisionnage d'un acte de violence non sifflé avant une faute offensive sifflée**

A1 dribble lorsque A2 frappe B2 avec un coup de coude. Les arbitres ne sifflent pas de faute contre A2. Après 5 secondes supplémentaires, une faute personnelle est sifflée contre le dribbleur A1 de l'équipe A en :

(a) zone avant.
(b) zone arrière.

**Interprétation** : Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour identifier, à tout moment pendant le jeu, l'implication des membres de l'équipe lors de tout acte de violence.
Si l'arbitre constate que A2 a frappé B2 avec un coup de coude, il peut infliger une faute antisportive à A2.
La faute de A1 sera également imputée.
Les sanctions pour fautes seront appliquées dans l'ordre dans lequel elles ont été appliquées.
B2 doit tenter 2 lancers francs sans alignement.
Le droit à la possession du ballon dans le cadre de la sanction pour faute antisportive est perdu en raison de la faute ultérieure du dribbleur A1.
Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

- Dans le cas (a), l'équipe B disposera de 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Dans le cas (b), l'équipe B disposera de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Le chronomètre de jeu reprendra à partir du point où il a été arrêté.

**F-3.3.28 Exemple Revisionnage vidéo pour sanctionner un acte de violence initialement non sifflé précédant une faute antisportive sifflée**

A1 frappe B1 d'un coup de coude. Les arbitres ne sifflent pas de faute contre A1. Quatre secondes plus tard, B1 est sanctionné d'une faute antisportive contre A1 alors qu'il est en action de tir au panier :

(a) sur un tir à 2 points.
(b) sur un tir à 3 points.

Le ballon pénètre dans le panier.
**Interprétation** : Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour identifier, à tout moment pendant le jeu, l'implication des membres de l'équipe lors de tout acte de violence.
Si le revisionnage révèle que A1 a frappé B1 d'un coup de coude, les arbitres peuvent infliger à A1 une faute antisportive.

- Le panier de A1 devra compter.
- Dans les deux cas, les sanctions pour faute antisportive inégale seront administrées dans l'ordre dans lequel elles ont été commises.
- B1 doit tenter deux lancers francs sans alignement. Le droit à la possession lié à la sanction pour faute antisportive est perdu du fait de la faute antisportive ultérieure de B1.
- A1 doit tenter un lancer franc et le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A sur la ligne de remise en jeu en zone avant. L'équipe A doit disposer de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Le chronomètre de jeu reprendra à partir du point où il a été arrêté.

**F-3.3.29 Exemple Revisionnage vidéo pour sanctionner un acte de violence initialement non sifflé précédant une faute technique sifflée**

A1 dribble lorsque A2 frappe B2 d'un coup de coude. Les arbitres ne sifflent pas de faute contre A2. Après 5 secondes supplémentaires, une faute technique est sifflée contre A1 ou B1.
**Interprétation** : Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) peut être utilisé pour identifier, à tout moment pendant le jeu, l'implication des membres de l'équipe lors de tout acte de violence.
Si le revisionnage révèle que A1 a frappé B1 d'un coup de coude, les arbitres peuvent infliger à A2 une faute antisportive.

- La sanction pour la faute technique sera administrée en premier. Tout joueur de l'équipe B ou de l'équipe A tentera 1 lancer franc sans alignement.
- B2 tentera ensuite 2 lancers francs sans alignement.
- Le droit à la possession résultant de la sanction de la faute antisportive est perdu du fait de l'action ultérieure qui a suivi la faute de A2.
- Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis l'endroit le plus proche de celui où le jeu a été arrêté. L'équipe A aura le temps restant sur le chronomètre des tirs.

Dans les deux cas, le chronomètre de jeu reprendra à partir du point où il a été arrêté.

## F-4 Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (Head Coach Challenge – "HCC")

**F-4.1 Exemple** **Condition d'obtention du « Challenge Vidéo d'Entraineur Principal » (HCC)**
L'entraîneur principal qui demande un « Challenge d'entraîneur principal » (Head Coach Challenge = « HCC »), doit établir un contact visuel avec l'arbitre le plus proche. L'entraîneur principal doit annoncer à voix haute « Challenge » (en anglais) et doit montrer le geste officiel du « HCC » en dessinant un rectangle avec ses mains.
La demande de « Challenge d'entraîneur principal » (HCC ») peut être annulée tant que l'arbitre a accordé la demande en faisant le geste « HCC ».
Un entraîneur principal peut demander un « Challenge » (HCC) uniquement dans les situations de jeu mentionnées à l'annexe F-3 du règlement officiel du basket-ball.
Un « Challenge » (HCC) peut être demandé à n'importe quel moment de la rencontre pour toute situation revisionnable par l'IRS, y compris quand le chronomètre de jeu montre 2'00''ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans une prolongation.

**F-4.2 Exemple** **Faire le geste de l'IRS au lieu du geste du Challenge**
L'entraîneur principal de l'équipe B réclame un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC).
L'entraîneur principal établit un contact visuel avec l'arbitre le plus proche et dit à voix haute en anglais « Challenge », en faisant le geste du Revisionnage Vidéo Instantané (IRS). Immédiatement après, et avant que l'arbitre accorde la demande en faisant le geste « HCC », l'entraineur principal de l'équipe B demande à annuler sa demande.
**Interprétation :**
L'entraineur principal de l'équipe B a demandé l'annulation de sa demande de « HCC » avant que l'arbitre accorde la demande en faisant le geste « HCC ». La demande de « HCC », doit être annulée.
L'entraineur principal de l'équipe B n'a pas encore utilisé l'unique « HCC » dont l'équipe A bénéficie.

**F-4.3 Exemple** **Pas de HCC sur un Goaltending ou une intervention non sifflée.**
Alors qu'il reste 22 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche le panneau au-dessus du niveau de l'anneau, il est ensuite touché par B1.
L'arbitre décide que le contact de B1 avec le ballon est légal. Il ne siffle pas de violation de Goaltending.
L'entraîneur principal de l'équipe A estime que la décision est erronée. Il réclame un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure.
**Interprétation :**
La violation de d'intervention illégale sur le ballon ou le panier ne peut être challengée que quand les arbitres **ont sifflé** une violation de Goaltending ou une intervention illégale sur le panier. La demande de Challenge de l'entraîneur ne doit pas être accordé.

**F-4.4 Exemple Les violations de marcher ne peut pas être challengé**
Alors qu'il reste 4'16'' sur le chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps, A1 s'engage en dribble vers le panier et marque un panier. L'entraîneur de l'équipe B estime qu'il y a eu clairement une violation de marcher de A1 avant que le panier soit marqué. L'entraîneur principal de l'équipe B réclame un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure.
**Interprétation :**
Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) ne doit pas être accordé. Seules les situations de jeu qui sont listées dans l'annexe F-3 du règlement officiel de basket-ball peuvent être challengées. Les violations de marcher, qu'elles aient été sifflées ou non, ne peuvent pas être challengées.

**F-4.5 Exemple Challenge pour vérifier la valeur d'un panier autorisé même sur la remontée du ballon**
Alors qu'il reste 9 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 marque un panier à 2 points. Le score est maintenant de A : 82 – B : 80. Après la remise en jeu de l'équipe B depuis sa ligne de fond, l'entraîneur principal de l'équipe A estime que le panier de A1 doit compter 3 points et réclame un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC). L'arbitre s'aperçoit de la demande alors que B1 dribble dans sa zone avant.
**Interprétation :**
Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe A doit être accordé. Les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement sans placer aucune équipe en situation de désavantage.

- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que le tir de A1 a été tenté depuis la zone de tir à 2 points, le jeu doit reprendre avec le score de A : 82 – B : 80 …
- Si le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) montre que le tir de A1 a été tenté depuis la zone de tir à 3 points, le jeu doit reprendre avec le score de A : 83 – B : 80. …
- … et, dans les 2 cas, par une remise en jeu pour l'équipe B en zone avant, à l'endroit le plus proche d'où le jeu a été arrêté pendant que B1 dribblait, et avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.

**F-4.6 Exemple Challenge pour vérifier la valeur du panier précédent après un autre panier marqué.**
Alors qu'il reste 8 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 marque, un panier à 2 points. Le score est maintenant de A : 82 – B : 80. Après la remise en jeu par l'équipe B depuis sa ligne de fond, le coach principal de l'équipe A estime que le panier de A1 aurait dû compter 3 points, et réclame un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC). Les arbitres s'aperçoivent de la demande après que B1 a marqué un panier à 2 points alors qu'il reste 0'01'' sur le chronomètre de jeu. Le score est maintenant de A : 82 – B : 82.
**Interprétation :**
Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe A doit être accordé. Les arbitres doivent stopper le jeu immédiatement.

- Si le revisionnage vidéo instantané montre que le tir de A1 été tenté depuis la zone de tir à 2 points, le jeu doit reprendre avec le score de A : 82 – B : 82 avec une remise en jeu de l'équipe A depuis sa ligne de fond, avec 1'' sur le chronomètre de jeu.
- Si le revisionnage vidéo instantané montre que le tir de A1 a été tenté depuis la zone de tir à 3 points, le jeu doit reprendre avec le score de A : 83 – B : 82 avec une remise en jeu de l'équipe A depuis sa ligne de fond avec 1'' sur le chronomètre de jeu.

**F-4.7 Exemple Challenge pour vérifier la valeur du panier précédent après un panier adverse**
Alors qu'il reste 7 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps A1 marque un panier à 2 points. Le score est maintenant de A : 82 – B : 80. Après la remise en jeu par l'équipe B depuis sa ligne de fond, l'entraîneur principal de l'équipe A estime que le panier aurait dû compter 3 points et réclame un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC). Les arbitres s'aperçoivent de la demande après que

B1 a marqué un panier à 2 points et alors que le signal du chronomètre de jeu avait retenti pour la fin de la rencontre et que le ballon était en l'air. Le score est maintenant. A : 82 – B : 82.

**Interprétation :**

Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe A doit être accordé. Les arbitres doivent réaliser le Revisionnage Vidéo Instantané avant de signer la feuille de marque.

- Si le revisionnage vidéo instantané montre que le tir de A1 a été tenté depuis la zone de tir à 2 points, le jeu doit reprendre par une prolongation selon la procédure de possession alternée.
- Si le revisionnage vidéo instantané montre que le tir de A1 a été tenté depuis la zone de tir à 3 points, la rencontre est terminée avec le score de A : 83 – B : 82.

**F-4.8 Exemple Challenge pour vérifier la valeur du panier précédent après un panier au buzzer de fin de match**

Alors qu'il reste 0'06'' secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 marque un panier à 2 points. Le score est maintenant de : A : 82 – B : 80. B1 tente alors un tir réussi à 2 points et alors que le ballon est en l'air, le chronomètre de jeu retentit pour la fin de la rencontre. Le score est maintenant de A : 82 – B : 82. L'entraîneur principal de l'équipe A estime que le panier de A1 n'aurait pas dû compter à 3 points, et réclame immédiatement un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC), en utilisant la bonne procédure.

**Interprétation :**

Le Challenge de l'Entraîneur Principal de l'équipe A doit être accordé. Le Crew chief peut utiliser le revisionnage vidéo instantané pour le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC), à n'importe quel moment de la rencontre pour décider si le panier doit compter 2 ou 3 points.

- Si le revisionnage vidéo instantané montre que le tir de A1 a été tenté depuis la zone de tir à 2 points, le jeu doit reprendre par une prolongation selon la procédure de possession alternée.
- Si le revisionnage vidéo instantané montre que le tir de A1 a été tenté depuis la zone de tir à 3 points, la rencontre est terminée avec le score de A : 83 – B : 82.

**F-4.9 Exemple Challenge autorisé à tout moment pour vérifier à qui doit être donné le ballon suite une sortie du ballon sifflée + temps-mort en suspend**

Alors qu'il reste 6'36'' sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le ballon sort des limites du terrain. L'arbitre accorde le ballon à l'équipe A. Un temps-mort est alors accordé à l'équipe A. L'entraîneur principal de l'équipe B estime que la décision n'est pas correcte et réclame un Challenge en utilisant la bonne procédure.

**Interprétation :**

Le Challenge Vidéo de l'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe B doit être accordé. Le Crew chief peut utiliser le revisionnage vidéo instantané pour le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC), à n'importe quel moment de la rencontre pour décider si une sortie des limites du terrain a été correctement sifflée.

Le temps-mort ne devra débuter que lorsque l'arbitre aura communiqué sa décision finale.

La demande de temps-mort de l'équipe A peut être annulée à n'importe quel moment pendant le revisionnage vidéo jusqu'après que l'arbitre aura communiqué sa décision finale suite au revisionnage.

**F-4.10 Exemple Challenge refusé pour revoir une violation de 8 secondes au 2ème quart-temps**

Alors qu'il reste 5'28'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, A1 dribble près de la ligne de touche et passe le ballon à A2 qui marque un panier. L'entraîneur principal de l'équipe B estime que l'équipe A a commis une violation des 8 secondes avant que A2 marque le panier. L'entraîneur principal de l'équipe B réclame un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure.

**Interprétation :**

Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal - HCC - de l'équipe B ne doit pas être accordé. Seules les situations de jeu de l'annexe F-3 du règlement officiel de basket-ball peuvent être challengées. Une violation des 8 secondes peut seulement être revisionnée quand elle concerne une situation de jeu à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation. Le panier doit compter. L'entraîneur principal de l'équipe B n'a pas encore utilisé l'unique Challenge dont il bénéficie.

**F-4.11 Exemple Disqualification ultérieure non pénalisée après disqualification automatique liée à un Challenge**

Alors qu'il reste 2'30'' sur le chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps, B1 commet une faute sur A1. B1 est alors sanctionné d'une faute technique, suivie par la disqualification de B1 pour des insultes verbales ultérieures à l'encontre des arbitres. L'entraîneur principal de l'équipe A estime que la faute personnelle de B1 devrait être transformée en faute antisportive et réclame un Challenge d'Entraîneur Principal - HCC.

**Interprétation :**

Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe A doit être accordé. Le revisionnage vidéo instantané (IRS) doit être utilisé pour décider, à n'importe quel moment de la rencontre, si une faute personnelle doit être revue à la hausse comme faute antisportive.

- Si le revisionnage montre que la faute personnelle de B1 était une faute antisportive, la faute technique de B1 doit conduire à la disqualification automatique de B1. La disqualification de B1 pour des insultes ultérieures à l'encontre des arbitres ne peut plus être pénalisée pendant la rencontre et doit être rapporté aux autorités gérant la compétition.
- N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter un lancer-franc sans alignement. A1 doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

**F-4.12 Exemple Challenge vidéo pour une violation pour sortie du ballon cumulé avec un contrôle par les arbitres du moment du signal du chrono des tirs**

Il reste 43,4 secondes au chronomètre de jeu dans le troisième quart-temps et 1,2 seconde au chronomètre des tirs quand A1 tente un tir à 3 points. Le tir est raté et manque l'anneau, après quoi B1 touche le ballon près du panier et le ballon sort immédiatement des limites du terrain. Les arbitres accordent la remise en jeu à l'équipe B lorsqu'ils se rendent compte que le chronomètre des tirs n'a pas d'affichage visible.

L'entraîneur principal de l'équipe A estime que B1 a fait sortir le ballon des limites du terrain et demande un HCC.

**Interprétation** : Le revisionnage de l'IRS peut être utilisé à tout moment de la rencontre, si un HCC est accordé, pour décider quelle équipe a commis une violation de ballon hors-jeu.

Si c'est le cas, le revisionnage peut en outre être utilisé pour décider combien de temps doit être affiché sur le chronomètre des tirs, en cas de dysfonctionnement de ce dernier.

- Si le revisionnage vidéo révèle que B1 a fait sortir le ballon des limites du terrain et que le temps au chronomètre des tirs a expiré avant que le ballon ne sorte des limites du terrain, il ne reste plus de temps au chronomètre des tirs pour l'équipe A, il s'agit donc d'une violation du chronomètre des tirs pour l'équipe A. Le ballon sera accordé à l'équipe B pour une remise en jeu derrière la ligne de fond avec 24 secondes au chronomètre des tirs.
  L'entraîneur principal de l'équipe A a utilisé l'unique Challenge (HCC) dont l'équipe A bénéficie.
- Si le revisionnage vidéo révèle que A1 a fait sortir le ballon des limites du terrain, le ballon sera attribué à l'équipe B pour une remise en jeu derrière la ligne de fond avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
  L'entraîneur principal de l'équipe A a utilisé l'unique Challenge (HCC) dont l'équipe A bénéficie.
- Si le revisionnage vidéo établit que B1 a fait sortir le ballon des limites du terrain et que le chronomètre des tirs n'a pas expiré avant que le ballon ne sorte des limites du terrain, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis derrière la ligne de fond dans sa zone avant avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.
  L'entraîneur principal de l'équipe A a utilisé l'unique Challenge (HCC) dont l'équipe A bénéficie.

**F-4.13 Exemple Pas d'annulation possible de HCC qui aura lieu après le TM s'il est demandé au cours d'un TM**

Quand un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) est demandé après qu'un temps-mort pour n'importe quelle équipe a commencé, ce temps-mort doit se poursuivre sans interruption. La demande de Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) ne peut pas être annulée et le revisionnage devra être administré après le temps-mort.

**F-4.14 Exemple Demande de HCC en cours de temps-mort**
A1 marque, un panier à 3 points. L'équipe B demande un temps-mort à ce moment-là. Pendant le temps-mort, l'entraîneur principal de l'équipe B estime que A1 a marché sur la ligne à 3 points avant que le tir soit relâché et demande un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure.
**Interprétation :**
Le Challenge Vidéo de l'Entraîneur Principal de l'équipe B doit être accordé. Le revisionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si un panier réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points. Le temps-mort doit continuer sans interruption. Le revisionnage Vidéo (IRS) du Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) doit être réalisé à la fin du temps-mort.

**F-4.15 Exemple Tous les cas d'IRS peuvent être challengés, mais une seule fois, par entraineur principal**
Dans toutes les rencontres où le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) est utilisé, l'entraîneur principal peut bénéficier uniquement d'un seul Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC). Les restrictions de temps prévues à l'annexe F-3 du règlement officiel du basket-ball ne doivent pas s'appliquer.

**F-4.16 Exemple Challenge possible à tout moment pour erreur de touche supposée, sauf si 2ème challenge**
Alors qu'il reste 3'23'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps. Le ballon sort des limites du terrain. Les arbitres accordent le ballon à l'équipe A. L'entraîneur principal de l'équipe B estime que la décision n'est pas correcte et demande un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure.
(a) C'est la première demande de Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe B dans la rencontre
(b) C'est la seconde demande de Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe B dans la rencontre
**Interprétation :**
(a) Le challenge vidéo de l'entraîneur principal doit être accordé. Le Crew Chief doit utiliser le revisionnage vidéo instantané (IRS) à n'importe quel moment de la rencontre pour décider si la violation de sortie des limites du terrain a été sifflée correctement. S'il revisionnage montre que la décision est correcte, le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A. Si le revisionnage vidéo montre que la décision n'est pas correcte, la décision doit être corrigée. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B. Dans les 2 cas, l'entraîneur principal de l'équipe B aura utilisé l'unique challenge vidéo qui lui est attribué.
(b) L'entraîneur principal de l'équipe B a déjà utilisé l'unique challenge vidéo qui lui est attribué. La demande ne doit pas être accordée.

**F-4.17 Exemple Pas d'annulation possible d'un Challenge déjà accordé**
Alors qu'il reste 3'21'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, le ballon sort des limites du terrain. L'arbitre accorde le ballon et l'équipe A. L'entraîneur principal de l'équipe B estime que la décision n'est pas correcte et demande un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure. Le challenge (HCC) est accordé. Immédiatement après, l'entraîneur principal de l'équipe B change d'avis et demande à ce que sa demande initiale soit annulée.
**Interprétation :**
Un seul Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) est accordé. La demande de challenge est définitive et irréversible.

**F-4.18 Exemple Challenge pour un tir tenté à la limite du signal du chronomètre des tirs**
Avec 2' 35'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, A1 marque un panier à l'approche de la fin de période du chronomètre des tirs et le jeu continue.
L'entraîneur principal de l'équipe B estime que le signal du chronomètre des tirs avait retenti avant que le tir soit relâché. B1 dribble quand l'entraîneur principal de l'équipe B demande un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure.
**Interprétation :**
Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe B doit être accordé. Le revisionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider à tout moment de la rencontre si le ballon a quitté les mains de A1 sur un tir au panier tenté avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
Un Challenge vidéo d'entraîneur principal (HCC) peut être demandé à n'importe quel moment de la rencontre.
Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement et à réaliser un revisionnage.

- Si le revisionnage montre que le ballon avait été lâché avant que le chronomètre des tirs retentisse, le panier doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le lieu le plus proche de l'endroit où le ballon se trouvait quand le jeu a été arrêté. L'équipe B doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.
- Si le revisionnage montre que le ballon a été lâché après que le signal du chronomètre des tirs a retenti, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis l'endroit le plus proche du lieu où le ballon se trouvait quand le jeu a été interrompu. L'équipe B doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.

Dans les 2 cas, l'entraîneur principal de l'équipe B a utilisé l'unique challenge vidéo dont l'équipe B bénéficie.

**F-4.19 Exemple Le Challenge Vidéo autorisé pour voir si un tir au buzzer du CT doit être accordé s'il est demandé au moment de la sortie du ballon qui suit**
Avec 2' 29'' sur le chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps. A1 marque un panier à l'approche de la fin de période de chronomètre des tirs et le jeu continue. Les arbitres arrêtent le jeu. Dans la zone avant de l'équipe B, A2 provoque une sortie du ballon des limites du terrain. A ce moment-là, l'entraîneur principal de l'équipe B estime que le signal du chronomètre des tirs avait retenti avant que le ballon soit lâché et demande un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure.
**Interprétation :**
Un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) peut être accordé à n'importe quel moment de la rencontre, au plus tard quand les arbitres stoppent le jeu pour la première fois après la décision. Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe B doit être accordé. Le revisionnage vidéo instantané (IRS) peut être utilisé pour décider si le ballon a quitté les mains de A1 sur un tir au panier avant que le signal du chronomètre des tirs ait retenti.

- Si le revisionnage montre que le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse, le panier doit compter
- Si le revisionnage vidéo montre que le ballon a été relâché après que le signal du chronomètre des tirs à retenti, le panier ne doit pas compter.

Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis l'endroit le plus proche du lieu où le ballon est sorti du terrain. L'équipe B doit avoir le temps restant sur le chronomètre des tirs.
L'entraîneur principal de l'équipe B a utilisé l'unique challenge vidéo dont l'équipe B bénéficie.

**F-4.20 Exemple Challenge Vidéo autorisé pour revoir à la hausse une faute personnelle qui devrait être une faute antisportive**
Avec 7' 22'' sur le chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps, B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
L'entraîneur principal de l'équipe A estime qu'il n'y a pas eu de tentative légitime de jouer le ballon et que la faute personnelle de B1 devrait être revue à la hausse en faute antisportive. L'entraîneur principal

de l'équipe A demande un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC), en utilisant la bonne procédure.

**Interprétation :**

Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe A doit être accordé. Le revisionnage vidéo instantané IRS peut être utilisé pour décider à n'importe quel moment de la rencontre si une faute personnelle, une faute antisportive ou une faute disqualifiante doivent être revues à la hausse ou à la baisse, ou doivent être considérées comme une faute technique.

- Si le revisionnage vidéo montre que la faute était une faute personnelle, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis l'endroit le plus proche du lieu où se trouvait le ballon quand la faute personnelle a été sifflée.
- Si le revisionnage vidéo montre que la faute personnelle était une faute antisportive, la faute personnelle doit être revue à la hausse. Le jeu doit reprendre par comme après n'importe quelle autre faute antisportive.

Dans les 2 cas, l'entraîneur principal de l'équipe A a utilisé l'unique challenge vidéo dont l'équipe A bénéficie.

**F-4.21 Exemple Il est trop tard pour demander un Challenge si le ballon est redevenu vivant après la première interruption du jeu par les arbitres**

Avec 7'16'' sur le chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps.

(a) B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
   a. Le jeu reprend par une remise en jeu par l'équipe A. A2 marque ensuite un panier à 2 points

(b) B1 commet une faute sur A1 dans l'action de tir. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. A1 a le ballon à sa disposition pour le premier tir de lancers franc.

L'entraîneur principal de l'équipe A estime à ce moment-là qu'il n'y a pas eu de tentative légitime de jouer le ballon et que la faute personnelle de B1 aurait dû être revue à la hausse en faute antisportive. L'entraîneur principal de l'équipe A demande un Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) en utilisant la bonne procédure.

**Interprétation :**

Le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) de l'équipe A ne doit pas être accordé. Après que le ballon a été mis à la disposition d'un joueur de l'équipe A pour :

(a) La remise en jeu,
(b) Le premier lancer-franc,

… il est trop tard pour que le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) soit accordé. L'entraîneur principal doit demander le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) et le revisionnage vidéo instantané (IRS) doit avoir lieu au plus tard quand les arbitres stoppent le jeu pour la première fois après la décision, et avant que le ballon ne redevienne vivant.

L'entraîneur principal de l'équipe A a utilisé l'unique challenge vidéo dont l'équipe A bénéficie.

**F-4.22 Exemple Un premier entraineur adjoint ne peut pas demander de challenge vidéo.**

A1 marque un panier à l'approche du signal de fin de période du chronomètre des tirs et le jeu continue. Le premier assistant coach de l'équipe B estime que le signal du chronomètre des tirs a retenti avant que le tir ait été lâché et demande un challenge vidéo en utilisant la bonne procédure.

**Interprétation :**

La demande du premier entraîneur adjoint de l'équipe B ne doit pas être accordée. Le revisionnage vidéo instantanée peut être demandée uniquement par l'entraîneur principal de l'équipe B.

**F-4.22 Exemple Seul le challenge accordé doit être enregistré dans les 2 cases HCC de la feuille de marque**

Le marqueur doit enregistrer sur la feuille de marque tous les Challenges Vidéos d'Entraîneur Principal (HCC) demandés.

**Interprétation :**

Seul le Challenge Vidéo d'Entraîneur Principal (HCC) accordé doit être enregistré à côté de HCC sur la feuille de marque. À côté de HCC, dans la première case, le marqueur doit entrer le quart-temps ou la prolongation du HCC accordé, et dans la 2ème case, la minute de jeu correspondant dans ce quart-temps ou cette prolongation.

---

FIN DES INTERPRETATIONS OFFICIELLES
DES REGLES DU BASKETBALL

---

*Service Formation des Officiels*

# RECTIFICATIF

## EVOLUTION DU NOMBRE D EQUIPES SENIORS FEMININES
## CES 3 DERNIERES SAISONS

| | NOMBRE D EQUIPES FEMININES | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **CHAMPIONNATS** | PRF | DF2 | DF3 | **TOTAL** | |
| **SAISON 24/25** | 11 | 19 | 33 | **63** | |
| **SAISON 25/26** | 12 | 19 | 30 | **61** | **-2 EQUIPES** |
| **SAISON 26/27** | 12 | 20 | 40 | **72** | **+11 EQUIPE** |

| SAISON 26 27 | ARTOIS | BETHUNOIS | CALAISIS AUD | BOULONNAIS | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| **PRF1** | **05** | **02** | **02** | **03** | **12** |
| **DF2** | **05** | **04** | **06** | **05** | **20** |
| **DF3** | **08** | **06** | **13** | **13** | **40** |
| **TOTAL** | **18** | **12** | **21** | **21** | **72** |

**+++++**

## EVOLUTION DU NOMBRE D EQUIPES SENIORS MASCULINES
## CES 3 DERNIERES SAISONS

| | NOMBRE D EQUIPES MASCULINES | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **CHAMPIONNATS** | PRM | DM2 | DM3 | **TOTAL** | |
| **SAISON 24/25** | 32 | 40 | 57 | **129** | |
| **SAISON 25/26** | 27 | 43 | 53 | **123** | **- 6 EQUIPES** |
| **SASON 26/27** | 24 | 44 | 62 | **130** | **+ 7 EQUIPEs** |

| SAISON 26 27 | ARTOIS | BETHUNOIS | CALAISIS AUD | BOULONNAIS | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| **PRM1** | **7** | **4** | **5** | **8** | **24** |
| **DM2** | **14** | **6** | **12** | **12** | **44** |
| **DM3** | **15** | **13** | **11** | **23** | **62** |
| **TOTAL** | **36** | **23** | **28** | **43** | **130 EQUIPES** |

**JP BLANPAIN**

COMITE DU PAS DE CALAIS 26/27
COMMISSION Minibasket

Compte rendu Réunion.

Présidente Commission Minibasket
Isabelle COPPENS
32 rue Estenne Cauchy
62223 St Laurent Blangy
belle.coppens@hotmail.fr
icoppens@pasdecalaisbasketball.org
06 32 31 90 12

Membres de la commission mini basket :

- Isabelle Coppens, présidente

District Artois :

- Guilaine Dealet
- Jean Michel Barlog

District Béthunois

- Liliane POtel
- Jacky Malengors
- Denis Delrive

District Boulonnais

- Laetitia Ledoux
- José Galby

District Calaisis

- Marina Foratier
- Romain Fournier

**La Labellisation :**

Clubs labellisés selon les années :

- Ferques : 2 étoiles pour les saisons 2023/2026.
- Arras PABF : 3 étoiles pour les saisons 2023/2026.
- ESSM Le Portel : 2 étoiles pour les saisons 2024/2027.
- Wimille Wimereux : 2 étoiles pour les saisons 2024/2027.
- BC Ardres : 3 étoiles pour les saisons 2024/2027.
- Amicale Drapeau le Portel : 2 étoiles pour les saisons 2024/2027.
- Loison AC : 2 étoiles pour les saisons 2025/2028.
- B Ambleteuse Marquise : 2 étoiles pour les saisons 2025/2028.
- ASPTT Boulogne : 3 étoiles pour les saisons 2025/2028.
- BC St Nicolas : 3 étoiles pour les saisons 2025/2028.
- BC Violaines : 3 étoiles pour les saisons 2025/2028.
- AL Coquelles : 3 étoiles pour les saisons 2026/2029.
- Airois : 3 étoiles pour les saisons 2026/2029.
- St Martin les Boulogne : 2 étoiles pour les saisons 2026/2029.
- A Paul Bert Outreau : 2 étoiles pour les saisons 2026/2029.

**Forum 2026 :**

Il s'est déroulé le samedi 12 Septembre 2026 avec l participation de 85 personnes pour 50 clubs.
Nous avons eu la présence de Mme Coastier Dassonville Elisabeth qui est venue nous parler de la

Labellisation et de son utilité.
Nous avons abordé le JAP, incontournable du Label Mini Basket, les informations sur les plateaux et les rencontres, l'utilisation du Tableur.
Nous avons terminé par la Emarque V3. Moment qui a été agité car peu de personne ne s'était informé malgré les 4 visios organisées par la Commission Mini basket.
Il a été rappelé que :

- Nous étions en 6 périodes de 4 minutes,
- Les scores sont 3 points par périodes gagnées, 2 pour par période à égalité et 1 point pour période perdue. Ce qui reviendra à un maximum de 18 points à 6. Cela reste des scores raisonnables.

Notre interrogation était pour le marquage ou non des scores au panneau d'affichage.

- Blocage à 5 fautes pour les joueurs.
- Qu'il y a un Temps-Morts par mi-temps et qu'il sera pris qu'au Chrono.
- Présence d'un « délégué du club ».

Pour rappel, la version Emarque 3 est effective lors de cette saison.

**Les OBE :**
Nouvellement appelé H4S. le site n'est pas encore efficient.

**Fête mini basket :**
Calaisis : Petit Courgain et Calais Basket. (Difficulté pour le club de Petit Courgain qui a organisé un tournoi avec les U11. Ce n'était plus la fête du mini basket.)
Boulonnais : St Martin les Boulogne
Béthunois : Bruay le 12/05/2026
Artois : Dourges a annulé faute de joueurs. Seulement 6 clubs ont répondu présents pour une centaine de joueurs. (BC St Nicolas, USAO, BC Billy Berclau, Dourges et ArrasPABF)
***Question :*** comme cela a été annulé, doit-on pénalisé les clubs qui s'étaient inscrits ? Cela compte pour ceux qui veulent mettre en place le Label Mini basket.

Je joins le Power Point du Forum 2026.

Isabelle COPPENS

SAMEDI 12 SEPTEMBRE 2026

LABELLISATION ET INFORMATIONS

# FORUM MINI BASKET

## COMITE 62

# COMMISSION MINI BAKSET

- PRESIDENTE : ISABELLE COPPENS



06 32 31 90 12

@ belle.coppens@hotmail.fr ou icoppens@pasdecalaisbasketball.org

licenciée au club Basket Club St Nicolas

VICE PRESIDENTE : GUYLAINE DEALET

Licenciée au club : Billy Berclau Basket Club.

# JE SOUHAITE LA BIENVENUE À MADAME COASTIER DASSONVILLE.

Madame Coastier fait partie de:

- la Fédération Française de basket Ball dans la commission Jeunesse et Technicien.

---

- La ligue où elle siège au bureau directeur et à la technique.
- Pour le comité 59, au bureau directeur et pour la commission Jeunesse et Basket Féminin

# MEMBRES DE LA COMMISSION

- Artois : Guylaine DEALET, Jean Michel Barlog.
- Béthunois : Liliane Potel, Denis DELRIVE, Jacky Malengros.
- Boulonnais : Laetitia LEDOUX, José GALBY.
- Calaisis : Marina Foratier, Romain Fournier.

# POINTS ABORDES ET TEMPORALITES

- 8h30 à 9h00 : ACCUEIL DES CLUBS
- 9h00 à 9h45 : LES LABELS ET ACCREDITATIONS
- 9h45 à 10h15 : LE J.A.P.
- 10h15 à 10h35 : PAUSE AUTOUR D'UN CAFE
- 10h35 à 11h00 : INFORMATIONS SUR LES PLATEAUX, LE TABLEUR.
- 11h00 à 11h30 : EMARQUE V3
- 11h30 à 12h00 : QUESTIONS/REPONSES.

# LABELLISATION 2026.
# VALIDITE SUR 3 ANS
# SOIT 2026/2027, 2027/2028 ET 2028/2029

- Une note de service envoyé au club le 20/08/2025 précise les dates de création du dossier « label Ecole Française de Mini basket » et qui a été renvoyé en Avril 2026.
- Ouverture de la plateforme : 1er août
- Fermeture de la plateforme au club : 31/12 à 18h00
- Fermeture de la plateforme au Comité : 31/01 à 18h00
- Bascule du dossier à la saison suivante : 01/07
- Validation des dossiers : lors des Comités directeurs (ou bureaux fédéraux)

# LABEL MINI BASKET 2025/2026.

- Remise des Oriflammes, affiche Mini Basket et diplôme aux clubs nouvellement Labellisés.
- Il y a eu aussi la remise des Kits Baby Ball pour les clubs nouvellement étoilés 3 ***.
- Félicitations aux clubs :

- BC Violaines
- AL Coquelles
- Omnisport Airois
- BC St Martin les Boulogne
- BC St Nicolas
- APB Outreau

# FICHE PARUE FFBB

Date d'envoi : le 20/08/2025 au club.

**OUVERTURE PLATEFORME**
**LABEL ECOLE FRANÇAISE DE MINIBASKET (EFMB)**

| | | |
|---|---|---|
| Thématique : | ☐ Présidence<br>☐ Administration et Finances<br>☐ Haut Niveau<br>☐ Formation & Emploi<br>☐ Marque | ☐ Clubs et Territoires<br>☐ Compétitions<br>☐ Affaires juridiques et Institutionnelles<br>☒ Développement |
| Destinataires : | ☐ Comités<br>☐ Ligues<br>☐ Ligues et Comités | ☒ Ligues, Comités et Clubs<br>☐ CTS |
| Nombre de pièces jointes : 0 | | |
| ☒ Information<br>☐ Echéance de réponse : | | |

**Ouverture de la plateforme « EFMB NOUVEAU »**

La plateforme est ouverte et vous pouvez dès à présent vous lancer dans la démarche de labellisation de votre école de MiniBasket.

Merci aux clubs qui montrent leur intérêt chaque jour chez les plus jeunes et cherchent à se structurer. Nous espérons vous voir comme chaque saison, de plus en plus nombreux à obtenir ce label.

Vous trouverez le dossier pour votre demande de label sur : **FBI / JEUNESSE / EFMB NOUVEAU**

**Informations importantes :**

- Avant de débuter la saisie de votre dossier, nous vous invitons à vérifier si votre club a un label **EFMB en cours de validité** (dans ce cas attendre la fin de la validité pour rouvrir un dossier)
- **Pour les clubs souhaitant faire une nouvelle demande de label** :
  1. Créer un dossier via le bouton « créer » situé en haut à droite.

**Rappel des échéances :**

1. Ouverture de la plateforme : **1er août**
2. Fermeture de la plateforme pour les Clubs : **31 décembre (18h)**
3. Fermeture de la plateforme pour les Comités Départementaux : **31 janvier (18h)**
4. Bascule du dossier à la saison suivante : **1er juillet**
5. Validation des dossiers à chaque Comité Directeur (ou Bureau Fédéral si besoin)

# LES APPORTS D'UNE LABELLISATION

- Reconnaissance du niveau de compétences et de l'excellence du travail réalisé.
- Lisibilité sur les possibles subventions.
- Justification du prix des licences.

# BENEFICE RETIRE

- 200€ ou 300€ selon le nombre d'étoiles acquises,
- Une oriflamme,
- Le diplôme,
- Le kit baby ball pour les nouveaux clubs,
- Plus de joueurs.

# INCONTOURNABLES DU LABEL

- Rapport d'activités et financiers de l'Assemblée Générale : il doit être sur la même page et ne concerner que l'école de basket.
- Programme pédagogique : ce que vous faites en U7, U9 et U11.
- JAP : Jouer, Arbitrer et Participer.

# ACTIVITES SPORTIVES

- Plateaux pour les U7 avec le calendrier et/ou des photos datées.
- Rencontres U9 avec les calendriers.
- Rencontres U11 avec les calendriers. Les équipes en championnat comptent aussi pour la partie sportive.

# VIE DE L'ÉCOLE,

- Matériel : faites des photos et datées les.
- Les stages : faites des photos et datées les.
- Engagement : contrat de confiance et livret du basketteur : vous pouvez utiliser celui qui existe et qui est en modèle.
- Actions MB : c'est moi qui vous envoie les attestations sur votre demande. (participation au forum et à la fête du MB)
- Détection : le nom des joueurs en détection.

# VIE DE L'ÉCOLE,

- Communications, Implications des parents, panneau d'affichage, réunions de parents : faites des photos et datées les. Vous pouvez aussi faire signer votre président qui atteste vos documents.
- Utilisation des réseaux : tels que Instagram, Facebook ou autres.*
- Médias internes : les journaux, radios (mettre le logo de la radio), utiliser les logos de vos partenaires comme informations.
- Ressources humaines : les bénévoles sont vos entraineurs mais vous avez aussi des salariés comme les services civiques ou les stages en alternance ou les stages pour l'obtention du Permis.

# VIE DE L'ÉCOLE,

- Actions : les plateaux de fête comme à Pâques ou Noël, le plateau de la galette ou de Pâques pour l'Artois.

# LE J.A.P.

- Vous avez la possibilité de le réaliser sur le papier.
- La fédération a mis au point un système d'évaluation simplifiée utilisant les tablettes ou téléphone portable.
- 2 points d'ancrage pour cette évaluation sommative : L'entraîneur ou coach et les familles. Les familles n'ont qu'un regard de visibilité.
- Cette évaluation permet d'avoir une image et une progression du jeune joueur.

# SUITE : JAP

- Avec cette application, le parent ou le joueur pourra savoir où il en est et ce qu'il doit travailler pour mieux évoluer.
- Il lui suffira de chercher l'application : dans la barre de recherche google ou autre.

**jap.ffbb.com**

- Il aura besoin de son numéro de licence et de sa date de naissance et il a accès à ses réussites.
- Application sur tablette : **app.ffbb.com/JAP.apk**

- L’évaluation se fait sur des temps dédiés. Par exemple lors du Challenge Benjamin.

- Pour finir la mise ne place il vous faut le code qui est sur votre site FFBB. Unique pour le club et tous ces entraîneurs.
- Vous allez dans Organisme, « mon organisme » et vous descendez jusqu’en bas JAP/Jeunesse. Vous donnez ce code à votre entraîneur, il se connecte ensuite et il peut utiliser l’application.
- Vous tapez un prénom ou nom, vous avez tous vos joueurs mineurs. Et vous remplissez ces compétences.
- Finalement, les compétences rentrées s’afficheront sur le site FFBB sans que personne ne fasse quoi que ce soit.

Dans chaque domaine il y a 4 compétences et pour chaque compétence 4 items.

Donc 16 questions à répondre par domaine, donc 48 questions pour l'ensemble.

| JOUER | ARBITRER | PARTICIPER |
|---|---|---|
| Tirer | Siffler les sorties | Tenir une feuille de marque |
| Passer | Siffler les marcher | Chronométrer |
| Dribbler | Siffler les dribbles irréguliers | Aider à l'encadrement |
| Regarder | Siffler les contacts | Participer à la vie du club |

# BILAN JAP 2025/2026

- JAP OR : 15 joueurs ayant reçu un porte-clef et une serviette poignet noir et or ou blanc.
- JAP Argent : 96 joueurs et tous ont été récompensés par une médaille « argent » lors de l'Assemblée Générale du Comité 62.
- JAP Bronze : 208 joueurs qui ont été récompensés par une médaille « bronze » lors de l'Assemblée Générale du Comité 62.

Je souhaite que l'on puisse récompenser plus de joueurs pour la saison prochaine.

# ACCREDITATION OU LABEL *

- Une fiche à remplir qui est numérisée. Elle est disponible via la note de service 1 et sur le site du comité 62.
- Aves des incontournables :
- Cadre administratif, cadre technique.
- Participation FORUM et FETE du MINIBASKET.
- Participation JAP.
- Niveaux et Progression d'entrainement pour les U7, U9 et U11.
- Figurer dans le compte rendu de votre Assemblée Générale.

# ACCREDITATION OU LABEL *

- Cette fiche est accessible sur le site du Comité 62 en numérisation.
- Vous pouvez la télécharger et répondre directement dessus.
- Dès lors, vous l'envoyez à votre responsable de district et à moi. Nous vous proposerons une visite pour valider votre label 1* qui vous vaudra l'obtention d'une oriflamme offerte par le Comité.
- Cette année le comité par la commission Mini basket a offert à tous les clubs labellisés (1, 2 ou 3 étoiles) 4 ballons.

COMITÉ DE BASKET-BALL PAS-DE-CALAIS

# ACCREDITATION DES ECOLES DE MINIBASKET
SAISON 2026/2027

Mini Basket
Fédération Française de Basketball

## ECOLE DU CLUB DE : _____

LES INCONTOURNABLES : ---------- sur 100

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Un adulte* licencié FFBB autre que l'entraîneur, administre l'école et assiste aux entraînements :** | **Oui** ☐ | **Non** ☐ | **15** |

Nom Prénom du cadre administratif * de l'école : ..... N° de licence FFBB : .....
Adresse : ..... ☎ ..... @ : .....

Nom Prénom du Responsable Pédagogique de l'école : ..... N° de licence FFBB : .....
Adresse : ..... ☎ ..... @ : .....

| | | | |
|---|---|---|---|
| **L'école participe à la FETE du MINIBASKET.** | **Oui** ☐ | **Non** ☐ | **10** |
| **L'école met en place des évaluations et tests individuels utilisant l'Application JAP** | **Oui** ☐ | **Non** ☐ | **20** |
| **L'école participe au Forum départemental.** | **Oui** ☐ | **Non** ☐ | **20** |
| L'école fonctionne en groupes de niveaux possède une progression U7, U9 et U11 | Oui ☐ | Non ☐ | 20 |
| L'école figure dans le Compte-Rendu de l'Assemblée Générale du club. | Oui ☐ | Non ☐ | 15 |

VIE DE L'ECOLE : ---------- sur 60

Noms prénoms des cadres Techniques — 20

1 : ..... N° de licence : ..... Diplôme : ..... Jour : ..... Horaire : ..... Catégorie : .....

2 : .....N° de licence : ..... Diplôme : ..... Jour : ..... Horaire : ..... Catégorie : .....

3 : .....N° de licence : ..... Diplôme : ..... Jour : ..... Horaire : ..... Catégorie : .....

**L'école accueille au moins 15 enfants (mixte) de moins de 11 ans : ⟶ nombre d'enfants** ☐ **20**
**débutants évoluant exclusivement en plateaux (joindre la liste : noms, prénoms, N° licence)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| L'école possède et utilise un système de pointage des présents. | Oui ☐ | Non ☐ | 10 |
| L'école dispose d'un matériel adapté (plots, lattes, chasubles, paniers etc…). | Oui ☐ | Non ☐ | 10 |

COMMUNICATION : ---------- sur ☐ 30

| | | | |
|---|---|---|---|
| Il existe un tableau d'affichage spécifique à l'école de *Minibasket.* | Oui ☐ | Non ☐ | 15 |
| L'école accueille les parents avant les entraînements. | Oui ☐ | Non ☐ | 10 |
| L'école permet d'impliquer les parents. (pour les moments festifs…) | Oui ☐ | Non ☐ | 5 |

PARTICIPATION à la vie de l'école : ---------- sur ☐ 20

| | | | |
|---|---|---|---|
| L'école organise 1 plateau (avec 3 écoles minimum). | Oui ☐ | Non ☐ | 5 |
| L'école participe à 4 regroupements. | Oui ☐ | Non ☐ | 10 |
| Le club a des accords de partenariat avec une ou plusieurs écoles primaires (OBE ou autres). | Oui ☐ | Non ☐ | 5 |

…… **/ 210**

L'Accréditation (1 *) est accordée pour un total de 150 points ou plus.

Imprimé rédigé par ……..…… Fonction au club : ……. Date : …….

# LES PLATEAUX

- Ne sont que pour les joueurs n'évoluant pas en championnat.
- Pour répondre à une question posée l'année dernière : un joueur novice commence en école de basket et en courant d'année, peut rejoindre l'équipe en championnat mais on ne peut faire l'inverse. Sauf s'il reste en école de basket pour le reste de l'année.
- L'objectif des plateaux n'est pas de gagner des matches, on ne compte pas les points et il n'y a pas de championnat. C'est surtout de permettre aux jeunes joueurs de s'affronter sur des matches de leur niveau.
- La comptabilisation des plateaux se fait jusqu'au 31/03. La Commission Sportive doit pouvoir faire ses comptes de point pour l'Article 18. Les plateaux réalisés après cette date compteront pour la saison suivante.
- Sachant qu'une école de mini basket labellisée ou accréditée qui satisfait à toutes les conditions du tableur compte maintenant pour une équipe.

# LE TABLEUR.

Romain Fournier et Rachid Rabbia ont créé un tableau qui permet aux clubs et aux membres de la commission une meilleure visibilité sur les plateaux réalisés au cours de l'année.
Il est rempli par les responsables Mini basket des districts pour les plateaux et la Présidente pour les participations au Forum et fête du mini basket.
Il est alimenté par l'envoi de vos bilans des plateaux. Si vous n'envoyez pas vos bilans de participations comme club organisateur, vous pénalisez les clubs venus chez vous.

# DOCUMENTS PLATEAU

- Ils seront à renvoyer la semaine suivante du plateau au responsable du district afin qu'ils puissent les rentrer sur le tableur.
- Ce tableau est à disposition des :

- Président du club
- Correspondant du club
- Responsable du Mini basket

# SUITE

- Vous êtes destinataires à chaque fin de mois de ce tableau.
- Si votre participation n'est pas validée par votre responsable, vous aurez la possibilité de vous ajouter sans pointer le club recevant. Il suffira d'envoyer votre liste de joueurs qui ont participé à votre responsable de district.

# LES DOCUMENTS

Il est important tout au long de l'année que les responsables des clubs organisant les plateaux renvoient très vite leur document « bilan » que voici.

COMITE DU PAS DE CALAIS 2026/2027
ECOLES DE *MiniBasket*

**PLATEAUX RENCONTRES**

*RESPONSABLE MINIBASKET*

ISABELLE COPPENS
32 rue Estenne Cauchy
62223 St Laurent
Blangy
06 32 31 90 12

***LES CLUBS ORGANISATEURS DE PLATEAUX RETOURNERONT AU RESPONSABLE MINIBASKET DU DEPARTEMENT CET IMPRIME RENSEIGNE APRES CHAQUE PLATEAU***
***UN EXEMPLAIRE SERA AUSSI ADRESSE AU RESPONSABLE DE DISTRICT***
belle.coppens@hotmail.fr

CLUB ORGANISATEUR :

Date : … ….  de …… à ……  heures

| ECOLES DE MiniBasket | NOMBRE D'ENFANTS DE MOINS DE 7 ANS | NOMBRE D'ENFANTS DE 7 à 10 ANS |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

FORMULE DU PLATEAU : Nombre de terrains

Ateliers avant les rencontres : OUI NON Combien

Temps consacré aux ateliers en % du temps total (Minimum50%) :

Nombre de rencontres en : 3 X 3

Responsable Technique : ……

Responsable Administratif : ……

Commentaires : ……..

A retourner dans les 8 jours suivant le plateau

# RENCONTRE ECOLE DE BASKET DEPARTEMENTALE 2026 - 2027

**LISTE DES PARTICIPANTS AU PLATEAU de le à .**

*Ce document est à remettre OBLIGATOIREMENT au responsable du Club Organisateur dès votre arrivée*

***CLUB DE :***

**EQUIPE 1 couleur : ----------**

| **CATEGORIE** : BABY BASKET – DEBUTANT | | |
|---|---|---|
| **NOMS** | **PRENOMS** | **N° de LICENCE** |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

**EQUIPE 2 couleur : ----------**

| **CATEGORIE** : BABY BASKET – DEBUTANT | | |
|---|---|---|
| **NOMS** | **PRENOMS** | **N° de LICENCE** |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

**EQUIPE 3 : couleur : ----------**

| **CATEGORIE** : BABY BASKET – DEBUTANT | | |
|---|---|---|
| **NOMS** | **PRENOMS** | **N° de LICENCE** |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

**EQUIPE 4 couleur : ----------**

| **CATEGORIE** : BABY BASKET – DEBUTANT | | |
|---|---|---|
| **NOMS** | **PRENOMS** | **N° de LICENCE** |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Responsable de l'école visiteuse : Nom Prénom
N° de licence

# LA EMARQUE V3 SUITE

- On bloque le joueur à 5 fautes comme dans toutes les autres catégories.
- Présence d'un délégué du club.
- Pas de signature arbitre, c'est les entraîneurs qui signent la feuille de marque.
- On peut mettre de jeunes arbitres en formation et ils compteront pour le JAP dans la partie A (J'Arbitre). On les accompagne par un arbitre club et on peut en changer durant la rencontre. Comme on peut changer de Chrono et de marqueur en cours de match. Cela est renseigné à la fin de la rencontre.

# LA EMARQUE V3

➔A destination des équipes U9 et U11 évoluant en 4X4 uniquement.

➔ 4 visios ont été réalisées l'année dernière pour chacun des districts.

➔ Quelques éléments à prendre en compte :

- Il y a un temps-mort par mi-temps en U9 ou U11 (4X4). Il n'est pas affiché sur la Emarque V3. Il est uniquement pris au chronomètre.

# QUESTIONS/RÉPONSES.

L'équipe de la commission Minibasket se tient à votre écoute pour répondre à vos questions ou vos demandes.

# FIN DU FORUM.

Merci pour votre écoute et votre participation.
Merci à Mme Coastier Dassonville pour son intervention.

COMPTE RENDU COMMISSION TECHNIQUE DU 21/09/2026

COMITE DIRECTEUR DU 23/09/2026

Une réunion en Visio a été faite début septembre avec les entraîneurs des différentes sélections du Pas de Calais afin de planifier la saison et répondre aux différentes questions.

- **SELECTIONS U13 FILLES ET GARCONS :**

  Les 1ères détections se sont déroulées fin août et début septembre afin d'établir la liste des 16 joueuses et 16 joueurs qui seront retenus pour participer au stage d'Olhain du vendredi 23 au dimanche 25 octobre 2026.

Les autres dates prévues dans le calendrier :

- □ TIC U13 à Dourges / Oignies / Carvin du 28 au 30 décembre 2026
- □ CIC U13 en Normandie du 23 février au 25 février 2027
- □ Du 28 au 30 mars 2027 : entrées au pôle espoir de Wattignies
- □ CIS U13 dans les Hauts de France du 21 au 23 avril 2027
- □ TIZ U13 à Voiron du 5 mai au 9 mai 2027
- □ Du 15 au 17 Mai 2027 : tournoi international à Ardres pour les garçons

- **SELECTIONS U12 FILLES ET GARCONS :**

Toutes les détections se feront pendant les vacances de la Toussaint.

Les différentes dates prévues en plus des entraînements :

- Le lundi 21 décembre 2026 : matchs territoires : Artois / Béthunois contre Boulonnais Calaisis Audomarois
- Le dimanche 14 Févier 2027 : plateau avec le Nord (dans le Pas de Calais)
- Le dimanche 14 Mars 2027 : plateau avec le Nord (dans le Nord)
- Le dimanche 23 mai 2027 : tournoi Hauts de France avec les 5 comités
- CIC U12 Haut de France du 1er au 4 Juillet 2027

- **SELECTIONS U11 FILLES ET GARCONS :**

Toutes les détections se feront aux alentours des vacances de la Toussaint.

Les différentes dates prévues en plus des entraînements :

- Le samedi 2 janvier 2027 : 1er TID U11 M (chaque district présentera 2 équipes)
- Le dimanche 3 janvier 2027 : 1er TID U11F (chaque district présentera 2 équipes)
- Le samedi 17 avril 2027 : 2ème TID U11F et M (chaque district présentera 1 équipe)
- Le samedi 8 mai 2027 : inter districts U11 dans le Boulonnais

Le comité a fait un appel à candidature pour accueillir les interdistricts U11 2027. (Réponse souhaitée avant le mercredi 9 décembre 2026)

A noter : la grande difficulté pour trouver des clubs accueillant les différentes sélections, il est impératif que chaque district désigne un référent technique pour pouvoir faciliter ces demandes

- **FORMATION ENTRAINEUR :**

Les Brevets fédéraux sont maintenant gérés par le comité du Pas-de-Calais et lien avec la ligue des Hauts de France pour l'administratif et la gestion des inscriptions.
Nos CT sont en charge de référencer les différentes formations du Brevet Fédéral : le BF enfant, le BF jeune et le BF adulte sur notre département. Pour multiplier les formations et couvrir pour l'ensemble de notre territoire, le comité a fait appel aux différents techniciens déjà habilités à la formation de ces diplômes.

Si vous souhaitez vous inscrire en formation, merci de vous rendre directement sur le site régional basket des Hauts de France.
3 Brevets Fédéraux sont proposés : enfant, jeune et adulte.
Il est obligatoire de s'inscrire sur la plateforme « teach up » pour pouvoir suivre la formation.
Le Brevet Fédéral se fait sur 3 journées de présentiel entrecouper de travail personnel en distanciel.

Le DETB est également géré administrativement par la ligue mais nos CT vont prendre la formation du CS1 dans le Pas-de-Calais.

- **CHALLENGE BENJAMINS BENJAMINES :**

La phase club se déroule jusqu'au 31 décembre 2026 où chaque club doit saisir directement sur la plateforme Challenge via FBI (onglet Jeunesse) les scores de chaque licencié.
**RAPPEL** : Le respect des dates de naissances 2014 et 2015 est incontournable pour participer aux épreuves. Aucun(e) licencié(e) U11 ne pourra participer à la qualification départementale – régionale – nationale, même s'il/elle est surclassé(e) pour les compétitions

Les finales départementales dans le Pas de Calais se feront le mercredi 10 février 2027.

Les différentes candidatures reçues à ce jour pour l'organisation des finales : Dainville – Dourges et Arras Ouest (date de la fin des candidatures : mercredi 9 décembre 2026)

Jean-Paul Pihet – Président de la Commission Technique

# ENCADREMENT SELECTIONS U11 - U12 - U13 DU PAS DE CALAIS

| SELECTION U13 FILLES | | | |
|---|---|---|---|
| DHEE GEOFFREY | 06 48 35 72 77 | geoffrey.dhee@orange.fr | Arras PABF |
| CANESSON GUILLAUME | 06 75 40 27 66 | guillaume.canesson@gmail.com | Béthune |

| SELECTION U13 GARCONS | | | |
|---|---|---|---|
| DAMIENS FREDERIQUE | 06 82 41 49 24 | cd62technique@orange.fr | Dourges |
| GROSSEMY ELEONORE | 06 64 72 78 75 | eleonore.grossemy@gmail.com | Dourges |

| SELECTION U12 FILLES ARTOIS BETHUNOIS | | | |
|---|---|---|---|
| GEVAUDAN HUGO | 07 82 99 91 92 | hugogev.arras04@gmail.com | APABF |
| THOMAS MATHEO | 07 81 95 54 26 | matheo.thomas62290@gmail.com | Noeux les Mines |

| SELECTION U12 FILLES BOULONNAIS CALAISIS | | | |
|---|---|---|---|
| LOUCHEZ LAURA | 06 24 02 37 32 | laura.marti31@gmail.com | Neufchatel |
| DELCLOY BENJAMIN | 06 87 16 56 34 | bdelcloy@gmail.com | Cob Calais |

| SELECTION U12 GARCONS ARTOIS BETHUNOIS | | | |
|---|---|---|---|
| LEGRAND MATHILDE | 07 81 05 39 55 | Mathilde-3001@outlook.com | Isbergues |
| VARLET AURELIEN | 06 77 12 49 74 | aure.edd11@gmail.com | Isbergues |

| SELECTION U12 GARCONS BOULONNAIS CALAISIS | | | |
|---|---|---|---|
| DELLIAUX GAETAN | 06 14 83 27 55 | Gae.delliaux01@gmail.com | Coquelles |
| REMI DUCROCQ | 06 26 17 47 62 | remi.ducrocq03@gmail.com | ESSM Le Portel |

| SELECTION U11 FILLES ARTOIS | | | |
|---|---|---|---|
| BERNARD ANTOINE | 0781706094 | antoine.bernard62@outlook.fr | Salomé |
| MONPAYS TEO | 0767703659 | teomonpays@gmail.com | Violaines |

| SELECTION U11 GARCONS ARTOIS | | | |
|---|---|---|---|
| OURDOUILLIE FABIEN | 07 71 04 16 47 | fabien.ourdouillie.pro@gmail.c | Carvin |
| TRICQUET LOIC | 06 58 09 87 33 | tricquetloic2912@hotmail.fr | St Nicolas |

| SELECTION U11 FILLES BETHUNOIS | | | |
|---|---|---|---|
| CLERC MAGALI | 06 61 41 82 32 | uhb-sa@orange.fr | Béthune |
| CUGIER FRANCK | 06 58 51 19 81 | franckcugier@gmail.com | Béthune |

| SELECTION U11 GARCONS BETHUNOIS | | | |
|---|---|---|---|
| BOURET JULIEN | 06 15 26 02 40 | julienbouret@wanadoo.fr | Bruay la Buissière |
| CEGLAR JEAN PHILIPPE | 0681839448 | dimitri62122@hotmail.fr | Bruay la Buissière |

| SELECTION U11 FILLES BOULONNAIS | | | |
|---|---|---|---|
| DOUIB VALENTIN | 0646139895 | valentin.douib@hotmail.fr | SOMB |
| LOUCHEZ THOMAS | 0626101887 | tlouchez5@gmail.com | *Neufchâtel* |

| SELECTION U11 GARCONS BOULONNAIS | | | |
|---|---|---|---|
| HOUZEAUX VALENTIN | *06 51 80 58 24* | *valentin.houz@hotmail.com* | *Neufchâtel* |
| BOUVERNE ALEXIS | 07 63 41 65 17 | alexis.bouverne@gmail.com | Ostrohove |

| SELECTION U11 FILLES CALAISIS AUDOMAROIS | | | |
|---|---|---|---|
| GUILBERT LYSIANE | 06 70 24 34 31 | guilbert.lysiane@orange.fr | Calais ACLPA |
| PORQUET Perrine | 0665478420 | porquet.perrine7@gmail.com | Coquelles |
| CARON Anthony | 0621665327 | anthonycaron.basket@gmail.co | Calais ACLPA |

| SELECTION U11 GARCONS CALAISIS AUDOMAROIS | | | |
|---|---|---|---|
| DEVOS QUENTIN | 06.29.90.83.24 | quentin.devos1601@gmail.com | COULOGNE |
| CAVIGNAUX MAXIME | 06 66 56 18 38 | maxime.cavignaux@mairie-cala | CALAIS BASKET |

CT : FREDERIQUE DAMIENS - cd62technique@orange.fr et DHEE GEOFFREY - gdhee@pasdecalaisbasketball@orange.fr

## ENGAGEMENTS ARTOIS MASCULINS

| SAISON 2026 2027 | NATIONAL | | | REGION | | | | DEPARTEMENT | | | U20 | Moins 18 | | | | U 15 | | | | | U 13 | | | | U 11 | DISTRICT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | NM1 | NM2 | NM3 | R1 | R2 | R3 | U20 | PR | Exc | Promo | CF | CR | Elite | Exc | Promo | M.F. | M.R. | Elite | Exc | Promo | BJ R. | Elite | Exc | Promo | Elite | U 11 | U 9 |
| AIX NOULETTE | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ARRAS P. D ARTOIS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RC ARRAS | | | | | | 1 | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| ARRAS OUEST | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| BAPAUME | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BEAURAINS | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| BILLY BERCLAU | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| CARVIN ASOB | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| COURRIERES | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CS AVION | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DOURGES | | 1 | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| DOUVRIN | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| ELEU DIT LAUW | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| EVIN MALM | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GRENAY | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DAINVILLE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HENIN BEAUMONT | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| HULLUCH | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LA BASSEE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LEFOREST | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RC LENS | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| LIEVIN | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| LOISON | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| LOOS EN GOH | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MERICOURT | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| NOYELLES GOD | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOYELLES S/LENS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| OIGNIES | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| SALOME | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| ST NICOLAS | | | | 1 | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| VENDIN | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VIOLAINES | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| WINGLES | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| VIMY | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DAINVILLE | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | | 7 | 14 | 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | 42 |

1+C40:G44

## ENGAGEMENTS ARTOIS FEMININS

| SAISON 2026 2027 | NATIONAL | | | LIGUE | | | | DEPARTEMENT | | | U18 | | | | | U15 | | | | | U13 | | | | DISTRICT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | NF1 | NF2 | NF3 | R1 | R2 | R3 | U20 | PR | Exc | Promo | CF | CR | Elite | Exc | Promo | M.F. | M.R. | Elite | Exc | Promo | BJ R. | Elite | Exc | Promo | U 11 | U 9 |
| AIX NOULETTE | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RC ARRAS | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ARRAS P. D ARTOIS | | 1 | | | 1 | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ARRAS OUEST | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BAPAUME | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BEAURAINS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BILLY BERCLAU | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CARVIN ASOB | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| COURRIERES | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CS AVION | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DOURGES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DOUVRIN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ELEU DIT LAUW | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| EVIN MALM | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GRENAY | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DAINVILLE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HENIN BEAUMONT | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HULLUCH | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LA BASSEE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LEFOREST | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RC LENS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LIEVIN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LOISON | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LOOS EN GOH | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MERICOURT | | | | | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOYELLES GOD | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOYELLES S/LENS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| OIGNIES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SALOME | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST NICOLAS | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VENDIN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VIOLAINES | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| WINGLES | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VIMY | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 1 | | | 3 | | | 5 | 5 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | |

## ENGAGEMENTS BETHUNOIS MASCULIN

**SAISON 2026-2027**

| | NATIONAL | | | REGION | | | | DEPARTEMENT | | | U18 | | U18 | | | U15 | | | | | U13 | | | | U 11 | DISTRICT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | NM1 | NM2 | NM3 | PN | Exc | P/R | U21 | PR | Exc | Promo | CF | CR | Elite | Exc | Promo | M.F. | M.R. | Elite | Exc | Promo | BJ R. | Elite | Exc | Promo | Elite | U 11 | U 9 |
| AIRE S/LYS | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AUBIGNY | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BARLIN | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BETHUNE | | | 1 | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BRUAY | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ESSARS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HAILLICOURT | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HESDIN | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HOUDAIN | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ISBERGUES | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ALLOEU BC (LAVENTIE) | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LESTREM | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LILLERS | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MAZINGARBE | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOEUX LES MINES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RUITZ | | | | | | | | | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST POLOIS | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TINCQUES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LA COUTURE | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| FRUGES | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | | 4 | 6 | 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | |

## ENGAGEMENTS BETHUNOIS FEMININ

**SAISON 2026-2027**

| | | | | LIGUE | | | | DEPARTEMENT | | | U18 | | | | | U15 | | | | | U13 | | | | DISTRIC | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | NF1 | NF2 | NF3 | R1 | R2 | R3 | U 20 | PR | Exc | Promo | CF | CR | Elite | Exc | Promo | M.F. | M.R. | Elite | Exc | Promo | BJ R. | Elite | Exc | Promo | U11 | U9 |
| AIRE S/LYS | | | | | | | | 1 | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AUBIGNY | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BARLIN | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BETHUNE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BRUAY | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ESSARS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HAILLICOURT | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HESDIN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HOUDAIN | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ISBERGUES | | | | **1** | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ALLOEU BC (LAVENTIE) | | | | | | | | | | **2** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LESTREM | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LILLERS | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MAZINGARBE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOEUX LES MINES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RUITZ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST POLOIS | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TINCQUES | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LA COUTURE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| FRUGES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | **0** | **0** | **0** | **1** | **0** | **0** | | **2** | **4** | **6** | | | | | | | | | | | | | | | | |

:

## ENGAGEMENTS BOULONNAIS MASCULINS

**SAISON 2026-2027**

| | | | | REGION | | | | DEPARTEMENT | | | U18 | U18 | | | | U15 | | | | | U13 | | | | U 11 | DISTRICT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | NM1 | NM2 | NM3 | R1 | R2 | R3 | U20 | PR | Exc | Promo | CF | CR | Elite | Exc | Promo | M.F. | M.R. | Elite | Exc | Promo | BJ R. | Elite | Exc | Promo | Elite | U11 | U9 |
| B.A.M. | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| AB BERCK RANG | 1 | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| BUCAILLE BGNE | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| ASPTT BOULOGNE | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| SOM BOULOGNE | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| CONDETTE | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| CUCQ | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| DESVRES | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| ECAULT | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| EURO OPALE WIME | | | | | | | | 1 | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 |
| EQUIHEN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ETAPLES | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| FERQUES | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| HESDIGNEUL HESDIN | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| DRAPEAU LE PORT | | | | 1 | | 1 | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 5 |
| ESSM LE PORTEL | | | | 1 | 1 | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| WWWWWW | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NEUFCHATEL HARD. | | | | | | | | | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| OSTROHOVE | | | | 1 | | 1 | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 |
| OUTREAU | | | | 1 | | 1 | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| RINXENT HYDREQ | | | | | | | | | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| ST LEONARD | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| SAMER | | | | | | | | | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| ST MARTIN BGNE | | | | 1 | | | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | 0 | 0 | 5 | 4 | 4 | | 8 | 12 | 23 | 0 |

| |
|---|
| U 20 |
| E = ELITE |
| P= PROMOTION |
| EP=ELITE +PROM |

## ENGAGEMENTS BOULONNAIS FEMININ

**SAISON 2025-2026**

| | | | | LIGUE | | | | DEPARTEMENT | | | U18 | | | | | U15 | | | | | U13 | | | | DISTRICT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | NF1 | NF2 | NF3 | R1 | R2 | R3 | U 20 | PR | Exc | Promo | CF | CR | Elite | Exc | Promo | M.F. | M.R. | Elite | Exc | Promo | BJ R. | Elite | Exc | Promo | U11 | U9 |
| AMBLETEUSE | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AV BERCK RANG | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BUCAILLE BGNE | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ASPTT BOULOGNE | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SOM BOULOGNE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CONDETTE | | | | 1 | | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CUCQ | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DESVRES | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ECAULT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| EURO OPALE WIME | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| EQUIHEN | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ETAPLES | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| FERQUES | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HESDIGNEUL HESDIN | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DRAPEAU LE PORT | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ESSM LE PORTEL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AL MARQUISE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NEUFCHATEL HARD. | | | | 1 | | 1 | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| OSTROHOVE | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| OUTREAU | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PT DE BRIQUES | , | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RINXENT HYDREQ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST LEONARD | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SAMER | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST MARTIN BGNE | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ALEB WIMEREUX | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 2 | | 3 | 5 | 13 | | | | | | | | | | | | | | | | |

## ENGAGEMENTS CALAISIS AUDOMAROIS MASCULIN

| SAISON 2025-2026 | | | | REGION | | | | DEPARTEMENT | | | U18 | | U18 | | | U15 | | | | | U13 | | | | U 11 | DISTRICT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | NM1 | NM2 | NM3 | R1 | R2 | R3 | U21 | PR | Exc | Promo | CF | CR | Elite | Exc | Promo | M.F. | M.R. | Elite | Exc | Promo | BJ R. | Elite | Exc | Promo | Elite | U11 | U9 |
| ANDRES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ARDRES | | | 1 | | 1 | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| LES ATTAQUES | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| AS AUDRUICQ | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| BC AUDRUICQ | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| BCBSO | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| BLERIOT | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| ACLPA CALAIS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CALAIS BALZAC | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CALAIS BASKET | | 1 | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| CALAIS COB | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CONDE CALAIS | | | | | | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| BLERIOT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| COQUELLES | | | | | | 1 | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| COULOGNE | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| PETIT COURGAIN | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| FRETHUN | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| GUINES | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| LONGUENESSE | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| LUMBRES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MARCK | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| OYE PLAGE | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| ST MARTIN AU LAERT | | | | 1 | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| MICHELET CALAIS | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| ST FOLQUIN | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| GAME CONTEST AUDRUICQ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| WIZERNES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST FOLQUIN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | 12 | 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | 39 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

## ENGAGEMENTS CALAISIS AUDO FEMININ

| SAISON 2025-2026 | | | | LIGUE | | | | DEPARTEMENT | | | U18 | | | | | U15 | | | | | U13 | | | | DISTRICT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | NF1 | NF2 | NF3 | R1 | R2 | R3 | U20 | PR | Exc | Promo | CF | CR | Elite | Exc | Promo | M.F. | M.R. | Elite | Exc | Promo | BJ R. | Elite | Exc | Promo | U11 | U9 |
| ANDRES | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ARDRES | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LES ATTAQUES | | | | | | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AS AUDRUICQ | | | | 1 | | | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BC AUDRUICQ | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BCBSO | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ACLPA CALAIS | | | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CALAIS BALZAC | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CALAIS BASKET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CALAIS COB | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CONDE CALAIS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BLERIOT | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| COQUELLES | | 1 | | | | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| COULOGNE | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PETIT COURGAIN | | | | | | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| FRETHUN | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GUINES | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LONGUENESSE | | | | | | 1 | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LUMBRES | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MARCK | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| OYE PLAGE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST MARTIN AU LAERT | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MICHELET CALAIS | | | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST FOLQUIN | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GAME CONTEST AUDRUICQ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| WIZERNES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ST FOLQUIN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | **1** | **1** | **1** | | **2** | **6** | | **2** | **6** | **13** | | | | | | | | | | | | | | | | |

**Présidente déléguée**
Annie VERRON
a.verron@pasdecalaisbasketball.org
tél. : 06 74 87 95 47

**Secrétaire**
Catherine LELEU
c.leleu@cegetel.net
tél. : 06 25 53 03 36

# MEMBRES Du BUREAU DISTRICT
## Saison 2026 – 2027

| | | |
|---|---|---|
| **PRESIDENT** | VERRON Annie | 4A Quai du rivage<br>59940 Estaires<br>Port : 06 74 87 95 47<br>averron@pasdecalaisbasketball.org |
| **VICE PRESIDENT** | POTEL Jean - Marc | 48 route de Molinghem<br>62120 Norrent – Fontes<br>Fixe : 03 21 66 13 80 Port : 06 83 54 65 71<br>jmlcv@wanadoo.fr |
| **SECRETAIRE** | LELEU Catherine | 2 bis, rue de Béthune<br>62127 Ligny St Flochel<br>Port :06 25 53 03 36<br>c.leleu@cegetel.net |
| **SECRETAIRE ADJ** | | |
| **TRESORIER** | LEGER Gérard | 1 rue principale<br>62770 St Georges<br>Fixe :03 21 41 93 05 port : 06 80 44 35 96<br>og.leger@laposte.net |

**LES COMMISSIONS** :

➔ Sportive

- U9 U11 M — LEGER Olivia
1 rue principale
62770 St Georges
Fixe :03 21 41 93 05 port : 06 80 44 35 96
og.leger@laposte.net

- U9 U11 F — LEGER Gérard
1 rue principale
62770 St Georges
Fixe :03 21 41 93 05 port : 06 80 44 35 96
og.leger@laposte.net

-Basket 3x3 — PRONIER Daniel
42 rue des chênes
62400 Essars
Port : 06 14 93 47 77
danielpronier@outlook.fr

➔ Mini Basket

POTEL Liliane
48 route de Molinghem
62120 Norrent – Fontes
Fixe 03 21 66 13 80
potel.l@orange.fr

➔Technique : Référent — POTEL Jean - Marc
48 route de Molinghem
62120 Norrent – Fontes
Fixe : 03 21 66 13 80 Port : 06 83 54 65 71
jmlcv@wanadoo.fr

➔ Commission des Officiels

- Désignation des arbitres :

VANPOUCKE Arnaud
65 rue des rossignols
62940 Haillicourt
Fixe : 03 21 62 55 96 Port : 06 83 68 23 27
vanpoucke.arnaud@orange.fr

- Formation Arbitre Club et Départemental

CHOQUART Laurent
141 rue principale
62190 Lillers
Port : 06 31 65 10 44
coachmarty69@gmail.com

MOREL Elouan
6 rue de Bruveau
RINCQ
62120 Aire sur le lys
Port :07.67.81.07.97
elouan.morel62@gmail.com

- Réfèrent OTM et E-marque

GASTON Dorothée — 64 rue du Mal LYAUTEY
62150 HOUDAIN
Port : 06 72 72 62 84
dorothee.gastondb62@gmail.com

➔ Coupe Maurice DESCAMPS

PENIN Dany — 60 avenue du Groenland
62330 Isbergues
Fixe : 03 21 52 33 76
Port : 06 84 89 42 38
dany.penincd62@gmail.com

GASTON Dorothée — 64 rue du Mal LYAUTEY
62150 HOUDAIN
Port : 06 72 72 62 84
dorothee.gastondb62@gmail.com

➔Chargés de communication

DESPREZ Tom — 64 rue du Bas
St Quentin les aires
62120 Aires sur la lys
Port : 07.86.63.79.22
tomdesprez@yahoo.com

D'HELF Jonathan — 59 bis rue principale
62270 Flers
Port : 06.41.69.16.70
jonathandhelf@gmail.com

➔ Entraineur Sélection District Béthunois

| | | |
|---|---|---|
| U11F | CLERC Magali | Port :06.61.41.82.32<br>uhb-sa@orange.fr |
| | CUGIER Franck | Port :06.58.51.19.81<br>franckcugier@gmail.fr |
| U11M | BOURET Julien | Port :06.15.26.02.40<br>julienbouret@wanadoo.fr |
| | MOREL Elouan | Port :07.67.81.07.97<br>elouan.morel62@gmail.com |

# COMPOSITION COMMISSION DISTRICT-BOULONNAIS

# 2026-2027

**PRESIDENT COMMISSION** **Guillaume TURPIN**
06.28.02.82.95 gui.turpin@laposte.net

**VICE PRESIDENTE COMMISSION** **Nathalie SERGENT**
06.69.11.59.56 sergent.nathalie@club-internet.fr

**MEMBRES exclusifs de la commission :**

Hélène DECHAMPS
Claude TURPIN
Emile HAGNERE
Vincent DUCROCQ
Nicolas CALONNE

**MEMBRES dépendants d'une autre commission**

## MINI-BASKET
Laëtitia LEDOUX
José GALBY

## CDO
Valentine VANDOORN
Stéphane SERGENT
Yohann GUILBERT
Jessy FOURCROY

## TECHNIQUE
### RESPONSABLE TECHNIQUE
LOUCHEZ LAURA

### U11F
DOUIB VALENTIN
LOUCHEZ THOMAS

### U11G
HOUZEAUX VALENTIN
BOUVERNE ALEXIS

| Nom | Prénom | Licence | Club | Fonction | adresse mel |
|---|---|---|---|---|---|
| FOURNIER | Romain | VT916587 | AS AUDRUICQ | Président Délégué | rfournier@pasdecalaisbasketball.org |
| **Sportive** | | | | | |
| BOURNISIEN | Dominique | VT580161 | CALAIS BASKET | Responsable Championnat U9 | do.bournisien@wanadoo.fr |
| DELCAMBRE | Christophe | VT709466 | OBC FRETHUN | Responsable Championnat U11M | resp.champ.u11mixte@gmail.com |
| ANDIOLE | Joël | VT694877 | OBC FRETHUN | Responsable Championnat U11 F | resp.champ.u11fca@gmail.com |
| **MiniBasket** | | | | | |
| HURTEAU | Marina | JH931791 | BC SAINT FOLQUIN | Responsable MiniBasket | marinaetmya.foratier@hotmail.fr |
| **Officiels** | | | | | |
| MULARD | Corinne | VT590354 | AS PETIT COURGAIN | Répartiteur Arbitre | corinne.mulard@laposte.net |
| LOGEZ | Morgan | VT921133 | COTE D'OPALE BASKET | Formateur Arbitre | logez.morgan062@gmail.com |
| DELCAMBRE | Matéo | VT052980 | OBC FRETHUN | Formateur Arbitre | delcambre.mateo05@gmail.com |
| **Technique** | | | | | |
| GUILBERT | Lysiane | VT775468 | ACLPAB CALAIS | Sélectionneur U11F | guilbert.lysiane@orange.fr |
| PORQUET | Perrine | VT960515 | AL COQUELLES | Sélectionneur U11F | porquet.perrine7@gmail.com |
| DEVOS | Quentin | VT880795 | BBC COULOGNE | Sélectionneur U11M | quentin.devos1601@gmail.com |
| CAVIGNAUX | Maxime | VT834169 | CALAIS BASKET | Sélectionneur U11M | maxime.cavignaux@mairie-calais.fr |

# CALAISIS AUDOMAROIS
# RAPPORT D'ACTIVITÉS

1. Réunion de rentrée :

Notre réunion annuelle de rentrée s'est déroulée le vendredi 04 septembre 2026 à 19h00 à Saint Folquin en présence d'un très grand nombre de participants.
Absent à cette réunion: COB CALAIS, AL COQUELLES, BC AUDRUICQ, AMICALE CONDE, AA WIZERNES.

Nous avons pu revenir sur les points essentiels de la saison passée puis nous avons pu évoquer la saison 2026-2027 avec les Opens, les championnats, la formation des arbitres, le MiniBasket, etc…

2. Open U9 et U11 :

Comme chaque début d'année depuis 2 ans, notre District organise ses Opens U9 et U11 pour la fin septembre. Désormais, les U11 Filles auront également leur Open bien à eux, partager avec le district Boulonnais. Voici les dates retenues:

- U9 : le samedi 26 septembre au Complexe Coubertin de Calais
- U11 Mixte: le dimanche 27 septembre au Complexe Coubertin de Calais
- U11 Fille : le samedi 03 octobre au BC Saint Martin les Boulogne.

Cette année, ce sera l'ACLPAB Calais qui aura la charge de l'organisation logistique (buvette, restauration, mise en place…). Merci à eux pour leur soutien.

Pour la partie arbitrage, nous ferons comme l'année dernière. Les arbitres qui seront inscrits pour participer à l'Open recevront une carte cadeaux de 20 euros par demi-journée.
Pour la demi-journée du samedi après-midi, une carte cadeau supplémentaire est prévue pour inciter des arbitres à s'inscrire sur ces créneaux vides car le championnat a déjà repris.






3. Engagements:

Les engagements sont terminés depuis le 16 septembre.
Voici un point des équipes engagées:

- U9 Mixte: 34 équipes (-1 par rapport à la saison 2026-2027)
- U11 Masculins: 31 équipes (+6 par rapport à la saison 2026-2027)
- U11 Filles: 5 équipes (-3 par rapport à la saison 2026-2027)

A noter qu'une équipe fille a préféré opter pour le championnat masculin pour jouer le championnat. Cette équipe disputera une rencontre en fin de saison avec la première équipe en championnat U11F pour pouvoir participer à la demi-finale U11 Fille départementale).

4. Formation des officiels :




La formation des arbitres départementaux démarrera par une séance d'informations le samedi 10 octobre 2026 à 10h00 à la Grange Numérique de Guînes. Une information par mail et via les réseaux sociaux circulera pendant le mois de septembre.

Une nouvelle journée d'initiation arbitre club aura lieu pendant les vacances d'octobre. La date pressentie est le samedi 24 octobre 2026 à Longuenesse.

5. Soirée technique:




Notre première soirée technique ayant pour thème : "L'arbitrage pour les coachs" ouverte à tous les entraîneurs s'est déroulée le vendredi 18 septembre de 19h00 à 21h00 à la Grange Numérique de Guînes.

Une vingtaine de participants ont pu échanger sur leur vision de l'arbitrage et des difficultés qu'ils rencontrent. Nous avons également fait un point sur les mythes qu'il y avait autour de certains points de règlement.

La prochaine soirée technique est prévue dans le courant du prochain trimestre en collaboration avec les techniciens du District sur le Tir en U9 et U11.

6. MiniBasket:

Calendrier prévisionnel des plateaux













Un rappel sur le fonctionnement des plateaux a été fait lors de la réunion de rentrée et de bien renvoyer les documents en temps et en heure.

# REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL 2026

Approuvé par
le Bureau Central de la FIBA
Berlin, Allemagne, 23 avril 2026

## Version Française

Traduction française : FFBB
En vigueur à compter de la saison 2026-2027
Applicable à compter du 1er octobre 2026 pour les compétitions FIBA,
à compter du 1er septembre 2026 en France (sauf modifications des Art 36-37-38)

Version 1.1

Cette version mentionne en surligné jaune :
Les modifications apportées au Règlement Officiel de la FIBA depuis 2024

Cette version française contient des notes, dans un encadré vert, renvoyant aux règlements spécifiques de la FFBB quand les règles doivent être appliquées différemment dans certains championnats sur le territoire français.

## AVERTISSEMENT

Cette version du règlement officiel de Basketball en langue française est une traduction par la Fédération Française de Basketball du règlement officiel du Basketball 2022 de la FIBA.

Elle ne saurait suppléer la version anglaise de la FIBA qui fera foi en cas de litige.

Notes FFBB :

Quelques règles ne sont pas applicables en France, d'autres parfois adaptées pour la France et certaines applicables avec des restrictions éventuelles dans quelques championnats spécifiques.

Les informations sur l'application de la règle d'usage en France sont détaillées dans un cadre vert de ce type au bas des articles concernés.

# TABLE DES MATIERES

*Cliquer sur l'article ou le numéro de page concernée pour y accéder*

*En surligné jaune : les articles modifiés*


**REGLE UN – LA RENCONTRE ..... 5**
ART. 1 - DEFINITIONS ..... 5
**REGLE DEUX - TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT ..... 6**
ART. 2 - LE TERRAIN DE JEU ..... 6
ART. 3 - EQUIPEMENT TECHNIQUE ..... 12
**REGLE TROIS - LES EQUIPES ..... 13**
ART. 4 - LES EQUIPES ..... 13
ART. 5 - JOUEURS : BLESSURES ET ASSISTANCE ..... 16
ART. 6 - CAPITAINE : FONCTIONS ET POUVOIRS ..... 16
ART. 7 - ENTRAINEURS : FONCTIONS ET POUVOIRS ..... 17
**REGLE QUATRE - REGLES DE JEU ..... 18**
ART. 8 - TEMPS DE JEU, SCORE NUL ET PROLONGATIONS ..... 18
ART. 9 - COMMENCEMENT ET FIN D'UN QUART-TEMPS, D'UNE PROLONGATION OU DE LA RENCONTRE ..... 19
ART. 10 - STATUTS DU BALLON ..... 19
ART. 11 - POSITION D'UN JOUEUR ET D'UN ARBITRE ..... 20
ART. 12 - ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE ..... 20
ART. 13 - COMMENT JOUER LE BALLON ..... 23
ART. 14 - CONTROLE DU BALLON ..... 23
ART. 15 - JOUEUR EN ACTION DE TIR ..... 24
ART. 16 - PANIER REUSSI ET SA VALEUR ..... 25
ART. 17 - REMISE EN JEU ..... 26
ART. 18 - TEMPS-MORT ..... 29
ART. 19 - REMPLACEMENT ..... 30
ART. 20 - RENCONTRE PERDUE PAR FORFAIT ..... 33
ART. 21 - RENCONTRE PERDUE PAR DEFAUT ..... 33
**REGLE CINQ - VIOLATIONS ..... 34**
ART. 22 - VIOLATIONS ..... 34
ART. 23 - JOUEUR ET BALLON HORS DES LIMITES DU TERRAIN ..... 34
ART. 24 - DRIBBLE ..... 34
ART. 25 - LE MARCHER ..... 35
ART. 26 - 3 SECONDES ..... 36
ART. 27 - JOUEUR ETROITEMENT MARQUE ..... 37
ART. 28 - 8 SECONDES ..... 37
ART. 29 - CHRONOMETRE DES TIRS ..... 37
ART. 30 - BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE ..... 40
ART. 31 - INTERVENTION ILLEGALE SUR LE BALLON (« GOALTENDING ») OU INTERFERENCE SUR LE PANIER ..... 41
**REGLE SIX - FAUTES ..... 43**
ART. 32 - FAUTES ..... 43
ART. 33 - CONTACT : PRINCIPES GENERAUX ..... 43
ART. 34 - FAUTE PERSONNELLE ..... 49
ART. 35 - DOUBLE FAUTE ..... 50
ART. 36 - FAUTE TECHNIQUE ..... 54
ART. 37 - FAUTE DISRUPTIVE (FAUTE D'INTERRUPTION DU JEU) ..... 57
ART. 38 - FAUTE FLAGRANTE ..... 58
ART. 39 - FAUTE DISQUALIFIANTE ..... 59
ART. 40 - BAGARRE ..... 61
**REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES ..... 62**
ART. 41 - LIMITE DE FAUTES POUR UN JOUEUR, ENTRAINEUR PRINCIPAL, JOUEUR/ENTRAINEUR PRINCIPAL ET DISQUALIFICATIONS DE LA RENCONTRE ..... 62
ART. 42 - SANCTION DE FAUTES D'EQUIPE ..... 63
ART. 43 - SITUATIONS SPECIALES ..... 64
ART. 44 - LANCERS-FRANCS ..... 65
ART. 45 - ERREURS RECTIFIABLES ..... 67
**REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS ..... 70**
ART. 46 - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE ET COMMISSAIRE ..... 70
ART. 47 - LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS ..... 70
ART. 48 - LES ARBITRES : DEVOIRS ET POUVOIRS ..... 71
ART. 49 - MARQUEUR ET AIDE MARQUEUR : DEVOIRS ..... 73
ART. 50 - CHRONOMETREUR : DEVOIRS ..... 73
ART. 51 - L'OPERATEUR DU CHRONOMETRE DES TIRS : DEVOIRS ..... 75
**ANNEXE A - SIGNAUX DES ARBITRES ..... 77**
**ANNEXE B - LA FEUILLE DE MARQUE ..... 86**
**ANNEXE C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION ..... 99**
**ANNEXE D - CLASSEMENT DES EQUIPES ..... 101**
**ANNEXE E - TEMPS-MORTS MEDIA ..... 116**
**ANNEXE F – SYSTEME DE REVISIONNAGE INSTANTANE ..... 117**

# TABLE DES FIGURES

*Cliquer sur la ligne ou le numéro de page concernée pour y accéder directement*


**FIGURE 1 – TERRAIN DE JEU COMPLET ..... 8**
**FIGURE 2 – PARQUET ET TERRAIN DE JEU ..... 9**
**FIGURE 3 – ZONE RESTRICTIVE ..... 11**
**FIGURE 4 – ZONES DE PANIER A 2 OU 3 POINTS ..... 11**
**FIGURE 5 – LA TABLE DE MARQUE ET LES SIEGES DES REMPLAÇANTS ..... 11**
**FIGURE 6 – PRINCIPE DU CYLINDRE ..... 44**
**FIGURE 7 – POSITION DES JOUEURS PENDANT LES LANCERS-FRANCS ..... 66**
**FIGURE 8 – SIGNAUX DES ARBITRES ..... 77**
**FIGURE 9 – LA FEUILLE DE MARQUE ..... 86**
**FIGURE 10 – EN-TETE DE LA FEUILLE DE MARQUE ..... 87**
**FIGURE 11 – EQUIPES SUR LA FEUILLE DE MARQUE (AVANT LA RENCONTRE) ..... 88**
**FIGURE 12 – EQUIPES SUR LA FEUILLE DE MARQUE (APRES LA RENCONTRE) ..... 89**
**FIGURE 13 – PROGRESSION DU SCORE ..... 96**
**FIGURE 14 – TOTALISATION ..... 97**
**FIGURE 15 – PARTIE INFERIEURE DE LA FEUILLE DE MARQUE ..... 97**

Tout au long du “Règlement Officiel du Basketball”, le texte s’applique de façon identique à tous les genres et doit être lu en ce sens.

# REGLE UN – LA RENCONTRE

## Art. 1 - Définitions

### 1.1 La rencontre de basketball

Une rencontre de Basketball se dispute entre 2 équipes de 5 joueurs chacune. L’objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l’adversaire et d’empêcher l’autre équipe de marquer.

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

Chaque fois qu'il est fait référence au rôle de « commissaire », cela s'applique également au rôle de « délégué technique ».

### 1.2 Responsabilité des participants

Tous les participants de la rencontre, officiels de table, délégués techniques ou commissaires, si présents, tous les membres d’équipe autorisés à jouer, entraineurs principaux et autres membres accompagnant la délégation doivent jouer un rôle positif dans le bon déroulement du jeu, et il est attendu qu’ils se comportent toujours de façon éthique.

S’ils se rendent compte d’une anomalie (erreur rectifiable) dans la tenue du score qui affecte le score, les fautes ou les temps-morts de même que les actions de tenue du temps de jeu ou du chronomètre des tirs, il est attendu d’eux qu’ils le notifient immédiatement aux arbitres pour assurer et faciliter la correction de l’erreur dans le respect de ces règles.

### 1.3 Le panier : son propre panier et celui de l’adversaire

Le panier attaqué par une équipe est le panier de l’adversaire et le panier défendu par une équipe est son propre panier.

### 1.4 Vainqueur d'une rencontre

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

# REGLE DEUX - TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT

## Art. 2 - Le terrain de jeu

### 2.1 Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle (Figure 1) aux dimensions de 28 mètres de long sur 15 mètres de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain de jeu.

### 2.2 Le parquet

Le parquet doit comprendre la zone du terrain de jeu entourée d'une bande extérieure supplémentaire libre de toute obstruction d'au moins 2 m (Figure 2). Par conséquent, le parquet doit avoir des dimensions d'au moins 32 m de longueur et d'au moins 19 m de largeur.

### 2.3 Zone arrière

La zone arrière d'une équipe est constituée de son propre panier, de la face interne du panneau ainsi que la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

### 2.4 Zone avant

**La zone avant** d'une équipe est constituée du panier de l'adversaire, de la face interne du panneau de l'adversaire ainsi que de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panneau de l'adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire. Les lignes

### 2.5 Les lignes

Toutes les lignes doivent être d'une couleur unie, de 5 cm de largeur, clairement visibles et présenter un fort contraste avec la ou les couleur(s) du terrain de jeu et de la bande extérieure de pourtour du terrain.

Les couleurs des lignes de délimitation et de tracé du terrain, ou les tracés eux-mêmes, peuvent différer ; toutefois, les principes suivants doivent s'appliquer :

- Toutes les lignes délimitant le terrain de jeu, y compris les lignes de touche, les lignes de fond, les lignes de remise en jeu et les lignes de la zone du banc d'équipe, doivent être de la même couleur.
- La couleur de marquage de chaque partie symétrique du terrain doit être identique sur les deux demi-terrains. Cela concerne :
    - La zone restrictive, y compris les lignes de lancer-franc et les emplacements de rebond pour lancer-franc ;
    - Les demi-cercles de lancer-franc ;
    - Les lignes à 3 points ;
    - Les demi-cercles de non-charge.
- La ligne médiane et le cercle central peuvent être d'une couleur différente de celle des lignes délimitant le terrain de jeu et de celles des autres tracés du terrain. La ligne médiane et le

cercle central, indépendamment l'un de l'autre, peuvent être de la même couleur ou de couleurs différentes.

### 2.5.1 Lignes délimitant le terrain de jeu

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

Aucun obstacle, y compris les entraineurs principaux, premiers entraineurs adjoints, remplaçants joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation assis sur le banc d'équipe, ne doit être à moins de deux (2) mètres du terrain de jeu.

### 2.5.2 Ligne médiane, cercle central et demi-cercles

La ligne médiane doit être tracée parallèlement aux lignes de fond depuis le milieu des lignes de touche. Elle est prolongée de quinze (15) cm au-delà de chaque ligne de touche. La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

Le cercle central doit être tracé au centre du terrain de jeu et avoir un rayon de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence.

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

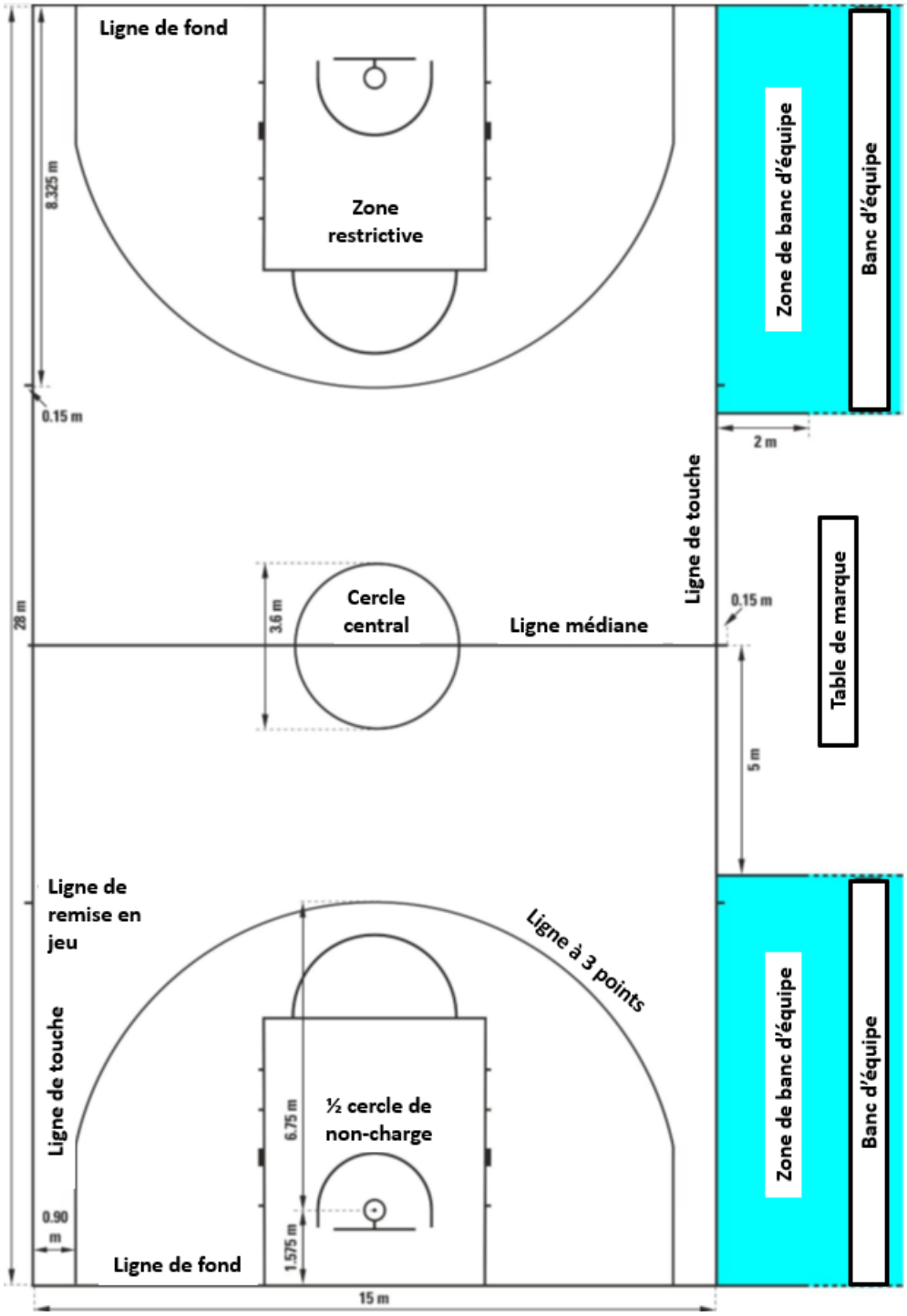



Figure 1 – Terrain de jeu complet

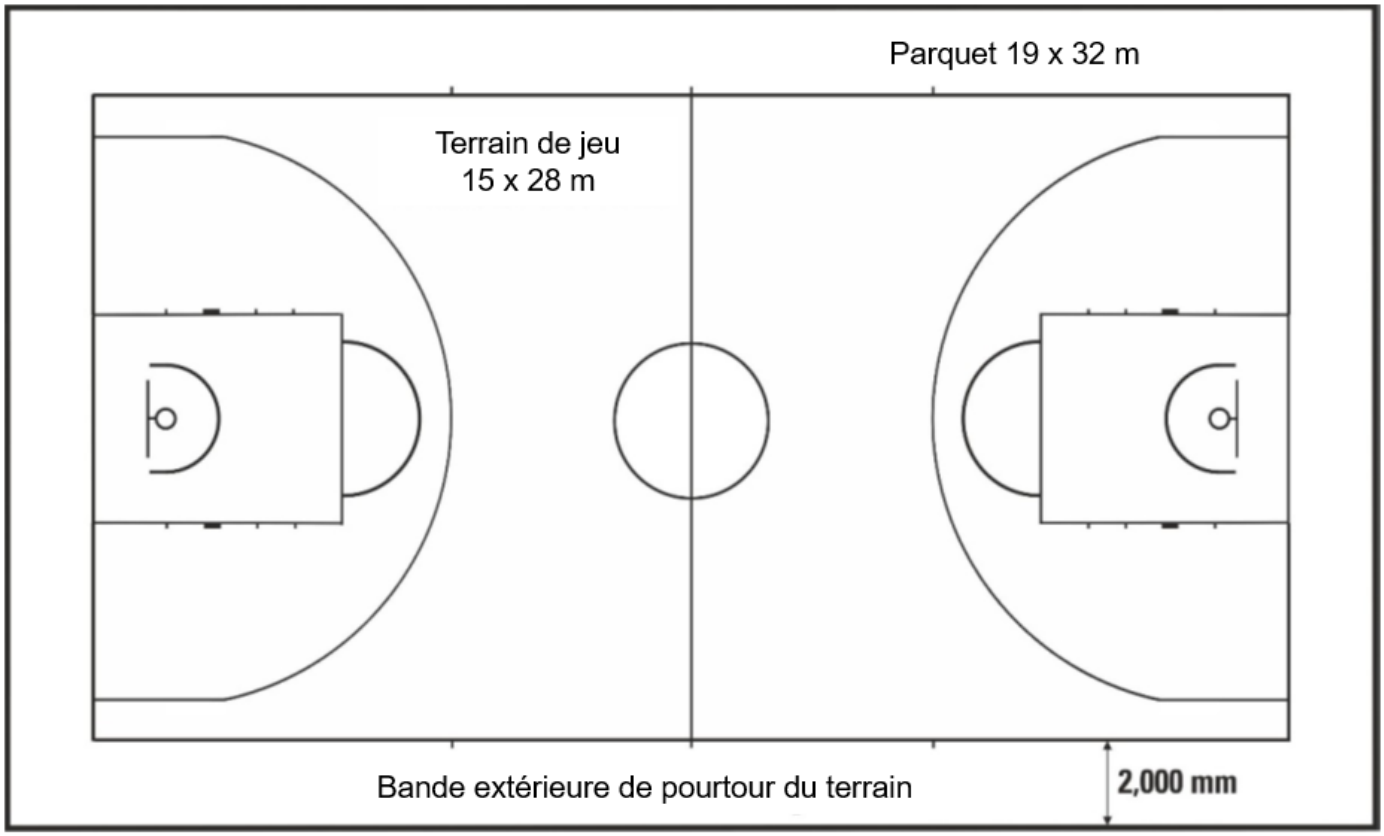



Figure 2 – Parquet et terrain de jeu

### 2.5.3 Lignes de lancer-franc, zones restrictives et places de rebond pour lancer-franc.

La ligne de lancer-franc doit être tracée parallèlement à chaque ligne de fond. Son bord extérieur doit être à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle doit mesurer 3,60 m de long. Son milieu doit être situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 lignes de fond.

Les zones restrictives sont les zones rectangulaires marquées sur le terrain de jeu, délimitées par les lignes de fond, les lignes de lancer-franc prolongées et les lignes partant des lignes de fond – leur bord extérieur se situe à 2,45 m du point central des lignes de fond – et joignant le bord extérieur du prolongement de la ligne de lancer-franc. Ces lignes, à l'exclusion de la ligne de fond, font partie de la zone restrictive.

Des places de rebond pour les lancers-francs, réservées aux joueurs lors des lancers-francs, doivent être tracées conformément à la Figure 2.

### 2.5.4 Zone de panier à 3 points

La zone du panier à 3 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 :

- Les 2 lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond et perpendiculaires à celle-ci à une distance de quatre-vingt-dix centimètres (0,90 m) des lignes de touche,
- Un demi-cercle de 6,75 m de rayon extérieur, 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. Le demi-cercle rejoint les lignes parallèles.

La ligne à trois points ne fait pas partie de la zone de panier à 3 points.

### 2.5.5 Les zones des bancs d'équipe

Les zones des bancs d'équipe doivent être marquées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par 2 lignes comme dans la figure 1.

Il doit y avoir 16 sièges disponibles dans chaque zone de banc d'équipe pour l'entraîneur principal, les remplaçants, joueurs éliminés et membres accompagnateurs de la délégation incluant les entraineurs adjoints.

Toutes autre personne doit être située à deux (2) mètres au moins derrière le banc d'équipe.

### 2.5.6 Lignes de remise en jeu

Les 4 lignes de remises en jeu, 2 d'entre elles sur chaque ligne de touche, de 15 cm de long doivent être marquées en dehors du terrain de jeu, en ayant leur bord extérieur à 8,325m du bord intérieur de la ligne de fond la plus proche.

### 2.5.7 Zones des demi-cercles de non-charge

Les demi-cercles de non-charge doivent être tracés sur le terrain de jeu, limités par :

- Un demi-cercle d'un rayon d'1,30 m, mesuré entre la projection au sol du centre du panier et le bord extérieur de la ligne du demi-cercle. Le demi-cercle est relié à :
- 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond dont le bord extérieur se situe à 1,30 m de la projection au sol du centre du panier, dont la longueur mesure 0,375 m et se terminant à 1,20 m du bord intérieur de la ligne de fond.

Les zones des demi-cercles de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement sous la face avant des panneaux.

Les lignes du demi-cercle de non-charge font partie des zones des demi-cercles de non-charge.

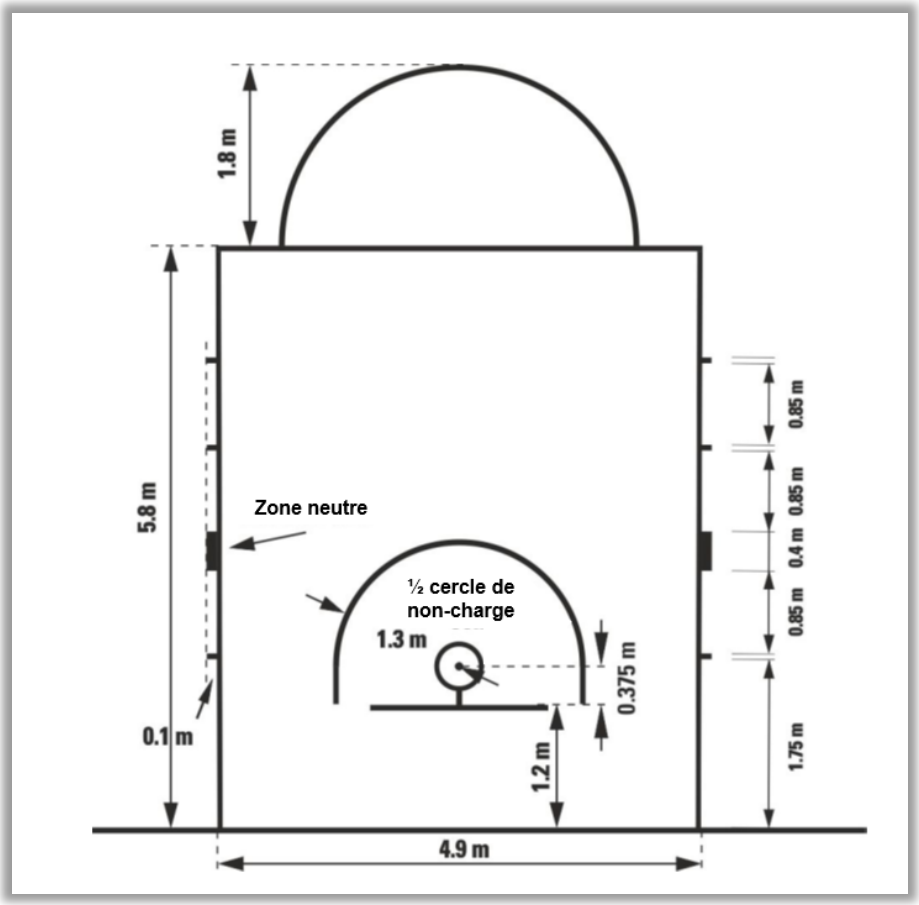


Figure 3 – Zone restrictive

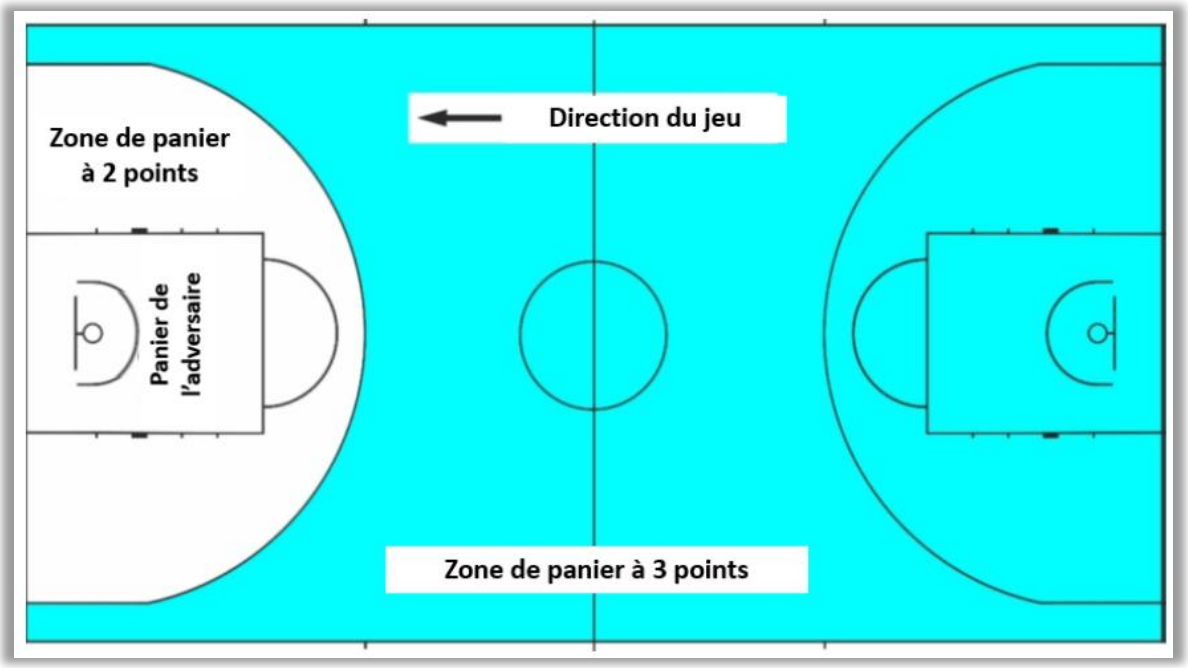



Figure 4 – Zones de panier à 2 ou 3 points

## 2.6 Position de la table de marque et des sièges des remplaçants

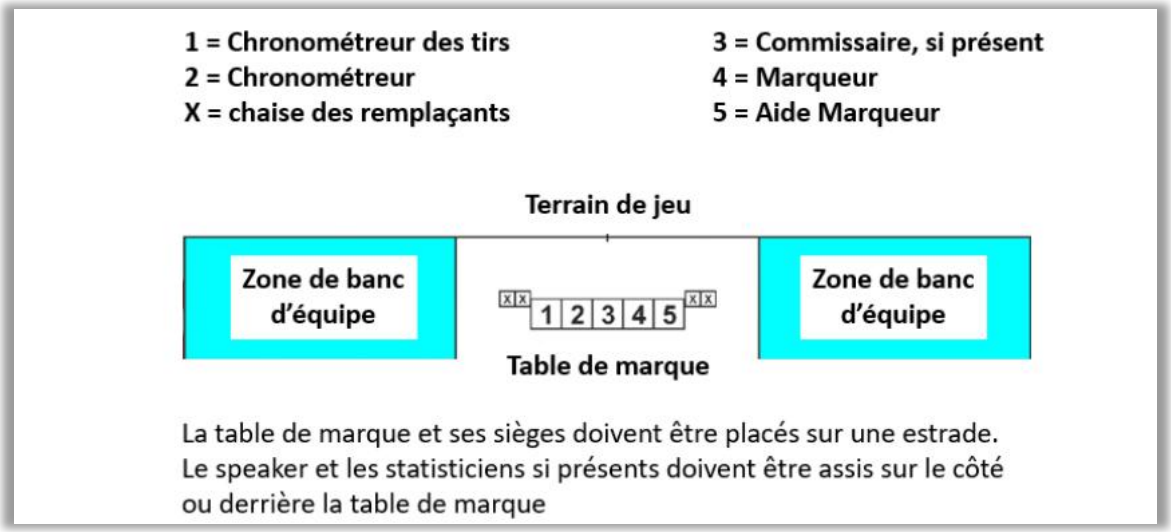



Figure 5 – La table de marque et les sièges des remplaçants

## Art. 3 - Equipement technique

L'équipement suivant doit être exigé :

- Modules support des paniers 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 de marque
- Chronomètre de tir
- Chronomètre des temps-morts ou appareil (visible) approprié (mais différent du chronomètre de jeu) pour mesurer les temps-morts
- 2 signaux sonores séparés, distincts et différents, à la sonorité puissante, affectés l'un et l'autre :
  - Au chronométreur de tir,
  - Au chronométreur
- Feuille de marque
- Plaquettes pour fautes de joueur et d'entraineur principal
- Signaux pour faute d'équipe
- Flèche de possession alternée
- Parquet
- Terrain de jeu
- Eclairage approprié

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

# REGLE TROIS - LES EQUIPES

## Art. 4 - Les équipes

### 4.1 Définition

**4.1.1** Un membre d'équipe est éligible pour jouer lorsqu'il est autorisé à jouer pour une équipe conformément aux règlements de l'instance organisatrice de la compétition, incluant la réglementation régissant la limite d'âge.

**4.1.2** Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsqu'il est enregistré 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 5 fautes.

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

- « Joueur » lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer.
- « Remplaçant » lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais qu'il est autorisé à jouer.
- « Joueur éliminé » lorsqu'il a commis 5 fautes et qu'il 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 doit être composée de :

- Pas plus de 12 membres de l'équipe autorisés à jouer, incluant le capitaine,
- Un entraîneur et, si une équipe le désire, un entraîneur adjoint,
- Un maximum de 8 membres accompagnant la délégation, incluant les entraineurs adjoints, qui peuvent s'assoir sur le banc d'équipe. Dans le cas où l'équipe a des entraineurs adjoints, le premier entraineur adjoint doit être inscrit sur la feuille de marque.

**4.2.2** Pendant le temps de jeu, 5 membres de l'équipe doivent être sur le terrain de jeu et peuvent être remplacés.

**4.2.3** Pendant le temps de jeu, 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 un remplaçant demande le remplacement au chronométreur.

Pendant un intervalle de jeu entre les quart-temps et les prolongations, un joueur devient remplaçant quand l'intervalle concerné se termine.

## 4.3 Tenues

**4.3.1** La **tenue des membres de l'équipe** se compose de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des shorts. Si les maillots ont des manches, celles-ci doivent se terminer au-dessus du coude. Les manches longues ne sont pas permises.
- Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans le short pendant le jeu. Les tenues " tout en un " sont autorisées.
- Il n'est pas permis de porter un tee-shirt sous le maillot quel qu'en soit le style.
- Shorts de la même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des maillots. Le short doit se terminer au-dessus du genou.
- Des chaussettes de la même couleur dominante pour tous les membres de l'équipe. Les chaussettes doivent être visibles.

**4.3.2** Chaque membre d'équipe doit porter un **maillot numéroté** devant et derrière avec des chiffres pleins, d'une couleur 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 16 cm,
- Ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 8 cm,
- Les chiffres ne doivent pas avoir moins de 2 cm de largeur,
- Les équipes peuvent seulement utiliser des numéros entre 1 à 99, ou 0 et 00.
- Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros,
- Toute publicité ou tout logo doit être à au moins 4 cm des numéros.

**4.3.3** Les équipes doivent avoir au minimum **2 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 2 équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent inter changer la couleur de leurs maillots.

## 4.4 Autres équipements

**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.

- Les équipements suivants ne sont pas autorisés :
  - Les protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, 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 accessoires de cheveux et les bijoux,
- Les équipements suivants sont autorisés :

- Les protections pour épaule, bras, cuisse à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées.
- Des textiles de compression de bras ou jambe, incluant sous-maillots et sous-shorts, faits de tissus compresseurs.
- Les couvre-chefs. Ces accessoires ne peuvent couvrir - même partiellement - toute aucune du visage (ni les yeux, ni le nez, ni les lèvres, …) et ne peuvent pas être dangereux ni pour le joueur/la joueuse qui le porte, ni pour les autres joueurs/joueuses de l'équipe. Le couvre-chef ne peut comporter aucun système d'ouverture/fermeture autour du visage ou du cou et aucun élément ne peut dépasser de sa surface.
- Les genouillères, épaulières et chevillières
- Les protections couvrant un nez blessé même si elles sont faites d'un matériau rigide,
- Les protections de dents incolores et transparentes,
- Les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs,
- Les bandeaux de poignet ou de tête d'une largeur maximum de 10 cm.
- Les bandages pour les bras, épaules, jambes, etc.
- Les chevillières.

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous leurs textiles de compression de bras et jambe, incluant sous-maillots et sous-shorts, bandeau de tête ou de poignet et bandages **de la même couleur unie**.

Note FFBB : En France, cette règle d'obligation d'uniformité de couleur de tous les accessoires de tous les joueurs de l'équipe ne s'applique qu'aux championnats de haut-niveau : Jeep Elite, Pro B, NM1 et LFB (hors LF2).

Une tolérance sur la couleur des accessoires, sous-shorts et sous-maillots est acceptée dans les autres divisions sur l'ensemble du territoire.

Par ailleurs une tolérance est également apportée sur la couleur des shorts qui peut être différente de celle des maillots dans les championnats autres que ceux de haut-niveau cités ci-dessus, avec une préconisation de porter la même couleur de maillot et de short.

S'agissant des accessoires couvrant la tête, ceux-ci sont considérés par la Fédération comme « inappropriés au jeu » sont donc interdits et le joueur ne doit pas être autorisé à participer à la rencontre s'il en porte au même titre que s'il porte l'un des équipements suivants :

« Protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou, objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts), accessoires de cheveux et les bijoux ».

**4.4.3** Pendant la rencontre, un joueur peut porter des **chaussures** de n'importe quelle combinaison de couleur. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni autres ornements ne sont permis.

**4.4.4** Lors d'une rencontre, les joueurs ne sont pas autorisés à exposer sur leur corps ou dans leurs cheveux ou ailleurs tout **nom, marque ou logo publicitaire, promotionnel ou caritatif ou autre signe particulier**.

**4.4.5** 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 et assistance

**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, les arbitres ne doivent pas 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 un joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou si un joueur reçoit des soins ou n'importe quelle assistance de la part de son propre entraineur principal, de ses entraineurs adjoints, membres de l'équipe ou accompagnateurs de la délégation, ce joueur doit être remplacé sauf si l'équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

**5.4** L'entraineur principal, les entraineurs adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant que ce joueur soit remplacé.

**5.5** Quand le ballon devient mort, 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. Le joueur peut revenir sur le terrain de jeu après que le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

**5.7** 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 du chronométreur, ce joueur peut continuer à jouer.

**5.8** Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer la rencontre ou qui reçoivent des soins entre des lancers-francs 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 l'entraîneur principal 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 seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté.

**6.2** Le capitaine doit informer le crew chief pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre si l'équipe conteste le résultat de la rencontre et doit signer la feuille de marque dans la colonne marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".

Note FFBB : En France, une réclamation doit être déposée par le capitaine ou l'entraineur immédiatement ou à défaut au premier ballon mort qui suit l'erreur supposée commise, et être confirmée dans les 20 minutes qui suivent la fin de la rencontre. Voir procédure spéciale appelée « Procédure de Traitement des Réclamations » insérée dans les « règlements sportifs généraux de la FFBB » : http://www.ffbb.com/ffbb/reglements

## Art. 7 - Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

**7.1** 40 minutes au moins avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur principal ou le représentant de l'équipe 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 principal et du premier 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** 10 minutes au moins avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms de l'entraîneur principal et du premier entraineur adjoint en signant la feuille de marque. Il indique en même temps les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information.

**7.3** Les entraineurs principaux, entraineurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation sont les seules personnes autorisées à s'assoir sur le banc de l'équipe et à demeurer dans leur zone de banc d'équipe. Pendant le temps de jeu, tous les remplaçants, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation doivent rester assis.

**7.4** L'entraîneur principal ou le premier entraîneur adjoint peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

**7.5** L'entraineur principal peut communiquer de façon courtoise avec les arbitres pendant la rencontre pour obtenir une information seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu est arrêté.

**7.6** Soit l'entraîneur principal ou bien le premier entraineur adjoint, mais uniquement l'un des deux, est autorisé à rester debout pendant le jeu au même moment. Ils peuvent s'adresser verbalement aux joueurs pendant le jeu pourvu qu'ils demeurent à l'intérieur de leur zone de banc d'équipe. L'entraineur-adjoint ne doit pas communiquer avec les arbitres.

**7.7** S'il y a un premier 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.

**7.8** 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.

**7.9** Le capitaine peut remplir la fonction de joueur-entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur, ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et qu'il n'y a pas de premier 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. Cependant, 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.

**7.10** 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 - REGLES DE JEU

## Art. 8 - Temps de jeu, score nul et prolongations

**8.1** La rencontre doit consister en 4 quart-temps de 10 minutes.

Note FFBB : En France, certains championnats se jouent encore en 2 mi-temps de 20 minutes. La durée de l'intervalle peut être limitée à 10 minutes.
Les règles de temps-morts sont les mêmes (art.18).
La règle de sanction des fautes d'équipe s'applique dans ce cas après la 7ème faute d'équipe dans chaque mi-temps (art.41).

**8.2** Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre.

**8.3** Il doit y avoir un intervalle de 2 minutes entre le premier et le second quart-temps (première mi-temps), entre le troisième et le quatrième quart-temps (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation.

**8.4** Il doit y avoir un intervalle de 15 minutes **à la mi-temps**.

**8.5** Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre,
- Lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps.

**8.6** Un intervalle de jeu prend fin :

- Au commencement du premier quart-temps lorsque le ballon quitte les mains du crew chief lors du lancer de l'entre-deux initial,
- Au commencement de tous les autres quart-temps lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

**8.7** Si le score est à égalité à l'expiration du la quatrième quart-temps, le jeu doit continuer par autant de prolongations de 5 minutes chacune qu'il est nécessaire pour casser l'égalité.

Quand un match est joué dans un système de compétition prenant en compte le total des points de la série des rencontres aller et retour, si le score agrégé des deux rencontres est une égalité à l'issue du match retour, la rencontre retour continuera avec autant de prolongations de 5 minutes chacune qu'il est nécessaire pour casser l'égalité.

**8.8** Si une faute est commise vers la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, l'arbitre devra déterminer le temps de jeu restant. Un minimum de 0,1 seconde doit être indiqué sur le chronomètre de jeu.

**8.9** Si une faute technique, flagrante ou disqualifiante est commise pendant un intervalle de jeu, tout lancer-franc éventuel doit être tenté avant le debut du quart-temps ou de la prolongation suivante.

## Art. 9 - Commencement et fin d'un quart-temps, d'une prolongation ou de la rencontre

**9.1** Le premier quart-temps commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief lors du lancer de l'entre-deux initial dans le cercle central.

**9.2** Tous les autres quart-temps commencent lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

**9.3** La rencontre ne peut pas commencer si chacune des deux équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 5 joueurs prêts à jouer.

**9.4** Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit, en faisant face au terrain de jeu depuis la table de marque, :

- Avoir son **banc d'équipe du côté gauche** de la table de marque,
- S'échauffer avant la rencontre sur le demi-terrain en face de son banc d'équipe
- Cependant, si les 2 équipes sont d'accord, elles peuvent interchanger les bancs d'équipe et/ou les demi-terrains d'échauffement pour la première mi-temps.

**9.5** Les équipes doivent échanger leur demi-terrain d'échaufement et leur panier pour la seconde mi-temps.

**9.6** Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui du quatrième quart-temps.

**9.7** Un quart-temps, une prolongation ou une rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit.

Lorsque le panneau est équipé d'un signal lumineux autour de son périmètre, son éclairage prime sur le signal sonore de fin de temps de jeu.

## 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, le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief,
- 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) francs,
  - Une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou possession).
- Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin du quart-temps,
- Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,

- Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier 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 du quart-temps,
  - Le signal du chronomètre des tirs a retenti.

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

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

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si, après qu'un arbitre a sifflé, une action de tir complètement nouvelle est effectuée.

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

**11.1** La position d'un joueur

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

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

**11.2** La position d'un arbitre

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

## Art. 12 - Entre-deux et possession alternée

**12.1** Définition de l'entre-deux

**12.1.1** Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre 2 adversaires.

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

**12.2** Procédure de l'entre-deux

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

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

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

**12.2.4** Le ballon doit être frappé avec une ou les deux mains par l'un ou les deux sauteurs après qu'il a commencé sa phase descendante.

**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 terrain de jeu.

**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** Sanction

Le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu au plus près de l'endroit de l'infraction, excepté immédiatement derrière le panier.

### **12.4** Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux :

- Lorsqu'un ballon tenu a été sifflé,
- Lorsque 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,
- Lorsqu'une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué,
- Lorsqu'un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :
  - Entre des lancers-francs
  - Après un dernier tir de lancer-franc suivi d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de cette équipe.
- Lorsque le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit,
- Après annulation de sanctions identiques contre les deux équipes, s'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,
- Au commencement de tout quart-temps et toute prolongation, autres que le premier quart-temps.

### **12.5** Définition de la possession alternée

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

**12.5.2** La possession alternée :

- Commence lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour 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 entre le panier et le panneau lors d'une remise en jeu.

**12.6** Procédure de la possession alternée

**12.6.1** Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes doivent alterner la possession du ballon pour les remises en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite, à l'exception de directement derrière le panier.

**12.6.2** L'équipe qui n'obtient pas le premier contrôle d'un ballon vivant après l'entre-deux initial aura droit à la première remise en jeu de possession alternée.

**12.6.3** L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quel quart-temps ou prolongation, devra commencer le quart-temps ou la prolongation suivante par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque sauf si d'autres lancers-francs et/ou possession doivent être exécutés.

**12.6.4** 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 devra être inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

**12.6.5** 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 devra bénéficier de la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la situation d'entre-deux suivante. Le jeu doit alors reprendre en accordant le ballon à l'adversaire de l'équipe fautive pour une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu originelle.

**12.6.6** Une faute commise par l'une des équipes :

- Avant le commencement de tout quart-temps autre que le premier quart-temps, ou toute prolongation,
- Pendant la remise en jeu de possession alternée,

… ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui a droit à la remise en jeu.

## Art. 13 - Comment jouer le ballon

**13.1** Définition

Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la ou 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, ni le frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, ni 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.

**13.3** Sanction

Le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu au plus près de l'endroit de l'infraction, excepté immédiatement derrière le panier.

## Art. 14 - Contrôle du ballon

**14.1** Définition

**14.1.1** Le contrôle par une équipe **commence** lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant :

- En le tenant,
- En le dribblant, ou
- En ayant à sa disposition ce ballon vivant.

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

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,
- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

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

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

## Art. 15 - Joueur en action de tir

**15.1** Définitions

**15.1.1** Un tir au panier du terrain ou un lancer-franc se produit quand un joueur qui tient le ballon dans sa ou ses main (s) le lance ensuite en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Une claquette au panier se produit quand un joueur tape le ballon avec la ou les main(s) en direction du panier de l'adversaire.

Un dunk au panier se produit quand un 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.

Un mouvement continu sur les pénétrations en dribble vers le panier ou sur les autres tirs en mouvement est une action d'un joueur qui attrape le ballon pendant qu'il se déplace ou à la fin d'un dribble, et qui continue ensuite son mouvement de tir, généralement vers le haut.

**15.1.2** L'action de tir **sur un tir en suspension (jump shot) ou sur un autre mouvement de tir** :

- Débute lorsque le joueur, selon le jugement d'un arbitre, commence à déplacer les épaules et le ballon vers le haut en direction du panier adverse.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur, ou qu'une action de tir complètement nouvelle est faite, et, dans le cas d'un joueur en l'air, que ses deux pieds sont retournés au sol.

**15.1.3** L'action de tir **en pénétration (drive) vers le panier** dans un mouvement continu :

- Débute lorsque le joueur a saisi le ballon, et que le ballon vient reposer dans la ou les mains (s) du joueur, à partir de la fin d'un dribble ou à partir de l'attraper en l'air du ballon, et que le joueur continue, selon le jugement de l'arbitre, le mouvement de tir précédant le lâcher du ballon pour marquer un panier.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur, ou qu'une action de tir complètement nouvelle est faite, et, dans le cas d'un joueur en l'air, que ses deux pieds sont retournés au sol.

Un mouvement continu dans l'action de tir sur les pénétrations vers le panier est une action d'un joueur situé dans la zone avant de son équipe, débutant typiquement entre la ligne à 3 points offensive et le panier, au cours de laquelle le joueur saisit le ballon à l'issue d'un dribble ou l'attrape en progressant, et que le joueur continue son mouvement de tir vers le panier, généralement vers le haut.

**15.1.4** Pour qu'un joueur soit en action de tir, il doit se trouver **dans sa zone avant**. Une exception est faite quand un joueur se trouve n'importe où sur le terrain

- Avant l'expiration du chronomètre de jeu à la fin du quart-temps ou de la prolongation ; ou
- Avant l'expiration du chronomètre des tirs (24 secondes) à tout moment du jeu.

Dans de tels cas, l'action de tir commence lorsque le joueur a saisi le ballon et que celui-ci vient reposer dans sa ou ses main(s).

**15.1.5** Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

**15.1.6** Pendant l'action de tir, il se peut que le joueur qui essaie de marquer ait son ou ses bras retenu(s) par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur.

**15.1.7** Quand un joueur est en action de tir **sur un tir en suspension (jump shot) ou sur un autre mouvement de tir**, et qu'après avoir subi une faute :

- Il effectue une passe,
- Le ballon est déplacé vers le haut dans une direction loin du panier, ou
- Le joueur ne fait pas face au panier lorsque le ballon est déplacé vers le haut, …

… ce joueur n'est plus considéré avoir été en action de tir.

**15.1.8** Quand un joueur est en action de tir **sur un tir en pénétration vers le panier** et qu'après avoir subi une faute, ce joueur fait une passe, ce joueur n'est plus considéré avoir été en action de tir.

## Art. 16 - Panier réussi et sa valeur

**16.1** Définition

**16.1.1** Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers entièrement.

**16.1.2** Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur du panier et au-dessous du niveau de l'anneau.

**16.2** Règle

**16.2.1** Un panier est crédité pour l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré. Sa valeur est la suivante :

- Un tir lâché lors d'un lancer-franc compte 1 point,
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 2 points compte 2 points,
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 3 points compte 3 points,
- Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un dernier lancer-franc et qu'il a été légalement touché par un attaquant ou un défenseur avant de pénétrer dans le panier, le panier compte 2 points.

**16.2.2** Si un joueur marque **accidentellement** un panier dans le panier de sa propre équipe, le panier compte 2 points et doit être enregistré sur la feuille de marque comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.

**16.2.3** Si un joueur marque **délibérément** un panier depuis le terrain dans le panier de sa propre équipe, c'est une violation et le panier ne compte pas.

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

**16.2.5** Le chronomètre de jeu ou des tirs doit indiquer 0:00,3 (3 dixièmes de seconde) ou davantage pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond qui suit un dernier lancer-franc et lancer le ballon dans le but de tenter un tir au panier.

Si le chronomètre de jeu indique 0 :00,2 ou 0 :00,1, seul un panier marqué en effectuant une claquette ou en smashant le ballon directement sera valable, pourvu que la ou les main(s) du joueur ne touche(nt) plus le ballon au moment où le chronomètre de jeu ou des tirs inque 0 :00.

## 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 un joueur se trouvant à l'extérieur des limites du terrain.

**17.1.2** Une remise en jeu :

- Commence lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu
- Se termine lorsque :
  - Le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain
  - L'équipe effectuant la remise en jeu commet une violation
  - Le ballon vivant se coince entre l'anneau et le panneau pendant une remise en jeu.

**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 4 mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
- Le joueur chargé de la remise en jeu se trouve à l'endroit correct désigné par l'arbitre.

Note FFBB : En France, dans les championnats de jeunes jusqu'à la catégorie de compétition U15 inclus, pour favoriser le jeu rapide, l'arbitre ne doit pas remettre le ballon au joueur qui effectue la remise en jeu, à moins qu'une faute soit sifflée ou qu'un remplacement ou un temps-mort ait été accordé.

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

**17.2.3** Au commencement de tout quart-temps autre que le premier quart-temps, ou toute prolongation, la remise en jeu doit être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Le joueur effectuant la remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, et il doit être autorisé à passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain de jeu.

**17.2.4** Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon depuis sa zone arrière, l'entraineur principal de cette équipe a le droit de décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe ou, en zone arrière, au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Si l'entraîneur principal décide de reprendre le jeu par une remise en jeu depuis la zone avant et que la remise en jeu initiale était prévue :

- Derrière la ligne de fond dans la zone arrière, suite à une faute, une violation, panier réussi ou un dernier lancer franc réussi, l'entraîneur principal doit décider si la remise en jeu doit se faire depuis la ligne de remise en jeu du côté de la table de marque ou du côté opposé.
- Depuis une ligne de touche ou derrière la ligne de fond, suite à une faute, une violation (incluant une violation de sortie du terrain) ou une situation d'entre-deux, la remise en jeu doit se faire en zone avant depuis la ligne de remise en jeu sur le même côté du terrain (côté table de marque ou côté opposé) que la remise en jeu initiale.

**17.2.5** 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, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'infraction.

**17.2.6** A la suite d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée, à moins qu'établi autrement dans ces règles.

**17.2.7** A la suite d'une faute disruptive, flagrante ou disqualifiante, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe, à moins qu'établi autrement dans ces règles.

**17.2.8** A la suite d'une bagarre, la remise en jeu qui suit doit être administrée conformément à l'Art. 40.

**17.2.9** Chaque fois que le ballon pénètre dans le panier, mais que le panier ou le dernier lancer-franc n'est pas valable, le jeu doit reprendre par une remise en jeu effectuée à hauteur de la ligne de lancer-franc prolongée.

**17.2.10** A la suite d'un panier réussi du terrain ou d'un dernier lancer-franc réussi :

- Tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer doit effectuer la remise en jeu depuis n'importe quel endroit, derrière la ligne de fond de son équipe. 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 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 5 secondes commence 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 5 secondes avant de lâcher le ballon,
- Pénétrer sur le terrain de jeu en ayant le ballon dans la ou 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 avant qu'il ait touché un autre joueur sur le terrain de jeu,
- Faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier,
- Se déplacer latéralement depuis le point indiqué pour la remise en jeu sur une distance totale excédant plus d'un mètre dans une ou les deux directions avant de lâcher 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 été lancé au travers de cette ligne,
- Se tenir à moins d'1 mètre du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'espace de remise en jeu entre la ligne de touche et le premier obstacle hors du terrain est inférieur à 2 mètres.

**17.3.3** Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps ou lors d'une prolongation, et qu'il y a une remise en jeu, l'arbitre doit utiliser le signal de dépassement illégal de la ligne de touche pour signifier un avertissement au joueur défenseur lors de l'administration de la remise en jeu.

Si un joueur défenseur :

- Déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche pour gêner la remise en jeu ou,
- Se place à moins d'un mètre du joueur effectuant la remise en jeu alors que l'espace pour effectuer la remise en jeu est inférieur à 2 mètres,

… c'est une violation et cela doit conduire à une faute technique.

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

**17.4** Sanction

Le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu depuis le 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 principal ou le premier entraîneur adjoint.

**18.2** Règle

**18.2.1** Chaque temps-mort doit durer 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 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 lancer-franc.

**18.2.5** Chaque équipe peut bénéficier de :

- 2 temps-morts pendant la première mi-temps,
- 3 temps-morts pendant la seconde mi-temps, avec un maximum de 2 de ces temps morts à prendre quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps,
- 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** Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur principal ou du premier entraineur adjoint 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'aucune infraction n'ait été sifflée.

**18.2.8** Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou chaque prolongation à la suite d'un panier réussi du terrain, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

**18.3** Procédure

**18.3.1** Seul l'entraîneur principal ou le premier entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort. Il doit, pour cela, établir un contact visuel avec la table de marque 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 chronométreur ait retenti pour cette demande.

**18.3.3** La période de 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 chronométreur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une équipe a demandé un temps-mort.

Si un panier a été marqué 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 du second, du quatrième quart-temps ou de chaque prolongation, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe et toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe peut pénétrer sur le terrain de jeu à condition de demeurer à proximité de sa zone de banc d'équipe.

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

- Le dernier lancer-franc est réussi,
- Le dernier lancer-franc, n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu,
- 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 devra être permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute, à moins que cela soit prévu autrement dans ces règles.
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort devra être permis avant l'exécution de la nouvelle sanction
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort devra être permis avant la remise en jeu.

Dans le cas de plusieurs séries de lancers-francs et/ou de la possession du ballon consécutifs à plusieurs sanctions de fautes, chaque série doit être 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 ou 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 d'un dernier lancer-franc réussi,
- Pour l'équipe qui ne marque pas, lorsqu'un panier du terrain est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations

**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 lancer-franc,

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

- L'équipe soit réduite à moins de 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 remplacement ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier du terrain réussi alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

**19.2.6** Si le joueur reçoit des soins ou une assistance, il doit être remplacé à moins que l'équipe ne soit réduite à moins de cinq joueurs sur le terrain de 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 principal ni le premier entraîneur adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant correctement le geste conventionnel avec ses mains ou s'assoir 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 chronométreur ait retenti pour cette demande.

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

**19.3.4** Le remplaçant doit rester 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 chronométreur.

**19.3.6** Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis 5 fautes ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement (sans prendre plus de 30 secondes). Si, selon le jugement de l'arbitre, la reprise du jeu est retardée un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort disponible, une faute technique enregistrée " B " peut être infligée à l'entraîneur, pour avoir retardé le jeu.

**19.3.7** Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou pendant un intervalle de jeu autre que l'intervalle de la mi-temps, le remplaçant doit se présenter au chronométreur 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 5 fautes, ou
- Il a été disqualifié,

le ou les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant qui ne peut être remplacé à son tour avant d'avoir joué pendant une période 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 lancer-franc, le remplacement doit être permis si :

- Le dernier lancer-franc est réussi,
- Le dernier lancer-franc n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu
- 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 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 lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

Dans le cas de séries consécutives de lancers-francs occasionnés par consécutifs à plusieurs sanctions de fautes, chaque série doit être traitée séparément.

Note FFBB : En France, dans les championnats de jeunes jusqu'à la catégorie de compétition U15 inclus, pour favoriser le jeu rapide, aucun remplacement ne doit être accordé si une remise en jeu a lieu en zone arrière, à moins que le jeu soit interrompu pour :

- Une faute sifflée,
- Un temps-mort accordé,
- Un arrêt de jeu prolongé (ex : joueur blessé, ballon roulant derrière les tribunes, …).

## Art. 20 - Rencontre perdue par forfait

**20.1** Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- Elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 5 joueurs prêts à jouer 15 minutes après l'heure programmée pour le commencement de la rencontre.
- Ses actions empêchent la rencontre de se jouer,
- Elle refuse de jouer malgré les injonctions du crew chief.

**20.2** Sanction

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

**20.2.2** Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores) et pour les rencontres de play-offs au meilleur des trois matches, l'équipe qui perd par forfait la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série ou les play-offs par " forfait ". Ceci ne s'applique pas aux play-offs au meilleur des cinq ou au meilleurs des 7 matches.

**20.2.3** Si, lors d'un tournoi, une équipe déclare forfait une seconde fois, l'équipe doit être exclue du tournoi et les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

## 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 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 doit être de 2 à 0 en sa faveur. De plus, l'équipe ayant perdu par défaut, recevra 1 point au classement.

**21.2.2** Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores) l'équipe qui perd par défaut la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série par défaut.

# REGLE CINQ - VIOLATIONS

## Art. 22 - Violations

**22.1** Définition

Une violation est une infraction aux règles.

**22.2** Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que spécifié autrement dans ces règles.

## Art. 23 - Joueur 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 parquet ou tout objet autre qu'un joueur situé au-dessus, sur 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 situé au-dessus, sur 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 du terrain 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 est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur en contrôle de ce ballon et qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le terrain de jeu.

**24.1.2 Un dribble commence** lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu le lance, le fait rouler ou rebondir sur le terrain de jeu et le retouche avant qu'il ne touche un autre joueur.

Pendant un dribble, le joueur ne peut placer aucune partie de sa main sous le ballon et le porter d'un point à un autre ou le mettre en pause et continuer ensuite à dribbler.

Pendant un dribble, le ballon peut être lancé en l'air à condition qu'il touche le terrain de jeu ou un autre joueur avant que le joueur qui l'a lancé ne le retouche avec la 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.

**24.1.3 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.

**24.1.4** On considère que le ballon vivant a échappé au joueur ('fumble') lorsqu'il l'a perdu maladroitement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain de jeu.

**24.1.5** Les actes suivants ne sont pas des dribbles :

- Tirs successifs au panier,
- Ballon qui échappe maladroitement des mains au commencement ou à la fin d'un dribble ('fumble')
- Tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs,
- Taper le ballon contrôlé par un autre joueur,
- Dévier une passe et prendre le contrôle du ballon,
- Taper le ballon en l'air de main à main et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.
- Lancer le ballon contre le panneau et reprendre le contrôle du ballon.

**24.2** Règle

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après la fin de son premier dribble, à moins qu'il n'ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain en raison de l'une des situations suivantes :

- Un tir au panier,
- Un ballon touché par un adversaire,
- Une passe ou d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche 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 en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.

**25.1.2** Le pivot est le mouvement légal d'un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain et qui déplace 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 terrain de jeu.

**25.2** Règle

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

- Quand un joueur attrape le ballon debout à l'arrêt avec les deux pieds sur le terrain de jeu :

- Dès qu'un pied est levé l'autre pied devient le pied de pivot,
- Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),
- Pour passer ou tirer au panier le joueur peut sauter et lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner sur le terrain de jeu avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),

- Quand un joueur attrape le ballon alors qu'il se déplace ou termine un dribble, il peut faire 2 pas pour s'arrêter, passer le ballon ou tirer :
  - Après avoir reçu le ballon, un joueur doit lâcher le ballon pour commencer son dribble avant de faire son 2ème pas
  - Le premier pas est fait quand un ou deux pieds touche(nt) le terrain de jeu après que le joueur a pris le contrôle du ballon
  - Le second pas est fait quand, après le premier pas, l'autre pied touche le terrain de jeu ou les deux pieds touchent le terrain de jeu simultanément.
  - Si un joueur qui s'arrête sur son premier pas a les deux pieds sur le terrain de jeu, ou que ses deux pieds touchent le terrain de jeu simultanément, il peut utiliser l'un ou l'autre pied comme pied de pivot. S'il saute alors avec les deux pieds, aucun ne peut retourner sur le terrain de jeu avant que le ballon n'ait été lâché de sa ou ses mains.
  - Si un joueur atterrit au sol sur un pied, il ne peut pivoter que sur ce pied.
  - Si un joueur saute avec un pied sur son premier pas, il peut atterrir au sol sur deux pieds pour son second pas. Dans cette situation, le joueur ne peut pivoter sur aucun pied. Si un ou les deux pieds sont alors décollés du terrain de jeu, aucun d'entre eux ne peut retourner sur le terrain de jeu avant que le ballon n'ait été lâché de sa ou ses mains.
  - Si les deux pieds sont en l'air et que le joueur atterrit sur les deux pieds simultanément, au moment où l'un des deux pieds est levé, l'autre devient le pied de pivot.
  - Un joueur ne peut pas toucher le terrain de jeu consécutivement avec le même pied ou les deux pieds après avoir terminé un dribble ou pris le contrôle du ballon.

**25.2.2 Joueur tombant au sol, s'allongeant ou s'asseyant** :

- Il est légal pour un joueur qui tient le ballon de tomber 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 tient le ballon.

## Art. 26 - 3 secondes

**26.1** Règle

**26.1.1** Un joueur ne peut pas rester plus de 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 :

- Tente de quitter la zone restrictive,
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.

**26.1.3** Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir les deux pieds sur le terrain de jeu en dehors de la zone restrictive.

## Art. 27 - Joueur étroitement marqué

**27.1** Définition

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

**27.2** Règle

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

## Art. 28 - 8 secondes

**28.1** Règle

**28.1.1** Chaque fois :

- Qu'un joueur situé dans sa zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant, ou
- Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière,

… cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de 8 secondes.

**28.1.2** L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant lorsque :

- Le ballon, qui n'est contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a les deux pieds entièrement en contact avec sa zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de son corps en contact avec sa zone arrière.
- Le ballon touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe qui contrôle le ballon.
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont entièrement en contact avec la zone avant.

**28.1.3** La même période de 8 secondes doit continuer 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 blessé de la même équipe.
- Une faute technique commise par cette équipe
- Une situation d'entre-deux.
- Une double faute.
- L'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.

## Art. 29 - Chronomètre des tirs

**29.1** Règle

**29.1.1** Chaque fois que :

- Un joueur gagne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,

- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon,

… cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

**29.1.2** Lorsqu'un tir au panier est tenté près de la fin de la période de chronomètre des tirs et que le signal du chronomètre des tirs 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 doit être 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 doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Quand le panneau est équipé d'un éclairage jaune le long de son périmètre supérieur, l'éclairage doit primer sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

Toutes les restrictions relatives aux interventions illégales sur le ballon ("Goaltending") et aux interférences sur le panier doivent s'appliquer.

**29.2** Procédure

**29.2.1** Après un entre-deux ou une remise en jeu depuis la ligne médiane pour commencer un quart-temps autre que le premier quart-temps, ou une prolongation, si un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, le chronomètre des tirs doit être démarré avec 24 secondes.

**29.2.2 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé** si le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une faute ou violation (à l'exception d'un ballon sorti des limites du terrain) par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable ne concernant aucune des deux équipes,

Dans les situations précédentes, la possession du ballon doit être accordée **à la même équipe** qui avait auparavant le contrôle du ballon. Alors :

- Si une remise en jeu est accordée dans la zone arrière de l'équipe qui en avait préalablement le contrôle, le chronomètre des tirs doit alors être remis à 24 secondes.
- Si une telle remise en jeu est effectuée en zone avant de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être alors remis en marche de la manière suivante :
  - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps où il a été stoppé,
  - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs être remis à 14 secondes.

Cependant, si le jeu est arrêté par un arbitre pour une raison liée à aucune des deux équipes, et que selon le jugement de l'arbitre une réinitialisation du chronomètre des tirs placerait l'adversaire

en situation désavantageuse, le chronomètre des tirs devra continuer à partir du temps où il a été stoppé.

**29.2.3 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé** si une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse après que le jeu a été arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (incluant un ballon sorti des limites du terrain) commise par l'équipe en contrôle du ballon.

Le chronomètre des tirs doit aussi être réinitialisé si la nouvelle équipe attaquante bénéficie d'une remise en jeu accordée à la suite d'une procédure de possession alternée.

Le chronomètre des tirs doit alors être réinitialisé à :

- 24 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone arrière de cette équipe
- 14 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone avant de cette équipe

**29.2.4** Quand le jeu est arrêté par un arbitre pour une f**aute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon**, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche du lieu où le jeu a été interrompu. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer à partir de là où il a été stoppé.

**29.2.5** Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le quatrième quart-temps ou en prolongation, à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu dans sa zone arrière, l'entraineur principal de cette équipe a le droit de décider si le jeu reprendra par **une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu** en zone avant de son équipe, ou bien dans la zone arrière de cette équipe depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Après le temps-mort, la remise en jeu doit être administrée comme suit :

- Si la remise en jeu résulte d'un **ballon sorti des limites du terrain**, et qu'elle est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Si le chronomètre des tirs indique 13 secondes ou moins, le chronomètre des tirs doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
    - Si le chronomètre des tirs indique 14 secondes ou plus, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si la remise en jeu résulte d'une **faute ou** d'une **violation** (à l'exception d'un ballon sorti des limites du terrain), et qu'elle est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si le temps-mort est pris par l'équipe qui obtient un **nouveau contrôle du ballon** et que la remise en jeu est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

**29.2.6** Quand l'équipe qui bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant et que cette remise en jeu fait partie d'une sanction de faute disruptive, flagrante ou disqualifiante, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes.

**29.2.7** Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à :

- 24 secondes si l'équipe adverse gagne le contrôle du ballon.

- 14 secondes si l'équipe qui regagne le contrôle du ballon est la même équipe que celle qui avait préalablement le contrôle du ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

**29.2.8** Si le chronomètre des tirs 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.

**29.2.9** Cependant, si selon le jugement des arbitres, l'équipe qui contrôle le ballon a été placée en situation de désavantage, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs doit être corrigé et la possession du ballon redonnée à cette équipe.

Note FFBB : En France, certains championnats se jouent sans obligation de chronomètre des tirs. Dans ce cas, ce sont les arbitres qui prennent en charge le décompte de la période de tir. Ils annoncent à voix haute « 8 secondes » pour prévenir les équipes quand il ne reste plus que 8 secondes pour tenter un tir, et sifflent une violation quand la période de tir est échue. A chaque remise en jeu, le temps restant pour la période de tir doit être annoncé par l'arbitre avant de donner le ballon au joueur remettant en jeu.

Si le chronomètre des tirs n'est pas compatible avec la règle, cet appareil ne doit pas être utilisé et l'arbitre doit TOUJOURS prendre en charge la règle du chronomètre des tirs (14 ou 24 secondes).

## Art. 30 - Ballon retournant en zone arrière

### 30.1 Définition

**30.1.1** Une équipe est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant quand :

- Un joueur de cette équipe touche la zone avant avec ses deux pieds en tenant, attrapant ou dribblant le ballon dans sa zone avant, ou
- Le ballon est passé entre les joueurs de cette équipe en zone avant.

**30.1.2** Une équipe qui est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant a ramené illégalement le ballon dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de cette équipe est le dernier a avoir touché le ballon dans sa zone avant et que le ballon est ensuite touché en premier par un joueur de cette équipe :

- Qui a une partie de son corps en contact avec la zone arrière, ou
- Après que le ballon a touché la zone arrière de cette équipe.

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 un nouveau contrôle du ballon alors qu'il est encore en l'air et qui retombe ensuite avec le ballon dans la zone arrière de son équipe.

### 30.2 Règle

Une équipe qui contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener illégalement dans sa zone arrière.

### 30.3 Sanction

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans leur zone avant, à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.

## Art. 31 - Intervention illégale sur le ballon (« Goaltending ») ou interférence sur le panier

**31.1** Définition

**31.1.1** Un tir au panier ou un lancer-franc :

- Commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du joueur dans l'action de tir,
- Prend fin lorsque le ballon :
  - Pénètre dans le panier directement par le haut, reste dans le panier ou passe à travers celui-ci,
  - N'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
  - Touche l'anneau,
  - Touche le terrain de jeu,
  - Devient mort.

**31.2** Règle

**31.2.1 Une intervention illégale sur le ballon (« Goaltending »)** se produit pendant un tir au panier lorsqu'un joueur **touche le ballon** alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et :

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

**31.2.2 Une intervention illégale sur le ballon (« Goaltending »)** est commise lors d'un lancer-franc 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 relatives **à l'intervention illégale sur le ballon (« Goaltending »)**, s'appliquent jusqu'à ce que :

- Le ballon n'ait plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
- Le ballon touche l'anneau.

**31.2.4 Une interférence sur le panier** se produit lorsque :

- Lors d'un tir au panier ou d'un dernier lancer-franc, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- Après un lancer-franc suivi par d'autre(s) lancer(s) franc(s) supplémentaire(s), un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau alors que le ballon a encore la possibilité de pénétrer dans le panier,
- Un joueur passe le bras à travers le panier par en-dessous et touche le ballon.
- Un défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est à l'intérieur du panier, l'empêchant ainsi de passer à travers le panier,
- Un joueur fait vibrer le panier ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou a fait pénétrer le ballon dans le panier,
- Un joueur s'accroche au panier et joue le ballon.

**31.2.5** Lorsque :

- Un arbitre a sifflé alors que :
  - Le ballon était entre les mains d'un joueur qui tirait au panier, ou
  - Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier ou d'un dernier lancer-franc, …
- Le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du quart-temps ou de la prolongation alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier, …

- … 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.
- Toutes les restrictions relatives aux interventions illégales sur le ballon (« Goaltending ») ou aux interférences sur le panier doivent s'appliquer.

**31.3** Sanction

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

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

- 1 point, s'il s'agit d'un tir de lancer-franc,
- 2 points, si le tir du terrain a été lâché depuis la zone de panier à 2 points,
- 3 points, si le tir du terrain a été lâché depuis la zone de panier à 3 points.

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

**31.3.3** Si une violation est commise par un défenseur pendant un dernier lancer-franc, 1 point doit être accordé à l'équipe attaquante suivi d'une faute technique de catégorie 2 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 concernant 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, inscrite sur la feuille de marque et sanctionnée selon ces règles.

**32.1.3** Si une faute est commise après que le ballon est devenu mort quand :

- Le chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'un quart-temps ou d'une prolongagtion,
- Une infraction a été commise,

… cette faute doit être ignoréeà moins qu'elle ne soit une faute technique, flagrante ou disqualifiante.

## Art. 33 - Contact : principes généraux

**33.1** Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace situé dans le cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu.
Les dimensions de ce cylindre, et la distance entre les pieds du joueur, varient selon la taille et la morphologie du joueur. Elles incluent l'espace au-dessus du joueur et sont limitées ainsi :

**Les limites du cylindre du joueur défenseur ou de l'attaquant non porteur du** ballon sont délimitées par :

- A l'avant, par la paume des mains,
- A l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés, par l'extrémité extérieure des bras et des jambes.

Ses mains et ses bras peuvent être étendus devant le torse sans pour autant être placés au-delà de la position de ses pieds et de ses genoux, avec les bras fléchis au niveau des coudes de sorte que les avant-bras et les mains soient levés vers le haut dans la position légale de défense.

**Le joueur défenseur** ne doit pas entrer dans le cylindre du joueur porteur du ballon et créer un contact illégal quand l'attaquant tente une action normale de basket-ball dans son propre cylindre.

**Les limites du cylindre du joueur attaquant porteur du ballon** sont délimitées comme suit :

- A l'avant, par ses pieds, ses genoux fléchis et ses bras fléchis, en tenant le ballon au-dessus des hanches, et
- A l'arrière, par ses fesses, et
- Sur les côtés, par le bord extérieur de ses coudes et ses jambes,

Le joueur attaquant porteur du ballon doit bénéficier d'un minimum d'espace dans son propre cylindre pour effectuer une action normale de basketball. L'action normale de basketball inclut : partir en dribble, pivoter, tirer et passer.

Le joueur attaquant ne peut pas étendre ses jambes ou ses bras en dehors de son cylindre et provoquer un contact illégal avec le joueur défenseur pour de se créer de l'espace supplémentaire.



Figure 6 – 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 de jeu et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement à l'intérieur de 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 terrain de jeu 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 propre cylindre.

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

- En utilisant les bras pour se créer plus d'espace (se dégager),
- En étendant 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 établi une position initiale légale de défense quand :

- Il fait face à un adversaire, et
- Il a les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le terrain de jeu 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 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 étendre ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.

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

- Le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds sur le terrain de jeu,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière pour maintenir la position initiale légale de défense,
- Lorsque le défenseur se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un pied ou les deux pieds peuvent quitter le terrain de jeu 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 serait 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 pour éviter d'être blessé.

Dans les cas décrits ci-dessus, le contact doit être considéré comme ayant été commis 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, mais jamais moins d'1 pas normal.

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 étendant ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses 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 une blessure.

### **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.

Se placer sous un joueur en l'air et provoquer un contact est habituellement une faute flagrante 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 sur le terrain de jeu 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-écran 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 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 moins d'1 pas normal et jamais plus de 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** Charge (passage en force)

La charge (passage en force) est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le torse de l'adversaire.

### **33.9** Obstruction

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

Un joueur qui essaie de faire 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 ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain de jeu mais ils doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou 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** Zones des demi-cercles de non-charge

Des zones des demi-cercles de non-charge sont tracées sur le terrain de jeu dans le but de signaler une zone spécifique pour l'interprétation des situations d'obstruction / charge (passage en force) sous le panier.

Dans toute situation de pénétration vers la zone de non-charge, tout contact provoqué par un joueur attaquant en l'air contre un défenseur à l'intérieur du demi-cercle de non-charge ne doit pas être sifflé comme une faute offensive, à moins que l'attaquant n'utilise illégalement ses mains, bras, jambes ou son corps. Cette règle s'applique lorsque :

- Le joueur attaquant contrôle le ballon alors qu'il est en l'air, et …
- Le joueur attaquant tente un tir du terrain ou passe le ballon à un coéquipier, et …
- Le joueur défenseur a un ou les deux pieds en contact avec la zone de demi-cercle de non-charge.

### **33.11** Toucher un adversaire avec la /les main(s) et/ou le ou les bras

Toucher un adversaire avec la ou 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. 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 ou restent en contact avec un adversaire **avec ou sans** le ballon pour empêcher sa progression.

Toucher de la main ou du bout des doigts un adversaire de façon répétitive 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 pour obtenir un avantage,
- S'il repousse un défenseur 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 ballon** commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon,
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- Se créer davantage d'espace.

### **33.12** Jeu posté

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

L'attaquant en position postée et le défenseur qui le marque doivent respecter leur droit respectif à une position verticale (cylindre).

Un attaquant ou un défenseur en position postée 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 en utilisant bras étendus, épaules, hanches, jambes ou toute autre partie du corps.

### 33.13 Marquage illégal par derrière

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

### 33.14 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.

### 33.15 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 par la force (avec énergie) un adversaire avec ou sans le ballon.

### 33.16 Simuler d'avoir subi une faute

Une simulation est une action d'un joueur qui simule avoir été victime d'une faute ou qui effectue des mouvements théâtraux exagérés pour laisser penser qu'il a été victime d'une faute et obtenir ainsi un avantage.

## Art. 34 - Faute personnelle

**34.1** Définition

**34.1.1** Une faute personnelle est un contact illégal avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

**34.1.2** Une **faute sur remise en jeu** est une faute personnelle commise, lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart et dans chaque prolongation, par un joueur défenseur sur un adversaire situé sur le terrain de jeu lorsque le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et toujours entre les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu.

**34.2** Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

**34.2.1** Si la faute est commise contre un joueur qui n'est pas en action de tir :

- 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 de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer.

**34.2.2** Si la faute est commise contre un joueur en action de tir, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :

- Si le tir lâché depuis l'intérieur du terrain est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 2 points est manqué, 2 lancers-francs sont accordés,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 3 points est manqué, 3 lancers-francs sont accordés.

**34.2.3** Si la faute commise est une faute sur remise en jeu :

- Le joueur sur lequel a été commise la faute se verra attribuer 1 lancer franc, suivi d'une remise en jeu par l'équipe non fautive à l'endroit le plus proche de l'infraction, que l'équipe attaquante soit déjà ou non en situation de faute d'équipe. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe non fautive au plus près du lieu de l'infraction.

## Art. 35 - Double faute

**35.1** Définition

**35.1.1** Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent des fautes personnelles, disruptives, flagrantes ou disqualifiantes, l'un sur l'autre approximativement en même temps.

**35.1.2** Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes sont des fautes de joueurs
- Les deux fautes impliquent un contact physique
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre
- Les deux fautes sont soit 2 fautes personnelles, soit une combinaison quelconque de fautes disruptives, flagrantes ou disqualifiantes.

**35.2** Sanction

**35.2.1** Une faute personnelle, disruptive, flagrante ou disqualifiante doit être infligée à chaque fautif. Aucun lancer-franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit :

**35.2.2** Si approximativement en même temps que la double faute :

- Un panier du terrain ou un dernier lancer-franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de celle qui a marqué pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis 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.

# Infos FFBB sur les anciennes fautes Techniques et Antisportives

En France, pour la saison 2026-2027, pour des raisons techniques liées à l'e-Marque, les nouveaux articles 36-37-38 qui suivent plus bas concernant les fautes techniques, disruptives et flagrantes ne sont pas applicables sauf pour le Haut-Niveau (Betclic Elite, Elite 2, Espoir, Espoirs Elite 2, LBWL, LF2 et NM1).

Dans toutes les autres divisions (autres Championnats de France, Régionaux et Départementaux), **les anciennes règles de fautes Techniques et Antisportives sont maintenues pour la saison 2026-2027**. **L'ex-règlement FIBA 2024** sur les fautes techniques (art.36-2024) et antisportives (art.37-2024) **reste applicable**. Il est rappelé ci-dessous :



## Art. 36 - Faute technique

### 36.1 Règles de conduite

**36.1.1** Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs, des entraineurs principaux, des aide-entraineurs, des remplaçants, des joueurs éliminés et des membres accompagnateurs de la délégation avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire, s'il y en a un.

**36.1.2** Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.

**36.1.3** Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

**36.1.4** L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer 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.

**36.1.5** Si une infraction est découverte après que le ballon devient 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 et l'arrêt du jeu reste valable.

### 36.2 Définition

**36.2.1** Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.
- S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'assoir sur les bancs d'équipe.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire.
- Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.
- Balancer des coudes avec excès.
- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.
- Simuler d'avoir été victime d'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, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc. L'équipe attaquante se verra accorder 1 point, suivi de la sanction de faute technique sifflée contre le joueur défenseur.

**36.2.2** Une faute technique commise par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe est une faute qui consiste à commettre une infraction de procédure, de nature administrative, ou qui consiste à toucher les arbitres, commissaire, si présent, officiels de table ou adversaires, ou à s'adresser à eux de manière irrespectueuse.

FFBB | REGLEMENT OFFICIEL DU BASKETBALL 2024 REGLE SIX – FAUTES | SEPTEMBRE 2024

**36.2.3** Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes techniques, soit de 2 fautes antisportives, soit d'une faute antisportive et d'une faute technique

**36.2.4** Un entraîneur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsque :

- Il est sanctionné de 2 fautes techniques de type " C " résultant de son propre comportement antisportif,
- Il est sanctionné de 3 fautes techniques, soit toutes de type "B", soit l'une d'entre elles de type "C", résultant du comportement antisportif par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe

**36.2.5** Si un joueur ou un entraîneur est disqualifié selon l'Art.36.2.3 ou selon l'Art.36.2.4, cette faute technique doit être la seule faute à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

Pour compétitions FFBB (sauf Haut-Niveau) cf R 51

**36.3 Sanction**

**36.3.1** Si une faute technique est commise :

- Par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme une faute d'équipe,
- Par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe, une faute technique sera alors infligée à l'entraîneur et ne comptera pas comme une faute d'équipe.

**36.3.2** Les adversaires devront bénéficier d'1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme suit :

- Le lancer-franc devra être administré immédiatement. Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être administrée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été stoppé.
- Le lancer-franc devra aussi être administré immédiatement, même si l'ordre de toutes sanctions possibles issues de toutes autres fautes commises a déjà été établi, ou même si l'administration d'une sanction a déjà commencé. Après le lancer-franc d'une faute technique, le jeu doit être repris par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, depuis le lieu où le jeu a été stoppé pour la sanction de la faute technique.
- Après un panier valable ou un dernier lancer-franc marqué, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis n'importe quel point situé derrière la ligne de fond.
- Si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, il se produit une situation d'entre deux.
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

REGLEMENT OFFICIEL DU BASKETBALL 2024
REGLE SIX – FAUTES
SEPTEMBRE 2024

## Art. 37 - Faute antisportive

### 37.1 Définition

**37.1.1** Une faute antisportive est un contact d'un joueur qui, selon le jugement d'un arbitre est :

- Un contact commis sur un adversaire ne constituant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.
- Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.
- Un contact illégal commis par un joueur par derrière ou latéralement sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse alors qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur qui progresse et le panier, et :
  - que le joueur en progression est en contrôle du ballon, ou
  - que le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou
  - que le ballon a été lâché pour une passe à destination du joueur en progression

  Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.

**37.1.2** L'arbitre doit interpréter la faute antisportive de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et ne juger que l'action.

### 37.2 Sanction

**37.2.1** Une faute antisportive doit être infligée au fautif.

**37.2.2** Un ou des lancer(s)-franc(s) seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

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

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et il est accordé 1 lancer-franc en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs.

**37.2.3** Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes antisportives, soit de 2 fautes techniques, soit d'une faute antisportive et d'une faute technique.

**37.2.4** Si un joueur est disqualifié selon l'Art.37.2.3, la faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification de rencontre ne doit être exécutée.

Pour compétitions FFBB (sauf Haut-Niveau) Gr 51

## Nouveaux articles 36-37-38 applicables en FIBA et, en France, uniquement au Haut-Niveau

### Art. 36 - Faute technique

FIBA et Haut-Niveau FFBB uniquement – cf p.52

**36.1** Règles de conduite

**36.1.1** Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs, des entraineurs principaux, des aide-entraineurs, des remplaçants, des joueurs éliminés et des membres accompagnateurs de la délégation avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire, s'il y en a un.

**36.1.2** Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.

**36.1.3** Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

**36.1.4** L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer 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.

**36.1.5** Si une infraction est découverte après que le ballon devient 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 et l'arrêt du jeu reste valable.

**36.2** Définition

**36.2.1** Les fautes techniques sont divisées en deux catégories selon leur nature et leur degré de sévérité :

- Une faute technique **de catégorie 1** doit être prise en compte pour la disqualification pour la rencontre.
- Une faute technique **de catégorie 2** ne doit pas être prise en compte pour la disqualification pour la rencontre.

Les fautes techniques **de catégorie 1** commises par un joueur peuvent être des fautes avec ou sans contact de nature comportementale, incluant mais sans être limitées à :

- S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'assoir sur les bancs d'équipe.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.
- Agacer, narguer ou provoquer un adversaire, incluant un contact avec les mains, les bras le corps ou le ballon qui n'atteint pas le niveau d'une faute flagrante ou d'une faute disqualifiante
- Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant ou en maintenant ses propres mains près des yeux de l'adversaire.
- Balancer des coudes avec excès sans provoquer de contact.
- Simuler d'avoir été victime d'une faute.

Les fautes techniques **de catégorie 2** commises par un joueur peuvent être des fautes sans contact de nature comportementale ou administrative, incluant mais sans être limitées à :

- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.
- 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, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc. L'équipe attaquante se verra accorder 1 point, suivi de la sanction de faute technique sifflée contre le joueur défenseur.

**36.2.2** Une faute technique commise par toute personne autorisée à s'assoir **sur le banc d'équipe** est une faute **de catégorie 1** qui consiste à commettre une infraction de procédure, de nature administrative, ou qui consiste à toucher les arbitres, commissaire, si présent, officiels de table ou adversaires, ou à s'adresser à eux de manière irrespectueuse.

**36.2.3** Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsqu'il est sanctionné :

- soit de 2 fautes techniques de catégorie 1,
- soit de 2 fautes flagrantes,
- soit d'une faute flagrante et d'une faute technique de catégorie 1

**36.2.4** Un entraîneur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsque :

- Il est sanctionné de 2 fautes techniques de catégorie 1 enregistrée « C » résultant de son propre comportement antisportif,
- Il est sanctionné de 3 fautes techniques de catégorie 1, soit toutes enregistrées « B » ou « BD », soit l'une d'entre elles enregistrée « C », résultant du comportement antisportif de toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe

**36.2.5** Si un joueur ou un entraîneur est disqualifié selon l'Art.36.2.3 ou selon l'Art.36.2.4, cette faute technique doit être la seule faute à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire concernant la disqualification pour la rencontre ne doit être exécutée.

**36.3** Sanction

**36.3.1** Si une faute technique est commise :

- **Par un joueur**, une faute technique, quelle que soit sa catégorie, doit être infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme l'une des fautes d'équipe,
- **Par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe**, une faute technique doit être alors infligée à l'entraîneur et ne comptera pas comme une faute d'équipe.

**36.3.2** Les adversaires devront bénéficier d'1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme suit :

- Le lancer-franc devra être administré immédiatement. Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être administrée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été stoppé.
- Le lancer-franc devra aussi être administré immédiatement, même si l'ordre de toutes sanctions possibles issues de toutes autres fautes commises a déjà été établi, ou même si l'administration d'une sanction a déjà commencé. Après le lancer-franc d'une faute technique, le jeu doit reprendre par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, depuis le lieu où le jeu a été stoppé pour la sanction de la faute technique.

- Si un panier valable ou un dernier lancer-franc valable a été marqué, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis n'importe quel point situé derrière la ligne de fond.
- Si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, c'est une situation d'entre deux.
- Si c'est avant le début de la rencontre, le jeu reprendra par un entre-deux dans le cercle central pour débuter le premier quart-temps.

## Art. 37 - Faute disruptive (faute d'interruption du jeu)

FIBA et Haut-Niveau FFBB uniquement – cf p.51

**37.1** Définition

**37.1.1** Une faute disruptive (faute d'interruption du jeu) est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire, qui n'atteint pas le niveau d'une faute flagrante, et qui perturbe le déroulement du jeu et place l'adversaire en situation de désavantage. Les critères des fautes disruptives (fautes d'interruption du jeu) sont les suivants :

- Un contact inutile causé par un joueur défenseur, ne cherchant pas légitimement à jouer directement le ballon, pour arrêter la progression en transition de l'équipe attaquante. Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant entame l'action de tir.
- Un contact inutile causé par le joueur défenseur n'importe où sur le terrain, ne cherchant pas légitimement à jouer directement le ballon, dans le but d'arrêter le chronomètre de jeu et/ou le chronomètre des tirs, à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- Un contact illégal causé par un joueur, par-derrière ou latéralement, sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse sans aucun adversaire entre le joueur en progression et le panier, alors que :
  - Soit le joueur en progression contrôle le ballon ;
  - Soit le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon ;
  - Soit le ballon a été relâché sur une passe vers le joueur en progression.

  Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant entame une action de tir.

**37.1.2** L'arbitre doit interpréter les fautes disruptives (fautes d'interruption du jeu) de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et ne juger que l'action.

**37.2** Sanction

**37.2.1** Une faute disruptive (faute d'interruption du jeu) doit être infligée au fautif et doit compter dans les fautes d'équipe.

**37.2.2** Un ou des lancer(s)-franc(s) seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

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

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et il est accordé 1 lancer-franc en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs.

## Art. 38 - Faute Flagrante

FIBA et Haut-Niveau FFBB uniquement – cf p.51

**38.1** Définition

**38.1.1** Une faute flagrante est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire, qui viole l'esprit sportif et le fair-play et qui, par sa nature et/ou son degré de gravité, dépasse les limites d'une faute personnelle ou d'une faute disruptive (faute d'interruption du jeu). Les critères des fautes flagrantes sont les suivants :

- Action non-légitime de basketball contre un adversaire, avec ou sans ballon.
- Acte imprudent, violent ou dangereux, qui cause ou peut causer une blessure à un adversaire.
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.

**38.1.2** L'arbitre doit interpréter la faute flagrante de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et ne juger que l'action.

**38.2** Sanction

**38.2.1** Une faute flagrante doit être infligée au fautif.

**38.2.2** Un ou des lancer(s)-franc(s) seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

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

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et il est accordé 1 lancer-franc en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs.

**38.2.3** Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de rencontre) lorsqu'il est sanctionné :

- soit de 2 fautes flagrantes,
- soit de 2 fautes techniques de catégorie 1,
- soit d'une faute technique de catégorie 1 et d'une faute flagrante.

**38.2.4** Si un joueur est disqualifié selon l'Art.38.2.3 cette faute flagrante doit être la seule faute à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire concernant la disqualification pour la rencontre ne doit être exécutée.

## Art. 39 - Faute disqualifiante

**39.1** Définition

**39.1.1** Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante de joueurs, remplaçants, entraineurs principaux, entraineurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation.

**39.1.2** Un entraîneur qui a été disqualifié doit être remplacé par le premier entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas de premier entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP).

**39.2** Violence

**39.2.1** 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 nécessaire, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

**39.2.2** Chaque fois que des actes de violence se produisent impliquant des joueurs sur le terrain de jeu ou ses environs, les arbitres doivent prendre les dispositions nécessaires pour les arrêter.

**39.2.3** Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Le crew chief doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

**39.2.4** 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.

**39.2.5** Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de sa proximité, 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.

**39.2.6** Toute action physique commise par les joueurs ou toute personne autorisée à à s'assoir sur le banc d'équipe, 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 voire disqualifiante doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.

**39.3** Sanction

**39.3.1** Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.

**39.3.2** Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants 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 souhaite, il peut quitter le bâtiment.

**39.3.3** Un ou des lancer(s)-franc(s) doivent être accordés :

- A tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact,
- Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact.
- Suivi(s) de :
- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

**39.3.4** Le nombre de lancers-francs accordés doit être attribué comme suit :

- Si la faute commise est une faute sans contact : 2 lancers-francs
- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs,
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs sont accordés.
- Si la faute est une disqualification d'un entraineur : 2 lancers-francs
- Si la faute est une disqualification d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation, cette faute doit être inscrite au compte de l'entraineur principal en tant que faute technique : 2 lancers-francs.

De plus, si la disqualification d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation consiste à avoir quitté la zone de banc et avoir participé activement à une bagarre :

- Pour chacune des fautes disqualifiantes d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant ou d'un joueur éliminé : 2 lancers-francs. Chaque faute disqualifiante doit être inscrite au compte de chaque fautif.
- Pour chacune des fautes disqualifiantes de tout accompagnateur de la délégation : 2 lancers-francs. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites au compte de l'entraineur principal.

Toutes les sanctions de lancer(s)-franc(s) doivent être exécutées à moins qu'il y ait des sanctions identiques contre les deux équipes adverses qui s'annulent.

## Art. 40 - Bagarre

**40.1** Définition

Une bagarre est une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, entraineurs principaux, premiers entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, entraineurs principaux, premiers entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation qui quittent les limites de la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

**40.2** Règle

**40.2.1** Tout remplaçant, joueur exclu ou membres accompagnant la délégation qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié.

**40.2.2** Seuls l'entraîneur principal et le premier entraîneur adjoint sont autorisés 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, ils ne doit/doivent pas être disqualifiés.

**40.2.3** Si l'entraîneur principal ou le premier 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, ils doivent être disqualifiés.

**40.3** Sanction

**40.3.1** Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique "B" doit être infligée à l'entraîneur.

**40.3.2** Si des personnes du banc d'équipe de chacune des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il ne reste pas d'autres sanctions pour faute, le jeu doit reprendre comme suit :

Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre :

- Un panier ou un dernier lancer-franc est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment où a commencé la bagarre.
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

**40.3.3** Toutes les fautes disqualifiante doivent être inscrites comme décrites dans l'Art. B.8.6 et ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

**40.3.4** Toutes les fautes éventuelles sanctionnant les joueurs sur le terrain de jeu impliqués dans une bagarre ou une situation menant à une bagarre, doivent être traitées en conformité avec l'Art. 43.

**40.3.5** Toute faute de disqualification éventuelles sanctionnant entraineur adjoint, remplaçants, joueurs éliminés ou membre accompagnant la délégation impliqués activement dans une bagarre ou n'importe quelle situation pouvant mener à une bagarre, doit être pénalisé conformément à l'article 39. 3.4, 6ème point.

# REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES

## Art. 41 - Limite de fautes pour un joueur, entraineur principal, joueur/entraineur principal et disqualifications de la rencontre

**41.1** Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement.

**41.2** Un joueur/entraineur principal qui a commis 5 fautes est un joueur éliminé, mais il peut cependant continuer en tant qu'entraineur.

**41.3** Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis 5 fautes est considérée comme étant une faute de joueur éliminé. Elle doit être infligée et être inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur principal ("B").

**41.4** Un joueur qui a commis deux fautes techniques de catégorie 1, ou deux fautes flagrantes, ou 1 faute technique de catégorie 1 et une faute flagrante, doit être informé de sa disqualification de la rencontre par le chronométreur qui doit monter la plaquette annonçant le disqualification pour la rencontre « GD ».

**41.5** Un entraineur principal qui a commis deux fautes techniques « C » suite à un comportement personnel antisportif ou trois fautes techniques de catégorie 1 , ou 3 fautes techniques « B » ou « BD » ou l'une des trois étant « C », doit être informé de sa disqualification de la rencontre par le chronométreur qui doit monter la plaquette annoçant le disqualification pour la rencontre « GD ».

**41.6** Toute personne disqualifiée (qu'elle soit joueur, remplaçant, entraineur principal, entraineur adjoint, joueur éliminé ou membre de la délégation autorisé à s'assoir sur le banc d'équipe) doit quitter immédiatement le terrain (sans que cela prenne plus de 30 secondes) et doit se rendre et rester au vestiaire de son équipe ou quitter le bâtiment pour le reste de la rencontre.

## Art. 42 - Sanction de fautes d'équipe

**42.1** Définition

**42.1.1** Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, disruptive, flagrante ou disqualifiante commise par un joueur. L'équipe est en situation de sanction de faute d'équipe après qu'elle a commis 4 fautes d'équipe dans un quart-temps.

**42.1.2** Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commise au cours du quart-temps suivant ou de la prolongation suivante.

**42.1.3** Toutes les fautes d'équipe commises pendant chaque prolongation doivent être considérées comme étant commise au cours du quatrième quart-temps.

**42.2** Règle

**42.2.1** Lorsqu'une équipe est en situation de sanction de fautes d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur à suivre commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs à la place d'une remise en jeu. Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tirer les lancers-francs.

**42.2.2** 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, une telle faute doit être sanctionnée par une remise en jeu pour les adversaires.

Note FFBB : Dans les rencontres jouées en 2x20 minutes, la règle de sanction des fautes d'équipe s'applique dans ce cas après la 7ème faute d'équipe dans la mi-temps.
Se référer également aux règlements sportifs de la compétition concernée.

## Art. 43 - Situations spéciales

**43.1** Définition

Dans la même période d'arrêt du chronomètre de jeu qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commises ou ont été commises.

**43.2** Procédure

**43.2.1** Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions doivent être identifiées.

**43.2.2** L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.

**43.2.3** Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois toutes fautes enregistrées sur la feuille de marque et les sanctions équivalentes annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

**43.2.4** Si une faute technique est sifflée, sa sanction doit être administrée en premier, même si l'ordre des sanctions a déjà été determiné ou même si l'administration des sanctions a déjà commencé.

Si la faute technique est enregistrée sur la feuille de marque au nom de l'entraineur principal pour une disqualification du premier entraineur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou un membre accompagnant de la délégation, cette sanction ne doit pas être administrée en premier. Elle doit être administrée dans l'ordre dans lequel les fautes et violations se sont produites, à moins qu'elles soient annulées.

**43.2.5** Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction à être administrée annule tout droit antérieur à une possession.

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

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

**43.2.8** 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 :

- 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 depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit : le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de la première infraction,
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit : il y a situation d'entre-deux.

# Art. 44 - Lancers-francs

**44.1** Définition

**44.1.1** Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 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.

**44.1.2** Une série de lancers-francs est définie par tous les lancers-francs et la possible possession du ballon qui les suivent résultant de la sanction d'une seule faute.

**44.2** Règle

**44.2.1** Lorsqu'une faute personnelle, une faute disruptive, flagrante ou une faute disqualifiante avec contact est sifflée, les lancers-francs doivent être accordés comme suit :

- Le joueur sur lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancer(s) franc(s),
- Si le joueur désigné doit être remplacé, les lancers-francs doivent être tentés avant son remplacement,
- Si le joueur doit quitter le terrain pour cause de blessure, après avoir commis 5 fautes ou après avoir été disqualifié, son remplaçant doit tirer les lancers-francs. S'il n'y a pas de remplaçant disponible, tout coéquipier désigné par l'entraîneur principal peut tirer les lancers-francs.

**44.2.2** Lorsqu'une faute technique ou une faute disqualifiante sans contact est sifflée, n'importe quel membre de l'équipe adverse désigné par l'entraîneur doit tirer les lancers-francs.

**44.2.3** 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.

**44.2.4** Les joueurs occupant les places de rebond pour lancer-franc doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1 mètre (figure 6).

Pendant les lancers-francs, ces joueurs ne doivent pas :

- Occuper des places de rebond pour lancer-franc qui ne leur sont pas attribuées.
- Entrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter leur place de rebond pour lancer-franc avant que le ballon ait quitté la/les main(s) du tireur de lancer-franc.
- Perturber le tireur de lancer-franc par leurs actions

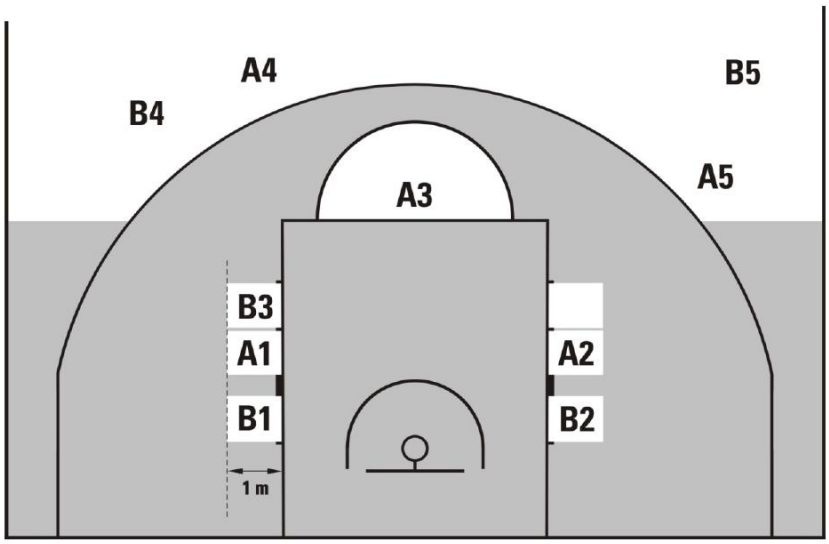



Figure 7 – Position des joueurs pendant les lancers-francs

**44.2.5** Les joueurs non-présents dans les places de rebond pour lancer-franc doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points jusqu'à ce que le lancer-franc ait pris fin.

**44.2.6** 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 3 points.

**Une infraction aux Art. 44.2.3, 44.2.4, 44.2.5 et 44.2.6 est une violation.**

**44.3** Sanction

**44.3.1** Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par le tireur de lancer-franc, le point ne doit pas compter.Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins qu'il y ait d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession à administrer.

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

- Le point doit compter.
- La ou les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

Dans le cas d'un dernier tir de lancer-franc, le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.

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

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

# Art. 45 - Erreurs rectifiables

**45.1** Erreurs rectifiables - Procédures générales

**45.1.1** Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement après avoir identifié une erreur rectifiable, à moins que l'une des équipes ne soit désavantagée.

**45.1.2** Toutes les fautes commises, tout temps consommé et toute activité supplémentaire qui ont pu se produire après que l'erreur a été commise et avant sa reconnaissance restent valables.

**45.1.3** Après correction de l'erreur, le jeu reprendra à partir du point le plus proche de celui où il a été interrompu pour corriger l'erreur. Le ballon sera remis à l'équipe qui avait droit au ballon au moment où le jeu a été interrompu pour corriger l'erreur.

**45.2** Erreurs rectifiables de catégorie 1 - Définition

Les erreurs de catégorie 1 ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres si une règle est appliquée de manière incorrecte :

- Accorder un ou plusieurs lancers francs immérités.
- Ne pas accorder un ou plusieurs lancers francs mérités.
- Permettre au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers francs.
- Demander au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers francs.
- Attribuer ou annuler un ou plusieurs points par erreur.
- Signaler une faute contre un mauvais joueur, un mauvais entraîneur principal ou la mauvaise équipe.
- Commettre des erreurs de tenue de feuille de marque, notamment manquer d'enregistrer :
  - Des points, ou les enregistrer de façon erronée.
  - Une faute, ou l'enregistrer de façon erronée contre le mauvais joueur, le mauvais entraîneur principal ou la mauvaise équipe.
  - Un temps-mort, ou l'enregistrer de façon erronée contre la mauvaise équipe.
- Commettre des erreurs au chronomètre de jeu, incluant des dysfonctionnements, dans le démarrage ou l'arrêt correct du chronomètre jeu ou dans le réglage du temps correct sur le chronomètre de jeu.

**45.3** Erreurs rectifiables de catégorie 1 - Procédures générales

**45.3.1** Pour être rectifiables, les erreurs doivent être identifiées par les arbitres, le commissaire, s'il est présent, ou les officiels de table comme suit :

- Si l'erreur survient avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2 minutes ou moins au quatrième quart-temps, l'erreur doit être corrigée avant qu'il ne reste 2 minutes ou moins au chronomètre de jeu.
- Si l'erreur survient avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2 minutes ou moins au quatrième quart-temps, mais que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois avec moins de 2 minutes restant sur le chronomètre de jeu, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon ne redevienne vivant.
- Si l'erreur survient après que le chronomètre de jeu indique moins de 2 minutes et 00 secondes au cours du quatrième quart-temps ou d'une prolongation, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon ne devienne vivant pour la première fois après que les arbitres ont arrêté le jeu pour une raison quelconque suite à l'erreur.

**45.3.2** Ces erreurs ne peuvent plus être corrigées après que le ballon est devenu mort lorsque le chronomètre de jeu retentit pour la fin de la partie, à moins que l'erreur ne se produise après que les arbitres ont arrêté le jeu pour la dernière fois pour une raison quelconque avant que le signal du chronomètre de jeu ne retentisse pour la fin de la partie. Dans un tel cas, l'erreur doit

être corrigée immédiatement après la fin de la partie et les équipes doivent rester sur le terrain ou dans leurs zones de banc d'équipe.

**45.3.3** Une fois qu'une erreur encore rectifiable a été identifiée :

- Si le membre de l'équipe impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc de l'équipe après avoir été légalement remplacé, ce membre de l'équipe doit réintégrer le terrain pour participer à la correction de l'erreur, auquel cas le membre de l'équipe concerné devient un joueur.
- Une fois la correction terminée, le joueur peut rester dans le jeu, à moins qu'un remplacement légal ne soit à nouveau demandé, auquel cas le joueur peut quitter le terrain.
- Si le membre de l'équipe a été exclu, disqualifié, ou est devenu incapable de jouer en raison d'une blessure ou s'il ne peut être identifié, l'entraîneur-principal doit désigner le membre de l'équipe qui participera à la correction de l'erreur.

**45.4** Erreurs rectifiable de catégorie 1 – Procédures spéciales

**45.4.1 Accord d'un ou plusieurs lancers francs immérités** :

Les lancers francs tentés en raison de l'erreur seront annulés et le jeu reprendra comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas démarré après l'erreur, le ballon sera accordé pour une remise en jeu depuis la ligne des lancers-francs prolongée en faveur de l'équipe dont les lancers francs ont été annulés.
- Si le chronomètre de jeu avait déjà repris après l'erreur, le jeu reprendra depuis l'endroit le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**45.4.2 Non-accord d'un ou plusieurs lancer(s)-franc(s) mérité(s)** :

- S'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon après l'erreur, le jeu reprendra après la correction de l'erreur comme après tout dernier lancer franc.
- Si la même équipe a marqué un panier après avoir obtenu par erreur la possession du ballon lors d'une remise en jeu, l'erreur ne sera pas prise en compte.
- Si le chronomètre de jeu a déjà démarré et qu'il y a eu un changement de possession, après la correction de l'erreur le jeu reprendra depuis l'endroit le plus proche de l'endroit où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**45.4.3 Permettre à un joueur non autorisé de tenter un ou plusieurs lancers francs** :

Le ou les lancers francs tentés et la possession du ballon, si celle-ci fait partie de la sanction, doivent être annulés. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis la ligne des lancers francs prolongée, à moins que le jeu ait continué et ait été arrêté pour la correction de l'erreur, auquel cas le jeu doit reprendre depuis l'endroit le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**45.4.4 Demander au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers francs** :

Le ou les lancers-francs tentés doivent être annulés et le bon joueur doit tenter un ou plusieurs lancers francs de remplacement. Le jeu doit continuer comme après tout dernier lancer franc, à moins que le jeu n'ait continué et ait été arrêté pour corriger l'erreur, auquel cas le jeu doit reprendre depuis le point le plus proche de celui où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

**45.4.5 Accorder ou annuler un ou de plusieurs points par erreur** :

Les points concernés doivent être annulés ou accordés. La feuille de marque doit être corrigée. Le jeu doit reprendre à l'endroit le plus proche de celui où il a été interrompu pour corriger l'erreur.

**45.4.6 Signaler une faute contre un mauvais joueur, un mauvais entraîneur principal ou la mauvaise équipe** :

La feuille de marque doit être corrigée. Tout joueur ou entraîneur principal exclu ou disqualifié par erreur doit réintégrer le jeu. Tout joueur ou entraîneur principal qui aurait dû être exclu ou disqualifié doit être exclu ou disqualifié.

**45.4.7 Commettre des erreurs de tenue de feuille de marque** notamment manquer d'enregistrer :

- Des points, ou les enregistrer de façon erronée.
- Une faute, ou l'enregistrer de façon erronée contre le mauvais joueur, le mauvais entraîneur principal ou la mauvaise équipe.
- Un temps-mort, ou l'enregistrer de façon erronée contre la mauvaise équipe.

La feuille de marque doit être corrigée et toute mesure qui en résultera, telle qu'une élimination du joueur ou sa réintégration dans le jeu, devra être appliquée.

**45.4.8 Commettre des erreurs de chronomètre de jeu**, y compris les dysfonctionnements, lors du démarrage ou de l'arrêt du chronomètre de jeu, ou dans le réglage du temps sur le chronomètre de jeu :

Le temps sur le chronomètre de jeu devra être corrigé et du temps sera ajouté ou déduit si nécessaire pour corriger l'erreur.

**45.5** Erreur rectifiable de catégorie 2 - Définition

Les erreurs de catégorie 2 ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres si une règle est appliquée de manière incorrecte : erreurs du chronomètre des tirs, y compris les dysfonctionnements, dans le démarrage ou l'arrêt du chronomètre des tirs ou erreurs dans le réglage du temps sur le **chronomètre des tirs**.

**45.6** Erreurs rectifiables de catégorie 2 – Procédures générales

**45.6.1** Pour être rectifiable, l'erreur doit être identifiée par les arbitres, le commissaire, s'il est présent, ou les officiels de table :

- Soit alors que le ballon est toujours vivant immédiatement après l'erreur et que les arbitres arrêtent le jeu pour corriger l'erreur,
- Soit lorsque les arbitres ont arrêté le jeu pour la première fois pour une raison quelconque, et que l'équipe en contrôle ou ayant droit à la possession du ballon au moment de l'erreur doit garder le contrôle du ballon ou conserver son droit à la possession du ballon.

Le chronomètre des tirs doit alors être réglé sur le temps exact.

**45.6.2** Les erreurs de chronomètre des tirs ne peuvent plus être corrigées :

- Si un changement de possession d'un ballon vivant se produit suite à l'erreur.
- Si l'équipe qui contrôle le ballon marque un panier valable.
- Si le ballon devient mort parce que le chronomètre de jeu retentit pour la fin du match.

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

## Art. 46 - Arbitres, officiels de table de marque et commissaire

**46.1** Les officiels sont le crew chief et 1 ou 2 arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table de marque et par un commissaire.

**46.2** Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs.

**46.3** Un commissaire, si présent, doit s'assoir entre le marqueur et le chronométreur. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table et d'aider le crew chief et les arbitres pour le déroulement sans heurts de la rencontre.

**46.4** 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.

**46.5** Les arbitres, les officiels de table de marque et le commissaire, si présent, doivent conduire la rencontre conformément aux présentes règles et n'ont aucune autorité pour les changer.

**46.6** La tenue des arbitres comprend une chemise d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de basketball noires.

**46.7** Les arbitres et les officiels de la table de marque doivent être habillés de manière uniforme.

## Art. 47 - Le Crew Chief : Devoirs et pouvoirs

**47.1** Le Crew Chief doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.

**47.2** Le Crew Chief doit désigner le chronomètre de jeu officiel, le chronomètre des tirs, le chronomètre des temps morts et agréer les officiels de la table de marque.

**47.3** Le Crew Chief doit choisir le ballon de jeu parmi 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.

**47.4** Le Crew Chief ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.

**47.5** Le Crew Chief doit effectuer l'entre-deux au début du premier quart-temps et la remise en jeu de possession alternée au début de tous les autres quart-temps et prolongations.

**47.6** Le Crew Chief a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.

**47.7** Le Crew Chief a le pouvoir de déclarer une équipe forfait.

**47.8** Le Crew Chief doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.

**47.9** Le Crew Chief doit approuver et signer la feuille de marque à la fin du temps de jeu, ceci mettant fin à la tâche des arbitres et à leur relation avec la rencontre. Le pouvoir des arbitres

commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu 20 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et prend fin quand le signal du chronométreur retentit pour signaler la fin de la rencontre tel qu'approuvé par le crew chief.

**47.10** Le Crew Chief doit inscrire au verso de la feuille de marque, avant de la signer dans le vestiaire, :

- Tout forfait ou faute disqualifiante,
- Tout comportement antisportif de la part de membres de l'équipe, entraineurs-adjoints et membres accompagnant la délégation du banc d'équipe s'étant produit avant les 20 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre, ou bien entre la fin de la rencontre et l'approbation et la signature de la feuille de marque,

Dans ce cas le Crew Chief (le commissaire s'il y en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

**47.11** Le Crew Chief doit prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter le(s) autre(s) arbitre(s), le commissaire s'il y en a un et/ou les officiels de la table.

**47.12** Pour les rencontres pour lesquelles le système de revisionnage vidéo est utilisé, se référer à l'annexe F.

**47.13** Après en avoir été notifié par le chronométreur, le crew chief doit siffler avant le premier et le troisième quart-temps quand il reste 3 minutes et 1 minute 30 secondes avant le début du quart-temps. Il doit aussi siffler avant le second et le quatrième quart-temps, et chaque prolongation quand il reste 30 secondes avant le début du quart-temps ou de la prolongation.

**47.14** Le Crew Chief a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ce règlement.

## Art. 48 - Les arbitres : Devoirs et pouvoirs

**48.1** 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 à proximité de la table de marque, des bancs des équipes et des zones situées immédiatement derrière les lignes délimitant le terrain.

**48.2** Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, lorsqu'un quart-temps ou une prolongation prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer-franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

**48.3** 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,
- Consistance et cohérence dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du 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,
- Consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,

- Consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

**48.4** Si une réclamation était déposée par une des équipes, le crew chief (ou le commissaire s'il y en a) doit, lors de la réception des motifs de la réclamation, rédiger un rapport écrit sur l'incident à destination de l'instance organisatrice de la compétition.

**48.5** Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les 5 minutes qui suivent l'incident. Le(s) arbitre(s) restant devra(devront) arbitrer seul(s) pour le reste de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du commissaire, s'il y en a un, le(s) arbitre(s) restant(s) devra(devront) décider du possible remplacement.

**48.6** Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en langue anglaise.

**48.7** Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais il n'a pas autorité pour ignorer ou remettre en cause les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).

**48.8** La mise en application et l'interprétation des règles officielles de basket-ball par les arbitres, qu'une décision explicite ait été prise ou non, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée (voir l'annexe C).

## Art. 49 - Marqueur et aide marqueur : Devoirs

**49.1** 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 aux règles est commise se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,
- **Le compte courant des points,** en inscrivant les paniers et des lancers-francs marqués,
- **Les fautes infligées à chaque joueur**. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement qu'un joueur doit être disqualifié s'il a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes flagrantes, soit 1 faute technique et 1 faute flagrante,
- **Les temps-morts d'équipe** : Il doit informer l'entraineur principal, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- **La possession alternée** suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser 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.
- **Le Challenge Vidéo** est accordé par l'arbitre à l'entraineur principal de chaque équipe. Il doit informer l'arbitre quand un entraineur principal demande de façon erronée un second Challenge.

**49.2** L'aide marqueur doit gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur et le chronométreur. Dans tous les cas de décalage non résolu 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.

**49.3** Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :

- Pendant le jeu, le chronométreur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal,
- Après l'expiration du temps de jeu et avant que la feuille de marque ne soit signée par le Crew Chief, l'erreur doit être corrigée même si cette correction influence le résultat final de la rencontre,
- Après que la feuille de marque a été signée par le Crew Chief, l'erreur ne peut plus être corrigée. Le Crew Chief ou le commissaire, s'il y en a un, doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition

## Art. 50 - Chronométreur : Devoirs

**50.1** Le chronométreur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts 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 la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation,

- 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,
- 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,
- Informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes ont été sifflées à un 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 après la quatrième faute de l'équipe dans un quart-temps,
- Gérer les remplacements,
- Gérer les temps-morts : il doit notifier aux arbitres une occasion de temps-mort quand une équipe fait une demande de temps-mort.
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Son signal sonore n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

**50.2** Le chronométreur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

- Démarrer le chronomètre de jeu lorsque :
  - Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur,
  - Après un dernier lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant, 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 touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
  - Le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement
  - Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
  - Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort,
  - Un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations,
  - Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

**50.3** Le chronométreur doit mesurer un temps-mort comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

**50.4** Le chronométreur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin d'un quart-temps ou de la prolongation précédente,
- Avertir les arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement du premier et du troisième quart-temps,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement des second et quatrième quart-temps, et de chaque prolongation.
- Faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.

## Art. 51 - L'opérateur du chronomètre des tirs : Devoirs

L'opérateur du chronomètre des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

**51.1** Démarré ou remis en marche quand :

- Sur le terrain de jeu une équipe gagne le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Sur une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

**51.2** Stoppé, mais sans être réinitialisé, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu due à :

- Un ballon sorti du terrain
- Une blessure d'un joueur de la même équipe
- Une faute technique commise par cette équipe
- Une situation d'entre deux (sauf si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau)
- Une double faute
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes

**Stoppé, mais sans être réinitialisé**, en maintenant visible le temps affiché, quand la même équipe que celle qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une **remise en jeu en zone avant** et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs à la suite d'une faute ou violation.

**51.3** Arrêté et remis à 24 secondes, sans affichage apparent, dès que :

- Le ballon pénètre légalement dans le panier,
- Le ballon touche l'anneau du panier de l'adversaire et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il touche l'anneau
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière :
  - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain)
  - A la suite d'une situation d'entre deux, bénéficiant à l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon
  - Lorsque jeu est stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon
  - Lorsque jeu est stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s).

**51.4** Arrêté et remis à 14 secondes, avec 14 secondes visible :

- Quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs :

  - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain).
  - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
  - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- Quand l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant à la suite :
  - D'une faute personnelle ou d'une violation (y compris pour une sortie du ballon des limites du terrain)
  - D'une situation d'entre-deux
- Quand une équipe bénéficie d'une remise en jeu au point de remise en jeu dans sa zone avant à la suite d'une faute disruptive, flagrante ou disqualifiante
- Quand, après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir manqué (y compris si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau), d'un dernier tir de lancer-franc, ou lors d'une passe, l'équipe qui regagne le contrôle du ballon est la même que celle qui était en contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau.
- Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps ou dans chaque prolongation à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la possession du ballon pour une remise en jeu en zone arrière et que l'entraineur principal de cette équipe décide que le jeu reprendra par une remise en jeu pour son équipe depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de cette équipe et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs quand le jeu a été stoppé.

**51.5** Eteint, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quel quart-temps ou prolongation alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe soit en contrôle du ballon.

# ANNEXE A - SIGNAUX DES ARBITRES

**A.1** Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux valides et officiels.

**A.2** Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

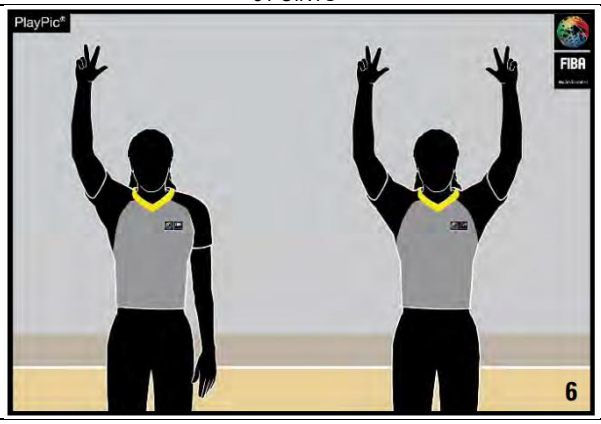
**A.3** Il est important que les Officiels de Table de Marque soient familiarisés avec ces signaux.

Figure 8 – Signaux des arbitres

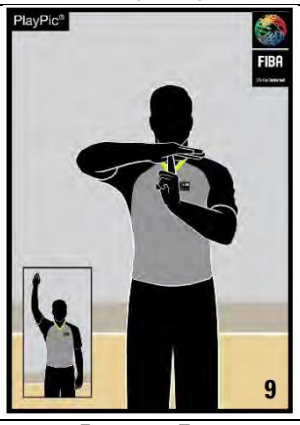
## Signaux de chronométrage

| ARRET DU CHRONOMETRE | ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE | DEMARRAGE DU CHRONOMETRE |
|---|---|---|
|  |  |  |
| PAUME OUVERTE | UN POING FERME | COUPERET AVEC LA MAIN |

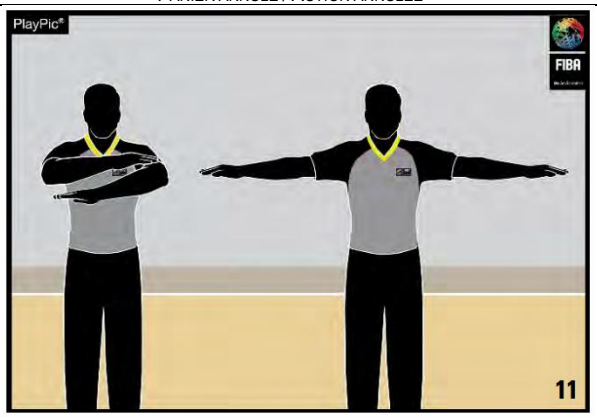
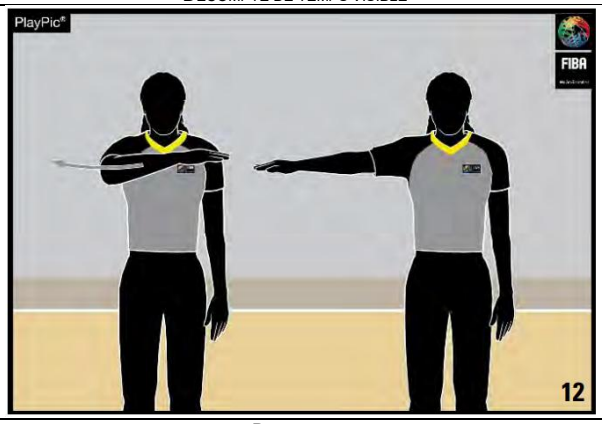
## Signaux de score

| 1 POINT | 2 POINTS | 3 POINTS |
|---|---|---|
|  |  |  |
| ABAISSER UN DOIGT D'UN MOUVEMENT DU POIGNET | ABAISSER DEUX DOIGTS D'UN MOUVEMENT DU POIGNET | 3 DOIGTS TENDUS<br>AVEC 1 BRAS : TENTATIVE A 3 POINTS<br>AVEC 2 BRAS : REUSSITE A 3 POINTS |

## Remplacement et Temps-mort

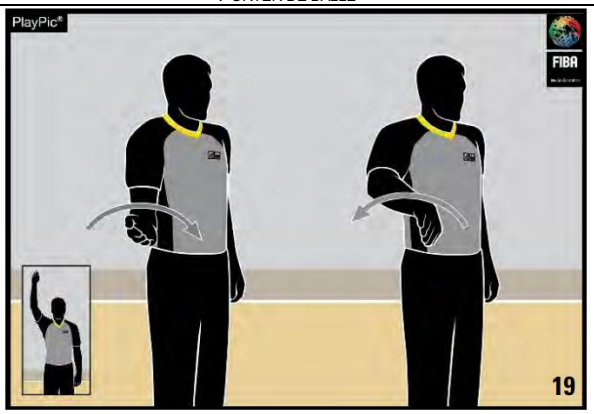
| REMPLACEMENT | AUTORISATION DE RENTRER | TEMPS-MORT IMPUTE | TEMPS MORT MEDIA |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| AVANT- BRAS CROISES | MOUVEMENT DE LA PAUME OUVERTE VERS LE CORPS | FORME DE « T » AVEC L'INDEX | BRAS OUVERTS AVEC LES POINGS FERMES |

## Gestuelle informative

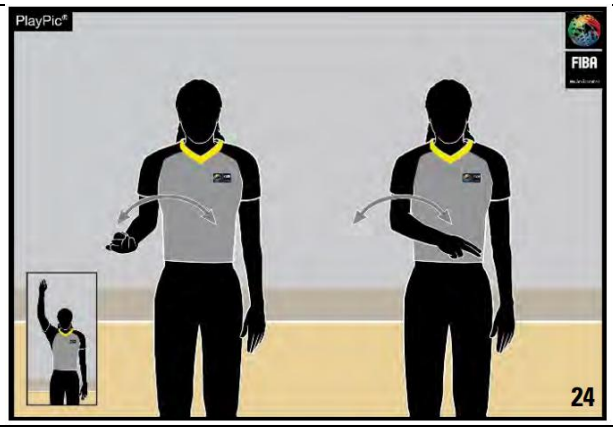
| PANIER ANNULE / ACTION ANNULEE | DECOMPTE DE TEMPS VISIBLE |
|---|---|
|  |  |
| UNE ACTION DE CISEAU AVEC LES BRAS DEVANT LE BUSTE | DECOMPTE AVEC LA PAUME OUVERTE |

| SIGNE OK DE COMMUNICATION | REMISE A 14 OU 24 DU CHRONOMETRE DES TIRS | DIRECTION DU JEU / SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN | BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| POUCE LEVE | ROTATION DE LA MAIN AVEC LE DOIGT TENDU | POINTER EN DIRECTION DU JEU AVEC LE BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE | POUCES LEVES PUIS INDIQUER LA DIRECTION SELON LA FLECHE DE POSSESSION ALTERNEE |

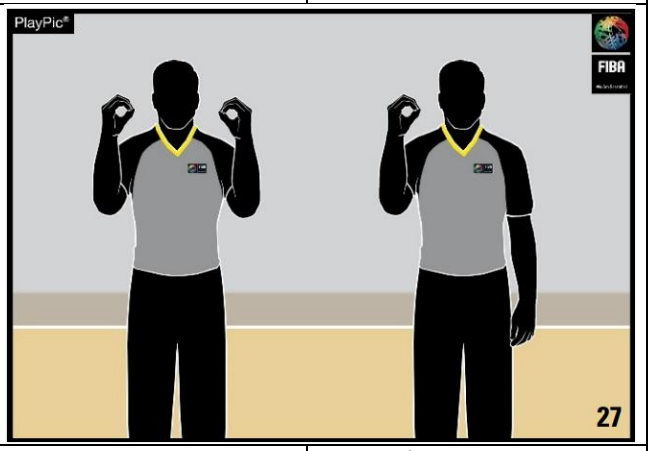
## Violations

| MARCHER | DRIBBLE IRREGULIER / REPRISE DE DRIBBLE | DRIBBLE IRREGULIER / PORTER DE BALLE |
|---|---|---|
|  |  |  |
| ROTATION DES POINGS | BATTEMENT ALTERNATIF | DEMI-ROTATION DE LA PAUME |

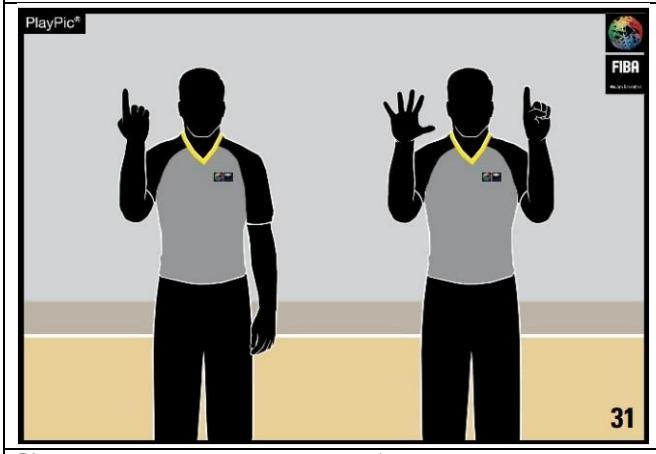
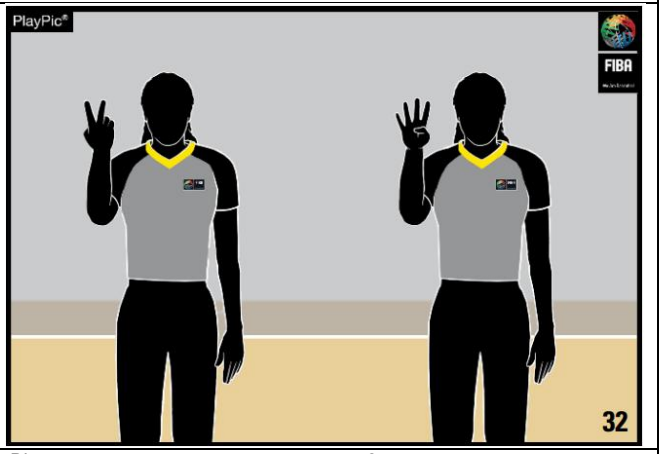
| 3 SECONDES | 5 SECONDES | 8 SECONDES | CHRONOMETRE DES TIRS |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| RAS TENDU MONTRANT TROIS DOIGTS | MONTRER 5 DOIGTS | MONTRER 8 DOIGTS | TOUCHER L'EPAULE DES DOIGTS |

| RETOUR EN ZONE ARRIERE | JEU AU PIED VOLONTAIRE | GOALTENDING / INTERVENTION ILLEGALE SUR LE BALLON OU INTERFERENCE SUR LE PANIER |
|---|---|---|
|  |  |  |
| MOUVEMENT DE VAGUE EN FACE DU CORPS | POINTER LE PIED | FAIRE PIVOTER L'INDEX TENDU AU-DESSUS DE L'AUTRE MAIN QUI FORME UN CERCLE |

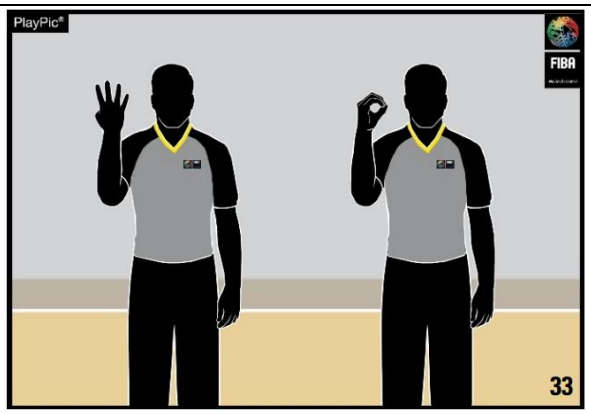
## Numéros des joueurs

| N° 00 | N° 0 |
|---|---|
|  | |
| CHAQUE MAIN MONTRENT ''0'' | LA MAIN DROITE MONTRE ''0'' |

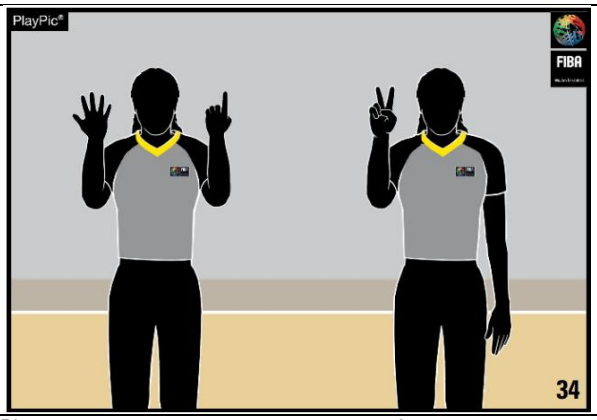
| N° 1 A 5 | N° 6 A 10 | N° 11 A 15 |
|---|---|---|
|  |  |  |
| LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 1 A 5 | LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 5 ET LA GAUCHE MONTRE LE CHIFFRE 1 A 5 | LA MAIN DROITE MONTRE LE POING FERME ET LA MAIN GAUCHE LE CHIFFRE 1 A 5 |

| N° 16 | N° 24 |
|---|---|
|  |  |
| D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 1 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES UNITES | D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 2 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LA MAIN DE FACE MONTRE LE NUMERO 4 POUR LE CHIFFRE DES UNITES |

| N° 40 | N° 62 |
|---|---|

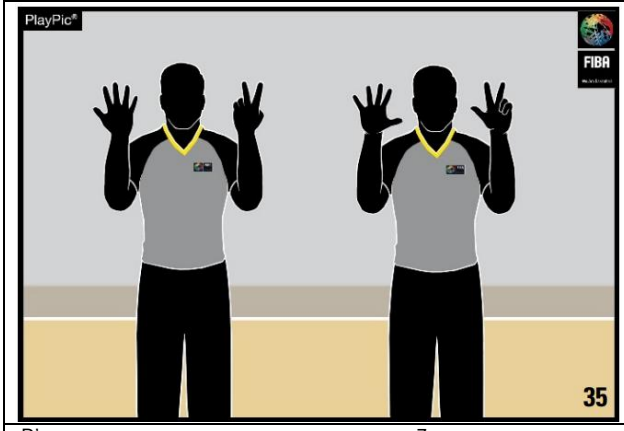



D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 4 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LA MAIN DE FACE MONTRE 0 POUR LE CHIFFRE DES UNITES



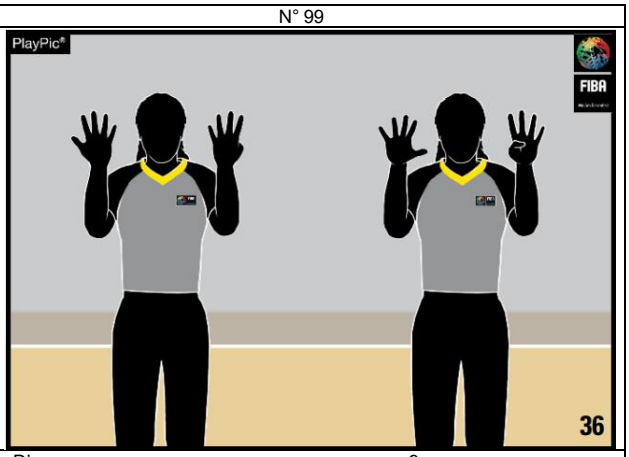

D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

N° 78




D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 7 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 8 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

N° 99



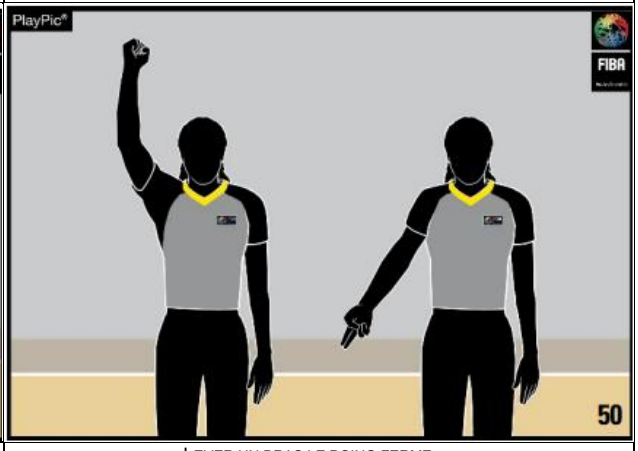

D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 9 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 9 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

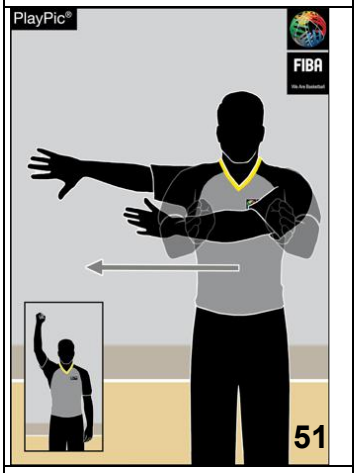
## Types de fautes

| TENIR | OBSTRUCTION (DEFENSE)<br>ECRAN ILLEGAL (ATTAQUE) | POUSSER OU<br>CHARGER SANS BALLON | CONTROLE DE LA MAIN (HANDCHECKING) |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| ACCROCHER LE POIGNET VERS LE BAS | LES DEUX MAINS SUR LES HANCHES | IMITER UNE POUSSEE | ATTRAPER LE POIGNET D'UN MOUVEMENT VERS L'AVANT |

| USAGE ILLEGAL<br>DES MAINS | CHARGER<br>AVEC LE BALLON | CONTACT ILLEGAL<br>SUR LA MAIN | CROCHETER<br>UN ADVERSAIRE |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| FRAPPER LE POIGNET | FRAPPER LA PAUME OUVERTE DU POING FERME | FRAPPER LA PAUME VERS L'AUTRE AVANT-BRAS | DEPLACER L'AVANT-BRAS VERS L'ARRIERE |

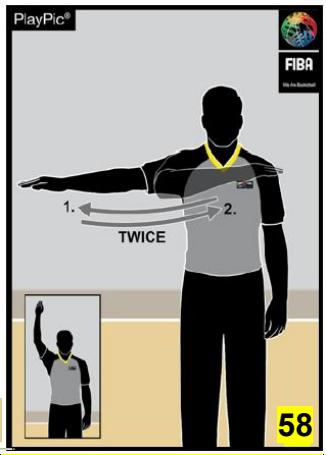
| NON-RESPECT DU CYLINDRE | USAGE EXCESSIF<br>DES COUDES | FRAPPER LA TETE | FAUTE DE L'EQUIPE EN CONTROLE DU BALLON |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| ABAISSER PUIS RELEVER LES DEUX BRAS AVEC LES MAINS VERTICALES | BALANCER LE COUDE VERS L'ARRIERE | IMITER LE CONTACT<br>SUR LA TETE | POINTER LE POING FERME VERS LE PANIER<br>DE L'EQUIPE FAUTIVE |

| FAUTE SUR L'ACTION DE TIR | FAUTE EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR |
|---|---|
|  |  |
| LEVER UN BRAS LE POING FERME, PUIS INDIQUER LE NOMBRE DE LANCERS-FRANCS | LEVER UN BRAS LE POING FERME, PUIS POINTER LE SOL |

| PASSE APRES FAUTE |
|---|
|  |
| DEPLACER LES DEUX BRAS VERS LE COTE AVEC LES PAUMES OUVERTES |

## Fautes spéciales

| DOUBLE FAUTE | FAUTE TECHNIQUE | FAUTE DISRUPTIVE (FAUTE D'INTERRUPTION DU JEU) | FAUTE FLAGRANTE |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| CROISEMENT SUCCESSIF DES DEUX POINGS FERMES | FORMER UN "T" AVEC LA PAUME | UN BRAS AVEC LE POING SERRE INDIQUANT 2 AU NIVEAU DU VISAGE | ATTRAPER LE POIGNET VERS LE HAUT |

| FAUTE DISQUALIFIANTE | SIMULATION DE FAUTE | RETARDER LE JEU | FRANCHISSEMENT ILLEGAL DE LA LIGNE DE TOUCHE SUR REMISE EN JEU |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| LEVER LES DEUX POINGS FERMES | ABAISSER DEUX FOIS L'AVANT-BRAS | DEUX MOUVEMENTS DE CISEAU HORIZONTAUX AVEC L'AVANT-BRAS | GESTE DU BRAS PARALLELE A LA LIGNE DE TOUCHE (LORS DES 2 DERNIERES MINUTES) |

## Système de revisionnage vidéo

| USAGE DE LA VIDEO | CHALLENGE VIDEO DE L'ENTRAINEUR PRINCIPAL |
|---|---|
|  |  |
| ROTATION DE LA MAIN HORIZONTALE AVEC L'INDEX ETENDU | DESSINER UN RECTANGLE EN L'AIR |

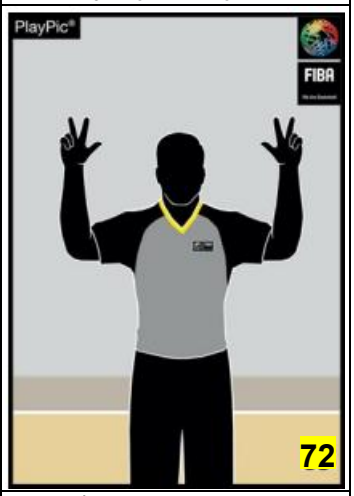
## Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

| APRES UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S) | APRES UNE FAUTE DE L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON | 1 LANCER-FRANC | 2 LANCERS-FRANCS | 3 LANCERS-FRANCS |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| POINTER LA DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE A LA LIGNE DE TOUCHE | ENGAGER LE POING EN DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE | 1 DOIGT VERS LE HAUT | 2 DOIGTS VERS LE HAUT | 3 DOIGTS VERS LE HAUT |

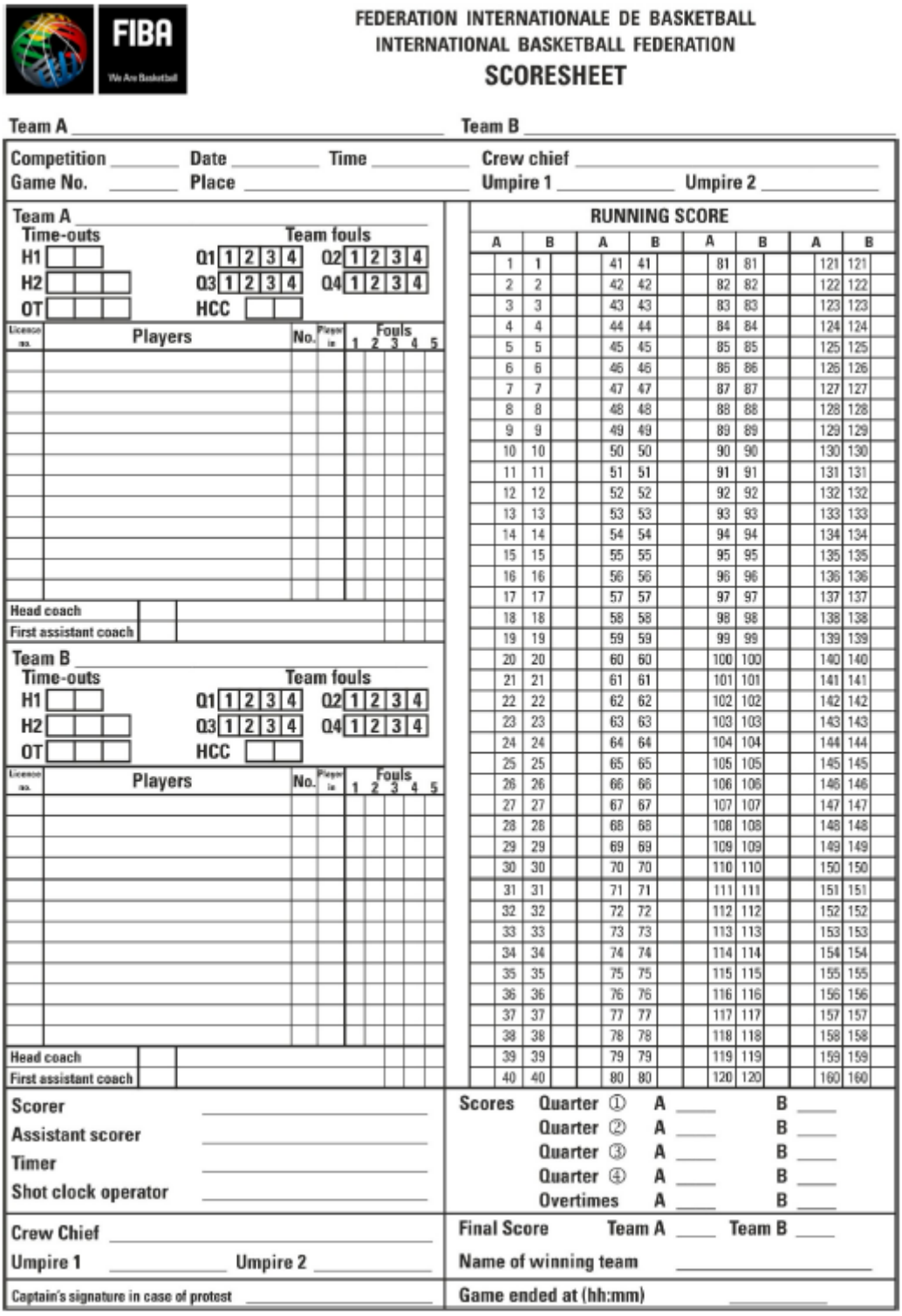
## Administrer les lancers-francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

| 1 LANCER-FRANC | 2 LANCERS-FRANCS | 3 LANCERS-FRANCS |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 1 DOIGT HORIZONTAL | 2 DOIGTS HORIZONTAUX | 3 DOIGTS HORIZONTAUX |

## Administrer les lancers-francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)

| 1 LANCER-FRANC | 2 LANCERS-FRANCS | 3 LANCERS-FRANCS |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 1 DOIGT VERS LE HAUT | LES DEUX MAINS AVEC LES DOIGTS SERRES | LES DEUX MAINS AVEC 3 DOIGTS TENDUS |

# ANNEXE B - LA FEUILLE DE MARQUE



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____

Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A

Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

| Licence no. | Players | No. | Player is | Fouls 1 2 3 4 5 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Head coach | | | | |
| First assistant coach | | | | |

Team B

Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

| Licence no. | Players | No. | Player is | Fouls 1 2 3 4 5 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Head coach | | | | |
| First assistant coach | | | | |

RUNNING SCORE

| A | B | A | B | A | B | A | B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 41 | 41 | 81 | 81 | 121 | 121 |
| 2 | 2 | 42 | 42 | 82 | 82 | 122 | 122 |
| 3 | 3 | 43 | 43 | 83 | 83 | 123 | 123 |
| 4 | 4 | 44 | 44 | 84 | 84 | 124 | 124 |
| 5 | 5 | 45 | 45 | 85 | 85 | 125 | 125 |
| 6 | 6 | 46 | 46 | 86 | 86 | 126 | 126 |
| 7 | 7 | 47 | 47 | 87 | 87 | 127 | 127 |
| 8 | 8 | 48 | 48 | 88 | 88 | 128 | 128 |
| 9 | 9 | 49 | 49 | 89 | 89 | 129 | 129 |
| 10 | 10 | 50 | 50 | 90 | 90 | 130 | 130 |
| 11 | 11 | 51 | 51 | 91 | 91 | 131 | 131 |
| 12 | 12 | 52 | 52 | 92 | 92 | 132 | 132 |
| 13 | 13 | 53 | 53 | 93 | 93 | 133 | 133 |
| 14 | 14 | 54 | 54 | 94 | 94 | 134 | 134 |
| 15 | 15 | 55 | 55 | 95 | 95 | 135 | 135 |
| 16 | 16 | 56 | 56 | 96 | 96 | 136 | 136 |
| 17 | 17 | 57 | 57 | 97 | 97 | 137 | 137 |
| 18 | 18 | 58 | 58 | 98 | 98 | 138 | 138 |
| 19 | 19 | 59 | 59 | 99 | 99 | 139 | 139 |
| 20 | 20 | 60 | 60 | 100 | 100 | 140 | 140 |
| 21 | 21 | 61 | 61 | 101 | 101 | 141 | 141 |
| 22 | 22 | 62 | 62 | 102 | 102 | 142 | 142 |
| 23 | 23 | 63 | 63 | 103 | 103 | 143 | 143 |
| 24 | 24 | 64 | 64 | 104 | 104 | 144 | 144 |
| 25 | 25 | 65 | 65 | 105 | 105 | 145 | 145 |
| 26 | 26 | 66 | 66 | 106 | 106 | 146 | 146 |
| 27 | 27 | 67 | 67 | 107 | 107 | 147 | 147 |
| 28 | 28 | 68 | 68 | 108 | 108 | 148 | 148 |
| 29 | 29 | 69 | 69 | 109 | 109 | 149 | 149 |
| 30 | 30 | 70 | 70 | 110 | 110 | 150 | 150 |
| 31 | 31 | 71 | 71 | 111 | 111 | 151 | 151 |
| 32 | 32 | 72 | 72 | 112 | 112 | 152 | 152 |
| 33 | 33 | 73 | 73 | 113 | 113 | 153 | 153 |
| 34 | 34 | 74 | 74 | 114 | 114 | 154 | 154 |
| 35 | 35 | 75 | 75 | 115 | 115 | 155 | 155 |
| 36 | 36 | 76 | 76 | 116 | 116 | 156 | 156 |
| 37 | 37 | 77 | 77 | 117 | 117 | 157 | 157 |
| 38 | 38 | 78 | 78 | 118 | 118 | 158 | 158 |
| 39 | 39 | 79 | 79 | 119 | 119 | 159 | 159 |
| 40 | 40 | 80 | 80 | 120 | 120 | 160 | 160 |

Scorer _____

Assistant scorer _____

Timer _____

Shot clock operator _____

Scores: Quarter ① A ____ B ____; Quarter ② A ____ B ____; Quarter ③ A ____ B ____; Quarter ④ A ____ B ____; Overtimes A ____ B ____

Crew Chief _____

Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____

Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Figure 9 – La feuille de marque

**B.1 La feuille de marque officielle** illustrée à la figure 8 est celle approuvée par la Commission Technique de la FIBA.

**B.2** Celle-ci comprend **1 original et 3 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.

Notes :

1. Le marqueur doit utiliser deux stylos de couleurs différentes, ROUGE pour le premier et le troisième quart-temps et BLEUE OU NOIRE pour le second et le quatrième quart-temps. Tous les enregistrements doivent être faits en BLEU ou NOIR (de la même couleur que le second et le quatrième quart-temps)
2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.

**B.3 Au moins 40 minutes avant l'heure** programmée pour débuter la rencontre, le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

**B.3.1** Le marqueur doit inscrire le nom des 2 équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. L'équipe "A" doit toujours être l'équipe locale, ou pour les tournois ou les rencontres jouées sur terrain neutre, la première équipe mentionnée sur le programme. L'autre équipe doit être l'équipe "B".

**B.3.2** Le marqueur 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 du Crew Chief et des arbitres, et leur nationalité (code IOC).


FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition WCM Date 20. 11. 2014 Time 20:00 Referee WALTON, M.
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. Umpire 2 BARTOK, K.

Figure 10 – En-tête de la feuille de marque

**B.3.3** L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque, l'équipe "B" dans la partie inférieure.

**B.3.3.1** Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les 3 derniers chiffres) de la licence de chaque joueur, entraineur et aide entraineur. Dans le cas de tournoi, les numéros de licence doivent seulement être indiqués lors de la première rencontre jouée par les équipes.

**B.3.3.2** Dans la seconde colonne, le marqueur inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, dans l'ordre des numéros de maillot le tout en LETTRES MAJUSCULES, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'entraineur principal ou le représentant de l'équipe. 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 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases laissées vides en dessous du dernier joueur enregistré. S'il y a moins

de 11 joueurs, la ligne horizontale doit être tracée jusqu'à atteindre la section de fautes des joueurs puis se poursuivre en diagonale vers le bas.

| Licence no. | Players | | No. | Player in | Fouls 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | MAYER, | F. | 5 | | | | | | |
| 002 | JONES, | M. | 8 | | | | | | |
| 003 | SMITH, | E. | 9 | | | | | | |
| 004 | FRANK, | Y. | 12 | | | | | | |
| 010 | NANCE, | L. | 18 | | | | | | |
| 012 | KING, | H. (CAP) | 22 | | | | | | |
| 014 | WONG, | P. | 24 | | | | | | |
| 015 | RUSH, | S. | 25 | | | | | | |
| 021 | MARTINEZ, | M. | 33 | | | | | | |
| 022 | SANCHES, | N. | 42 | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| Head coach | 788 | LOOR, | A. | | | | | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, | B. | | | | | | |

Figure 11 – Equipes sur la feuille de marque (avant la rencontre)

**B.3.4** En haut de l'encadré de chaque équipe, le marqueur devra inscrire (en LETTRES MAJUSCULES) le nom de l'entraîneur principal de l'équipe et du premier entraîneur adjoint.

**B.3.5** En bas de la feuille de marque, le marqueur devra inscrire (en LETTRES MAJUSCULES) le nom du marqueur, de l'aide-marqueur, du chronométreur et du chronométreur des tirs.

**B.4 Au moins 10 minutes avant l'heure programmée pour débuter la rencontre, chaque entraîneur doit :**

**B.4.1** Confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondant des membres de son équipe,

**B.4.2** Confirmer les noms de l'entraîneur principal et du premier entraîneur adjoint, S'il n'y a ni entraineur principal ni de premier entraineur adjoint, le capitaine doit agir comme entraineur principal et doit être inscrit comme tel et la mention (CAP) doit apparaitre derrière son nom.

| Coach | KING, H. (CAP) | | | |
|---|---|---|---|---|
| Assistant Coach | | | | |

**B.4.3** Indiquer les 5 joueurs qui commenceront 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 doit inscrire une petite croix (pas de cercle) en face de son nom dans la colonne "en jeu".

## B.7 Temps-morts

**B.7.1** Les temps-morts accordés doivent être inscrits sur la feuille de marque, en entrant en-dessous du nom de l'équipe, la minute du temps de jeu dans le quart-temps ou la prolongation dans les cases situées à côté de H1 pour la première mi-temps, à côté de H2 pour la 2ème mi-temps et à côté de OT pour jusqu'à 3 prolongations.

**B.7.2** A la fin de chaque mi-temps et de toute prolongation, les cases non utilisées seront barrées par 2 lignes parallèles horizontales. Au cas où l'équipe n'aurait pas bénéficié de son premier temps mort avant que le chronomètre de jeu affiche dans le quatrième quart-temps, le marqueur devra barrer de 2 traits horizontaux la première case des temps-morts de cette équipe pour la deuxième mi-temps.

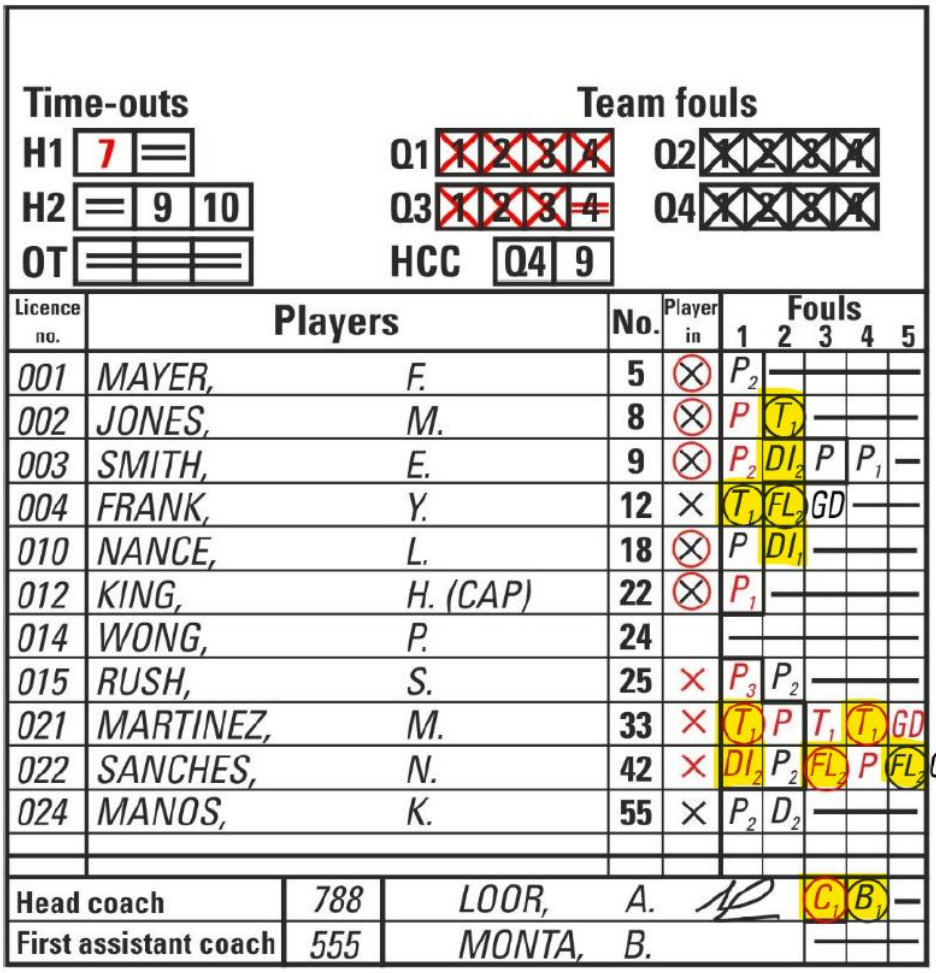



Figure 12– Equipes sur la feuille de marque (après la rencontre)

## B.8 Fautes

**B.8.1** Les fautes de joueur peuvent être personnelles, techniques, disruptive, flagrantes ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte du joueur.

**B.8.2** Les fautes commises à l'encontre des entraineurs, entraineurs adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation peuvent être des fautes techniques ou

fautes disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur. Les fautes disqualifiantes commises lors d'une bagarre par les personnes enregistrées sur la feuille de marque doivent être enregistrées au compte de ces personnes.

**B.8.3** Toutes les fautes prises en compte pour la disqualification de la rencontre (GD) doivent être saisies et cerclées.

**B.8.4** Toute faute entraînant un/des lancer(s)-franc(s) doit être enregistrée en ajoutant le nombre de lancers-francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté du "P", "T", "C", "B", "BD", "DI", "FL" ou "D".

**B.8.5** Toutes les sanctions égales qui doivent être annulées en vertu de l'Art. 43 (situations spéciales) doivent être e en inscrivant un petit "c" à côté du "P", "T", "C", "B", "BD", "DI", "FL" ou "D".

**B.8.6** Toutes les fautes devront être inscrites comme suit :

**B.8.6.1** Une faute personnelle doit être enregistrée en inscrivant un "P".

**B.8.6.2** Une faute technique de catégorie 1 contre un joueur doit être enregistrée en inscrivant un « Ⓣ ».

**B.8.6.3** Une faute technique de catégorie 2 contre un joueur doit être enregistrée en inscrivant un « T ».

**B.8.6.4** Une seconde faute technique de catégorie 1 doit aussi être enregistrée en inscrivant un « Ⓣ », suivi dans l'espace suivant, d'un "GD" (Game Disqualification) pour la disqualification pour le reste de la rencontre.

**B.8.6.5** Une faute technique de catégorie 1 contre l'entraîneur pour son comportement personnel antisportif doit être enregistrée en inscrivant un « Ⓒ ». Une seconde faute technique similaire doit aussi être enregistrée en inscrivant un « Ⓒ » suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

**B.8.6.6** Une faute technique de catégorie 1 contre l'entraîneur pour toute autre raison doit être enregistrée en inscrivant un « Ⓑ ». Une troisième faute technique (l'une d'entre elles pouvant être un « Ⓒ ») doit être enregistrée en entrant un « Ⓑ » ou un « Ⓒ », suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

**B.8.6.7** Une faute disruptive contre un joueur doit être enregistrée en inscrivant un « DI ».

**B.8.6.8** Une faute flagrante contre un joueur doit être enregistrée en inscrivant un « Ⓕ, ».

**B.8.6.9** Une seconde faute flagrante doit aussi enregistrée par un « Ⓕ, », suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

**B.8.6.10** Une faute technique de catégorie 1 contre un joueur qui fait suite à une faute flagrante précédente, ou une faute flagrante contre un joueur qui fait suite à une faute technique de catégorie 1 précédente doit être enregistrée « Ⓕ, » ou « Ⓣ », suivi d'un « GD » (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

**B.8.6.11** Un **entraineur joueur** doit être « disqualifié automatiquement pour la rencontre » quand il a commis :

- Une faute technique en tant qu'entraineur enregistrée « Ⓒ » et une faute flagrante « Ⓕ, » ou faute technique de catégorie 1 « Ⓣ » en tant que joueur, ou

- Une faute technique en tant qu'entraineur enregistrée « Ⓑ » ou « ⒷⒹ », une faute technique en tant qu'entraineur enregistrée « Ⓒ », et une faute flagrante « Ⓕ » ou technique de catégorie 1 « Ⓣ » en tant que joueur, ou
- Deux fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrée « Ⓑ » ou « ⒷⒹ », et une faute flagrante « Ⓕ » ou technique de catégorie 1 « Ⓣ » en tant que joueur.

Après la dernière faute technique ou faute flagrante enregistrée, un « GD » doit être enregistré dans l'espace qui suit.

**B.8.6.12** Une faute disqualifiante doit être enregistrée en inscrivant un "D".

**B.8.6.13** Une faute disqualifiante contre un entraineur adjoint, un remplaçant ou un joueur éliminé, doit être inscrite comme faute technique au compte de l'entraineur principal en inscrivant un « Ⓑ ».

**B.8.6.14** Une faute disqualifiante contre un membre accompagnant de la délégation pour une implication active dans une situation de bagarre, doit être inscrite comme une faute technique au compte de l'entraineur principal en inscrivant un « ⒷⒹ »

**B.8.6.15** Une faute disqualifiante contre un entraineur adjoint, un remplaçant ou un joueur éliminé pour avoir quitté la zone de banc d'équipe pendant une situation de bagarre, doit être inscrite comme faute technique au compte de l'entraineur principal en inscrivant un « Ⓑ ».

**B.8.6.16** Une faute disqualifiante contre un membre accompagnant de la délégation pour avoir quitté la zone de banc d'équipe pendant une situation de bagarre, doit être inscrite comme une faute technique au compte de l'entraineur principal en inscrivant un « Ⓑ » suivi d'un « BD ». Le « BD » ne doit pas être pris en compte dans les trois fautes techniques entrainant la disqualification pour la rencontre d'un entraineur principal.

**B.8.6.17** Une faute disqualifiante contre un membre accompagnant de la délégation pour une implication active dans une situation de bagarre, doit être inscrite comme une faute technique au compte de l'entraineur principal en inscrivant un « Ⓑ » suivi d'un « BD ». Le « BD » ne doit pas être pris en compte dans les trois fautes techniques entrainant la disqualification pour la rencontre d'un entraineur principal.

**B.8.6.18** Un « F » doit être saisi, après le « $D_2$ » ou le « D », dans chaque case de faute restant vide de l'entraineur principal, entraineur adjoint, remplaçant ou joueur éliminé, exclus lors d'une bagarre.

**B.8.6.19 Exemples pour de <u>fautes disqualifiantes</u> d'entraineur principal, de premier entraineur adjoint, de remplaçant, de joueur éliminé ou de membre accompagnant la délégation.**

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un entraineur principal doit être inscrite comme suit :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $D_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un entraineur adjoint doit être inscrite comme suit :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $(B_2)$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | D | | |

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un remplaçant doit être inscrite comme suit :

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | MAYER, | F. | 5 | ⊗ | D | | | | |

et

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | $D_2$ | F | F |

Une faute disqualifiante d'un joueur éliminé commise après sa cinquième faute doit être inscrite comme suit :

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 015 | RUSH, | S. | 25 | × | $T_1$ | $P_3$ | $P_2$ | $P_1$ | $P_2$ | D |

et

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | $D_2$ | F | F |

Une faute disqualifiante contre un membre accompagnateur de la délégation doit être enregistré comme suit :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | $D_2$ | F | F |

**B.8.6.20 Exemples pour des fautes disqualifiantes pour avoir quitté la zone de banc d'équipe lors d'une bagarre** à l'encontre des entraineurs, premiers entraineurs adjoints, remplaçants, joueur éliminés et membres accompagnateurs de la délégation.

Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté le banc d'équipe, une simple faute technique devra sanctionner l'entraineur principal et être enregistrée 'B2' ou D2'.

Une faute disqualifiante contre un **entraineur principal et/ou un entraineur-adjoint** doit être enregistrée comme suit :

- Si seul l'entraîneur principal est disqualifié :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $D_2$ | F | F |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

- Si seul le premier entraîneur adjoint est disqualifié :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | $D_2$ | F | F |

- Si à la fois l'entraîneur principal et le premier entraîneur adjoint sont disqualifiés :

Une faute disqualifiante contre un **remplaçant** doit être enregistrée comme suit :

- Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un "F" sera inscrit dans le dernier espace de fautes

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 003 | SMITH, | E. | 9 | ⊗ | $P_2$ | $P_2$ | D | F | F |

et

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

- Si c'est la cinquième faute du remplaçant, un "F" sera alors inscrit dans le dernier espace

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 002 | JONES, M. | 8 | ⊗ | $T_1$ | $P_3$ | $P_1$ | $P_2$ | D | F | |

et

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

Une faute disqualifiante contre un **joueur éliminé** doit être enregistrée comme suit :

Comme un joueur éliminé n'a plus de cases vides, un "F" sera inscrit dans la colonne après la dernière faute :

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 015 | RUSH, S. | 25 | × | $T_1$ | $P_3$ | $P_2$ | $P_1$ | $P_2$ | D | F |

et

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

Une faute disqualifiante contre un **membre accompagnateur de la délégation** doit être imputée à l'entraineur principal et être enregistrée comme suit :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | $BD_2$ | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

Chaque faute disqualifiante d'un accompagnateur de la délégation doit être imputée à l'entraineur principal et être enregistrée ' B ' mais ne doit pas être prise en compte parmi les 3 fautes techniques amenant à la disqualification de l'entraineur principal.

**B.8.6.21 Exemples de fautes disqualifiantes pour l'implication active dans une bagarre** impliquant un entraineur, entraineur adjoint, remplaçant, joueur éliminé et membre accompagnateur de la délégation **:**

Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté le banc d'équipe, une simple faute technique devra sanctionner l'entraineur principal et être enregistrée 'B2' ou D2'.

Si l'entraineur principal est activement impliqué dans la bagarre, l'entraineur principal sera sanctionné d'une seule faute 'D', enregistrée 'D2'.

- Si seul l'entraîneur principal est disqualifié :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $D_2$ | F | F |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

- Si seul le premier entraîneur adjoint est disqualifié :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | $D_2$ | F | F |

- Si à la fois l'entraîneur principal et le premier entraîneur adjoint sont disqualifiés :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $D_2$ | F | F |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | $D_2$ | F | F |

Une faute disqualifiante contre un remplaçant qui a participé activement à la bagarre doit être enregistrée comme suit :

- Si le remplacement a moins de 4 fautes, alors une 'D2' doit être enregistrée, suivi de

'F' dans toutes les cases restantes :

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | MAYER, F. | 5 | ⊗ | $P_2$ | $P_2$ | $D_2$ | F | F |

et

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

- Si c'est la 5ème faute du remplaçant, alors une 'D2' doit être enregistrée, suivi d'un

'F' dans la colonne qui suit son dernier espace de faute :

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 002 | JONES, M. | 8 | ⊗ | $T_1$ | $P_3$ | $P_1$ | $P_2$ | $D_2$ | F |

et

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

Une faute disqualifiante contre un joueur éliminé qui a participé activement à la bagarre doit être enregistrée comme suit doit être enregistrée comme suit :

Comme le joueur est éliminé n'a plus de case de faute disponible, un 'D2' doit donc être enregistrée, suivi d'un 'F' dans la colonne qui suit son dernier espace de faute :

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 015 | RUSH, S. | 25 | × | $T_1$ | $P_3$ | $P_2$ | $P_1$ | $P_2$ | $D_2$ | F |

et

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

Une faute disqualifiante contre un membre accompagnateur de la délégation qui a participé activement à la bagarre doit être imputée à l'entraineur principal et être enregistrée comme suit :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | $BD_2$ | |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

Une faute disqualifiante contre deux membres accompagnateurs de la délégation qui ont participé activement à la bagarre doit être imputée à l'entraineur principal et être enregistrée comme suit :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Head coach | 788 | LOOR, A. | $B_2$ | $BD_2$ | $BD_2$ |
| First assistant coach | 555 | MONTA, B. | | | |

Chaque disqualification d'un accompagnateur de la délégation doit être imputée à l'entraineur principal et être enregistrée ' B2 ' mais ne doit pas être prise en compte parmi les 3 fautes techniques amenant à la disqualification de l'entraineur principal.

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

**B.8.7** A la fin du second quart-temps, le marqueur doit tirer un trait épais entre les cases utilisées et non utilisées des colonnes de fautes des joueurs et d'entraineur.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit barrer les cases de fautes restantes d'un trait épais horizontal.

## B.9 Fautes d'équipe

**B.9.1** Pour chaque quart-temps (Q1, Q2, Q3 et Q4), 4 espaces (situées immédiatement en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) sont prévus sur la feuille de marque pour inscrire les fautes d'équipe.

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

**B.9.3** À la fin de chaque quart-temps, le marqueur neutralise les cases restantes en les rayant de 2 lignes parallèles horizontales.

## B.10 La marque courante

**B.10.1** Le marqueur doit tenir le compte courant et chronologique des points marqués par chaque équipe.

**B.10.2** Il y a 4 colonnes principales prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.

**B.10.3** Chaque colonne principale est subdivisée en 4 colonnes. Les 2 colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les 2 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 les droitiers, \ pour les gauchers) 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,

- **ensuite** inscrire dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou\ ou●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer-franc.

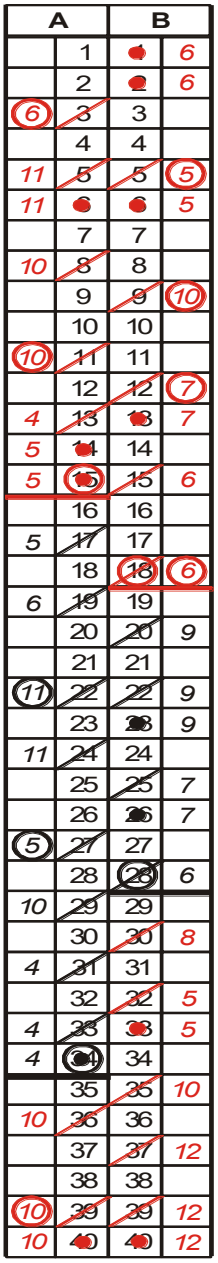



Figure 13 – Progression du score

## B.11 La marque courante : instructions supplémentaires

**B.11.1** Un panier à 3 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 son propre panier 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 – "Goaltending" 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 quart-temps ou prolongation, 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 quart-temps ou prolongation 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 la cohérence du score courant avec celui du tableau d'affichage. S'il y a une différence et que le score est correct, le marqueur doit immédiatement prendre les mesures nécessaires pour faire rectifier le tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, le marqueur doit en informer le Crew Chief dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

**B.11.7** Les arbitres peuvent corriger toute erreur de tenue de score, de nombre de fautes ou de nombre de temps-morts comme prévu dans les règles. Le Crew Chief doit signer les corrections. Dans le cas de vastes corrections, celles-ci doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

## B.12 La marque courante - Totalisation

**B.12.1** A la fin de chaque quart-temps et de la dernière prolongation, le marqueur doit inscrire le score de ce quart-temps ou prolongation dans l'espace correspondant dans la partie basse de la feuille de marque.

**B.12.2** Immédiatement à la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire l'heure de fin de rencontre dans la colonne « Rencontre terminée à (hh :mm) »

**B.12.3** A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 traits épais horizontaux sous le nombre final des points marqués par chaque équipe et numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Le marqueur doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour annuler les nombres restants dans la colonne de score courant de chaque équipe.

**B.12.4** A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe vainqueur.

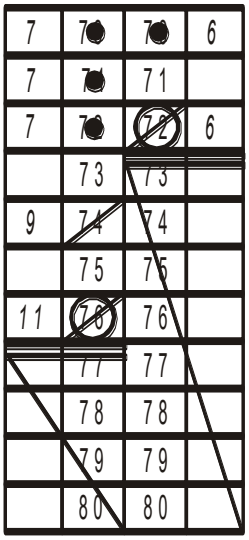


Figure 14 – Totalisation

**B.12.5** Le marqueur doit ensuite inscrire son nom, en lettres majuscules, sur la feuille de marque après que l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs ont fait de même. Les officiels de table doivent alors tous signer la feuille de marque en face de leur nom.

**B.12.6** Après que le(s) aide(s) arbitre(s) a(ont) signé, le crew chief doit être le dernier à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration de la rencontre et à leur rapport avec elle.

**Note :** Si le capitaine (CAP) signait la feuille de marque pour déposer une réclamation (en utilisant la case marqué "signature du capitaine en cas de réclamation"), les officiels de la table de marque et le(s) arbitre(s) doivent rester à la disposition du crew chief jusqu'à ce qu'il ait eu l'autorisation de partir.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Scorer | MAIER, N. | Scores | Quarter ① | A 15 | B 18 |
| Assistant scorer | SABAY, O. | | Quarter ② | A 19 | B 10 |
| Timer | LEBLANC, R. | | Quarter ③ | A 26 | B 19 |
| Shot clock operator | AUSTIN, K. | | Quarter ④ | A 16 | B 25 |
| | | | Overtimes | A / | B / |
| Crew chief | M. Walton | Final Score | Team A 76 | Team B 72 | |
| Umpire 1 | Y. Chang | Umpire 2 | K. Bartok | Name of winning team | HOOPERS | |
| Captain's signature in case of protest | | Game ended at (hh:mm) | 21:50 | | |

Figure 15 – Partie inférieure de la feuille de marque

## B.13 Le challenge vidéo de l'entraineur principal

**B.13.1** Pour les rencontres pour lesquelles le système de revisionnage instantané est utilisé, chaque équipe doit bénéficier d'un challenge vidéo de l'entraineur principal (HCC). S'il est accordé, le challenge vidéo de l'entraineur principal doit être entré sur la feuille de marque en dessous du nom de l'équipe à coté de HCC. Dans la première case, le marqueur doit entrer le

quart-temps ou la prolongation (Q1, Q2, Q3, Q4 ou OT) est dans la seconde case, la minute de jeu dans le quart-temps ou la prolongation.

**B.13.2** A la fin de la rencontre, le marqueur doit rayer les cases inutilisées des HCC avec 2 lignes horizontales parallèles.

# ANNEXE C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION

Note FFBB : Cet article C ne s'applique pas dans les championnats de France (LNB inclus). Il fait l'objet d'une procédure spéciale appelée « Procédure de Traitement des Réclamations » insérée dans les « règlements sportifs généraux de la FFBB » : http://www.ffbb.com/ffbb/reglements

**C.1** Une équipe peut poser une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :

a) Une erreur de tenue du score, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs, que les arbitres étaient autorisés à corriger comme prévu dans ces règles et pour laquelle ils avaient accès à des preuves vérifiables et disponibles au moment où la décision de correction de l'erreur couverte par l'article 45 (Erreurs rectifiables), mais qu'ils n'ont pas corrigé ainsi.
b) Une décision de forfait, d'annulation, report ou non reprise de la rencontre
c) Une violation des règles d'éligibilité.

**C.2** Pour être recevable, une réclamation doit se conformer aux procédures suivantes :

a) Le capitaine (CAP) de cette équipe doit informer le crew chief ou le commissaire, pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre, que l'équipe dépose une réclamation contre le résultat de la rencontre en signant la feuille de marque dans la case marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".
b) L'équipe doit ensuite soumettre au crew chief ou le commissaire par écrit les raisons de sa réclamation pas plus tard qu'une heure après la fin de la rencontre.
c) Des frais d'un montant de 1.500 CHF devront être appliqués pour chaque réclamation et seront payés en cas de rejet de la réclamation

**C.3** A la suite de la réception des motifs de la réclamation, le crew chief ou le commissaire doit établir un rapport par écrit sur l'incident qui a conduit à la réclamation et le transmettre au représentant de la FIBA ou à l'instance compétente. Quand il reçoit le document présentant les raisons de la réclamation, le crew chief ou le commissaire doit enregistrer sur le document l'heure à laquelle le document a été reçu.

**C.4** L'organisme compétent doit traiter toute procédure qu'il juge recevable et se prononcer sur la réclamation le plus tôt possible et, en tout cas, au plus tard 24 heures après la fin de la rencontre. L'organisme compétent doit utiliser toute preuve ou témoignage fiable. Il peut prendre toute décision appropriée, y compris, sans s'y limiter, de rejouer partiellement ou totalement la rencontre. L'organisme compétent ne peut pas décider de modifier le résultat de la rencontre, à moins qu'il n'y ait des preuves claires et concluantes que, si l'erreur qui a fait l'objet de la réclamation ne s'était pas produite, le nouveau résultat se serait certainement matérialisé.

**C.5** La décision de l'organe compétent est alors considérée comme une « décision de règle du terrain de jeu » et ne pourra être soumise à un nouvel examen ou à un appel. Exceptionnellement, les décisions relatives à l'éligibilité peuvent faire l'objet d'un appel conformément à la réglementation en vigueur.

**C.6** Règles spéciales pour les compétitions FIBA ou les compétitions qui ne prévoient pas d'autres dispositions dans leur règlement :

a) Dans le cas où la compétition est en format de tournoi, l'organe compétent pour toutes les réclamations est le « Technical Committee » (voir Règlement Internes de la FIBA, livre 2).
b) En cas de rencontres aller et retour, l'organe compétent pour les réclamations relatives aux questions d'éligibilité est le « FIBA Disciplinary Panel ». Pour toutes les autres questions qui engendrent une réclamation, l'organisme compétent doit être la FIBA agissant par

l'intermédiaire d'une ou de plusieurs personnes ayant une expertise sur la mise en œuvre et l'interprétation des Règles Officielles de Basketball (voir Règlement Internes de la FIBA, livre 2).

# ANNEXE D - CLASSEMENT DES EQUIPES

Note FFBB : Cet article D ne s'applique pas strictement dans les championnats de France. Il fait l'objet parfois d'aménagements. Consulter pour plus de détails les Règlements sportifs généraux et règlements sportifs particuliers de la FFBB » : http://www.ffbb.com/ffbb/reglements

## D.1 Procédure

**D.1.1** Le classement des équipes doit se faire sur la base des victoires - défaites enregistrés pour chacune des équipes, à savoir 2 points au classement pour chaque victoire, 1 point au classement pour chaque défaite (y compris les rencontres perdues par défaut) et 0 point au classement pour une rencontre *perdue* par forfait.

**D 1.2** La procédure doit être appliquée pour chaque équipe ayant joué seulement un match contre chaque adversaire dans le groupe (tournoi simple), de même que pour toutes les équipes ayant joué deux ou davantage de rencontres contre chaque adversaire (championnat de ligue avec match aller et retour, ou davantage).

**D.1.3** Si 2 ou plusieurs équipes possèdent le même rapport victoires - défaites enregistré sur **l'ensemble des rencontres du groupe**, la(les) rencontre(s) jouée(s) entre ces 2 ou plusieurs équipes décideront du classement.

Si 2 ou plusieurs équipes ont le même rapport victoires - défaites enregistré sur l'ensemble des **rencontres entre elles**, les critères suivants doivent être appliqués selon l'ordre qui suit :

- Plus grande différence de points de score sur les rencontres jouées entre elles.
- Plus grand nombre de points marqués au score sur les rencontres jouées entre elles.
- Plus grande différence de points au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.
- Plus grand nombre de points marqués au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.

Si application de ces critères, une décision finale ne peut toujours pas être prise à la conclusion de la phase de groupe, le classement FIBA approprié (ranking) devra déterminer le classement final pour les compétitions d'équipes nationales. Dans les autres compétitions pour lesquelles il n'y a aucun ranking FIBA, le classement final devra être déterminé par tirage au sort.

**D.1.4** Si à n'importe quelle étape de l'application de ces critères une ou plusieurs équipes peuvent être classées, la procédure D.1.3 devra être répétée depuis le début pour classer les équipes restant à classer.

## D.2 Exemples

### D.2.1 Exemple 1

A vs. B 100 – 55 B vs. C 100 – 95
A vs. C 90 – 85 B vs. D 80 – 75
A vs. D 75 – 80 C vs. D 60 – 55

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 3 | 2 | 1 | 5 | 265 : 220 | + 45 |
| B | 3 | 2 | 1 | 5 | 235 : 270 | - 35 |
| C | 3 | 1 | 2 | 4 | 240 : 245 | - 5 |
| D | 3 | 1 | 2 | 4 | 210 : 215 | - 5 |

En conséquence : 1er A-vainqueur de B ; 2ème B ; 3ème C-vainqueur de D ; 4ème DD.2.2

### D.2.2 Exemple 2

A vs. B 100 – 55 B vs. C 100 – 85
A vs. C 90 – 85 B vs. D 75 – 80
A vs. D 120 – 75 C vs. D 65 – 55

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 3 | 3 | 0 | 6 | 310 : 215 | + 95 |
| B | 3 | 1 | 2 | 4 | 230 : 265 | - 35 |
| C | 3 | 1 | 2 | 4 | 235 : 245 | - 10 |
| D | 3 | 1 | 2 | 4 | 210 : 260 | - 50 |

En conséquence : 1er A

Classement des matches entre B, C, D :

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B | 2 | 1 | 1 | 3 | 175 : 165 | + 10 |
| C | 2 | 1 | 1 | 3 | 150 : 155 | - 5 |
| D | 2 | 1 | 1 | 3 | 135 : 140 | - 5 |

En conséquence : 2ème B ; 3ème C - vainqueur de D ; 4ème D

### D.2.3 Exemple 3

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 95
A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 3 | 0 | 3 | 3 | 215 : 310 | - 95 |
| B | 3 | 2 | 1 | 5 | 265 : 265 | 0 |
| C | 3 | 2 | 1 | 5 | 260 : 210 | + 50 |
| D | 3 | 2 | 1 | 5 | 260 : 215 | + 45 |

En conséquence : 4ème A.

Classement des matches entre B, C, D.

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B | 2 | 1 | 1 | 3 | 175 : 180 | - 5 |
| C | 2 | 1 | 1 | 3 | 160 : 155 | + 5 |
| D | 2 | 1 | 1 | 3 | 140 : 140 | 0 |

En conséquence :1er C ; 2ème D ; 3ème BD.2.4

### D.2.4 Exemple 4

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 90
A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 3 | 0 | 3 | 3 | 215 : 310 | - 95 |
| B | 3 | 2 | 1 | 5 | 265 : 260 | + 5 |
| C | 3 | 2 | 1 | 5 | 255 : 210 | + 45 |
| D | 3 | 2 | 1 | 5 | 260 : 215 | + 45 |

En conséquence : 4ème A.

Classement des matches entre B, C, D :

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B | 2 | 1 | 1 | 3 | 175 : 175 | 0 |
| C | 2 | 1 | 1 | 3 | 155 : 155 | 0 |
| D | 2 | 1 | 1 | 3 | 140 : 140 | 0 |

En conséquence : 1er B ; 2ème C ; 3ème D

**D.2.5 Exemple 5**

| | | | |
|---|---|---|---|
| A vs. B | 100 – 55 | B vs. F | 110 - 90 |
| A vs. C | 85 – 90 | C vs. D | 55 - 60 |
| A vs. D | 120 – 75 | C vs. E | 90 - 75 |
| A vs. E | 80 – 100 | C vs. F | 105 - 75 |
| A vs. F | 85 – 80 | D vs. E | 70 - 45 |
| B vs. C | 100 – 95 | D vs. F | 65 – 60 |
| B vs. D | 80 – 75 | E vs. F | 75 – 80 |
| B vs. E | 75 – 80 | | |

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 5 | 3 | 2 | 8 | 470 : 400 | + 70 |
| B | 5 | 3 | 2 | 8 | 420 : 440 | - 20 |
| C | 5 | 3 | 2 | 8 | 435 : 395 | + 40 |
| D | 5 | 3 | 2 | 8 | 345 : 360 | - 15 |
| E | 5 | 2 | 3 | 7 | 375 : 395 | - 20 |
| F | 5 | 1 | 4 | 6 | 385 : 440 | - 55 |

En conséquence : 5èmeE ; 6ème F ;

Classement des matches entre A, B, C, D :

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 3 | 2 | 1 | 5 | 305 : 220 | + 85 |
| B | 3 | 2 | 1 | 5 | 235 : 270 | - 35 |
| C | 3 | 1 | 2 | 4 | 240 : 245 | - 5 |
| D | 3 | 1 | 2 | 4 | 210 : 255 | - 45 |

En conséquence : 1er A - vainqueur de B ; 2ème B ; 3ème D - vainqueur de C ; 4ème C

**D.2.6 Exemple 6**

| | | | |
|---|---|---|---|
| A vs. B | 71 – 65 | B vs. F | 95 - 90 |
| A vs. C | 85 – 86 | C vs. D | 95 - 100 |
| A vs. D | 77 – 75 | C vs. E | 82 - 75 |
| A vs. E | 80 – 86 | C vs. F | 105 - 75 |
| A vs. F | 85 – 80 | D vs. E | 68 - 67 |
| B vs. C | 88 – 87 | D vs. F | 65 – 60 |
| B vs. D | 80 – 75 | E vs. F | 80 – 75 |
| B vs. E | 75 – 76 | | |

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 5 | 3 | 2 | 8 | 398 : 392 | + 6 |
| B | 5 | 3 | 2 | 8 | 403 : 399 | + 4 |
| C | 5 | 3 | 2 | 8 | 455 : 423 | + 32 |
| D | 5 | 3 | 2 | 8 | 383 : 379 | + 4 |
| E | 5 | 3 | 2 | 8 | 384 : 380 | + 4 |
| F | 5 | 0 | 5 | 5 | 380 : 430 | - 50 |

En conséquence : 6ème F ;

Classement des matches entre A, B, C, D, E.

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 4 | 2 | 2 | 6 | 313 : 312 | + 1 |
| B | 4 | 2 | 2 | 6 | 308 : 309 | - 1 |
| C | 4 | 2 | 2 | 6 | 350 : 348 | + 2 |
| D | 4 | 2 | 2 | 6 | 318 : 319 | - 1 |
| E | 4 | 2 | 2 | 6 | 304 : 305 | - 1 |

En conséquence :1er C ; 2ème A.

Classement des matches entre B, D, E :

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B | 2 | 1 | 1 | 3 | 155 : 151 | + 4 |
| D | 2 | 1 | 1 | 3 | 143 : 147 | - 4 |
| E | 2 | 1 | 1 | 3 | 143 : 143 | 0 |

En conséquence : 3ème B ; 4ème E ; 5ème D

**D.2.7 Exemple 7**

| | | | |
|---|---|---|---|
| A vs. B | 73 – 71 | B vs. F | 95 - 90 |
| A vs. C | 85 – 86 | C vs. D | 95 - 96 |
| A vs. D | 77 – 75 | C vs. E | 82 - 75 |
| A vs. E | 90 – 96 | C vs. F | 105 - 75 |
| A vs. F | 85 – 80 | D vs. E | 68 - 67 |
| B vs. C | 88 – 87 | D vs. F | 80 – 75 |
| B vs. D | 80 – 79 | E vs. F | 80 – 75 |
| | | B vs. E | 79 – 80 |

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 5 | 3 | 2 | 8 | 410 : 408 | + 2 |
| B | 5 | 3 | 2 | 8 | 413 : 409 | + 4 |
| C | 5 | 3 | 2 | 8 | 455 : 419 | + 36 |
| D | 5 | 3 | 2 | 8 | 398 : 394 | + 4 |
| E | 5 | 3 | 2 | 8 | 398 : 394 | + 4 |
| F | 5 | 0 | 5 | 5 | 395 : 445 | - 50 |

En conséquence : 6ème F

Classement des matches entre A, B, C, D, E:

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 4 | 2 | 2 | 6 | 325 : 328 | - 3 |
| B | 4 | 2 | 2 | 6 | 318 : 319 | - 1 |
| C | 4 | 2 | 2 | 6 | 350 : 344 | + 6 |
| D | 4 | 2 | 2 | 6 | 318 : 319 | - 1 |
| E | 4 | 2 | 2 | 6 | 318 : 319 | - 1 |

En conséquence : 1er C ; 5ème A.

Classement des matches entre B, D, E:

| Equipes | Matches joués | Victoires | Défaites | Points au classement | Points scorés | Différence de points scorés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B | 2 | 1 | 1 | 3 | 159 : 159 | 0 |
| D | 2 | 1 | 1 | 3 | 147 : 147 | 0 |
| E | 2 | 1 | 1 | 3 | 147 : 147 | 0 |

En conséquence : 2ème B ; 3ème D – Vainqueur de E ; 4ème E

## D.3 Forfait

**D.3.1** Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas pour une rencontre programmée ou se retire du terrain avant la fin de la rencontre doit perdre la rencontre par forfait et marque 0 point au classement.

**D.3.2** Si une équipe fait forfait pour la seconde fois, les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

**D.3.3** Si une équipe fait forfait pour la seconde fois dans une compétition jouée en groupes, et que les équipes les mieux classées doivent être qualifiées pour le prochain tour de la compétition, Les résultats de toutes les rencontres jouées par l'équipe classée dernière dans le groupe croisant avec ce groupe doivent aussi être annulés.

**Exemple :**

L'équipe A4 fait forfait à 2 reprises dans le groupe A, donc tous ses matches doivent être annulés.

Classement final :

| Groupe A | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe A1 | 4 | 0 | 8 |
| Equipe A2 | 2 | 2 | 6 |
| Equipe A3 | 0 | 4 | 4 |
| Equipe A4 | | | |

| Groupe B | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe B1 | 6 | 0 | 12 |
| Equipe B2 | 4 | 2 | 10 |
| Equipe B3 | 1 | 5 | 7 |
| Equipe B4 | 1 | 5 | 7 |

Résultats des rencontres jouées entre les équipes B3 et B4

B3 vs B4 : 88-71

B4 vs B3 : 76-75

Par conséquent : 3ème B3 ; 4ème B4

Classement final révisé du groupe B :

| Groupe B | Victoires | Défaites | Points au classement | |
|---|---|---|---|---|
| Equipe B1 | 4 | 0 | 8 | |
| Equipe B2 | 2 | 2 | 6 | |
| Equipe B3 | 0 | 4 | 2 | |
| Equipe D2 | 7 | 1 | 628 – 521 | |
| Equipe B2 | 6 | 2 | 551 - 488 | +63 |
| Equipe A2 | 6 | 2 | 631 - 506 | + 25 |
| Equipe C2 | 6 | 2 | 525 - 500 | + 25 |

## D.4 Classement pour les croisements de groupe

**D.4.1** Pour classer les équipes dans les groupes (par exemple pour déterminer l'équipe meilleure deuxième ou meilleure troisième), les critères suivants doivent être appliqués.

Si toutes les équipes de tous les groupes ont joué le même nombre de matchs, les équipes en position égale dans chaque groupe doivent être placées dans un groupe. Les critères suivants doivent être appliqués dans l'ordre de la liste ci-dessous :

1. Meilleur rapport de « victoires-défaites » de tous les matchs joués dans le classement final de leur groupe révisé.
2. Différence de points de rencontres la plus élevée de tous les matchs du classement final de leur groupe révisé.
3. Plus grand nombre de points de rencontre marqués dans tous les matchs de leur groupe final révisé classement.
4. Si ces critères ne sont toujours pas suffisants pour décider du mieux classé, le classement FIBA décidera du classement final.

| Groupe A | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1°GpA | 8 | 0 | 16 |
| Equipe 2°GpA | 6 | 2 | 14 |
| Equipe 3°GpA | 4 | 4 | 12 |
| Equipe 4°GpA | 2 | 6 | 10 |
| Equipe 5°GpA | 0 | 8 | 8 |

| Groupe G | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1°GpB | 8 | 0 | 16 |
| Equipe 2°GpB | 6 | 2 | 14 |
| Equipe 3°GpB | 3 | 5 | 11 |
| Equipe 4°GpB | 3 | 5 | 11 |
| Equipe 5°GpB | 0 | 8 | 8 |

| Groupe B | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1°GpC | 8 | 0 | 16 |
| Equipe 2°GpC | 6 | 2 | 14 |
| Equipe 3°GpC | 4 | 4 | 12 |
| Equipe 4°GpC | 2 | 6 | 10 |
| Equipe 5°GpC | 0 | 8 | 8 |

| Groupe D | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1°GpD | 7 | 1 | 15 |
| Equipe 2°GpD | 7 | 1 | 15 |
| Equipe 3°GpD | 4 | 4 | 12 |
| Equipe 4°GpD | 2 | 6 | 10 |
| Equipe 5°GpD | 0 | 8 | 8 |

Pour déterminer la place de meilleur second :

| Group X | Victoires | Défaites | Points cumulés des scores | Points au classement | Différence de points de score |
|---|---|---|---|---|---|
| Equipe 2°GpD | 7 | 1 | 628-521 | 15 | |
| Equipe 2°GpB | 6 | 2 | 531-588 | 14 | + 63 |
| Equipe 2°GpA | 6 | 2 | **531**-506 | 14 | + 25 |
| Equipe 2°GpC | 6 | 2 | **525**-500 | 14 | + 25 |

### D.4.2 Cas de nombre de matches de poule inégaux

Si, après avoir regroupé les équipes de position égale dans chaque groupe, ces équipes ont joué un nombre différent de matchs dans leurs groupes respectifs, alors les matchs de la dernière équipe classée dans le groupe ou les groupes des équipes avec le plus de matchs seront annulés. Ce processus doit être répété dans tous les groupes jusqu'à ce que le nombre de rencontres soit le même dans tous les groupes. Les critères suivants doivent être appliqués dans l'ordre de la liste ci-dessous :

1. Meilleur rapport de « victoires-défaites » sur tous les matchs joués du groupe de classement final révisé.
2. Différence de points de rencontre la plus élevée sur tous les matchs joués du groupe de classement final révisé.
3. Plus grand nombre de points de rencontre marqués sur tous les matchs joués du groupe de classement final révisé.
4. Si ces critères ne sont toujours pas suffisants pour décider du mieux classé, le classement FIBA décidera du classement final.

REMARQUE : Pour éviter toute ambiguïté, l'annulation des matchs mentionnés ci-dessus, aux fins des classements intergroupes, ne modifiera pas le classement initial des équipes d'un groupe particulier.

**EXEMPLE**

| Groupe A | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1°GpA | 5 | 0 | 10 |
| Equipe 2°GpA | 4 | 1 | 9 |
| Equipe 3°GpA | 3 | 2 | 8 |
| Equipe 4°GpA | 2 | 3 | 7 |
| Equipe 5°GpA | 1 | 4 | 6 |
| **Equipe 6°GpA** | 0 | 5 | 5 |

| Groupe G | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1°GpB | 4 | 1 | 9 |
| Equipe 2°GpB | 4 | 1 | 9 |
| Equipe 3°GpB | 4 | 1 | 9 |
| Equipe 4°GpB | 2 | 3 | 7 |
| Equipe 5°GpB | 1 | 4 | 6 |
| **Equipe 6°GpB** | 0 | 5 | 5 |

| Groupe B | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1°GpC | 4 | 0 | 8 |
| Equipe 2°GpC | 3 | 1 | 7 |
| Equipe 3°GpC | 2 | 2 | 6 |
| Equipe 4°GpC | 1 | 3 | 5 |
| Equipe 5°GpC | 0 | 4 | 4 |

| Groupe D | Victoires | Défaites | Points au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1°GpD | 3 | 1 | 7 |
| Equipe 2°GpD | 3 | 1 | 7 |
| Equipe 3°GpD | 2 | 2 | 6 |
| Equipe 4°GpD | 2 | 2 | 6 |
| Equipe 5°GpD | 0 | 4 | 4 |

Dans le but de déterminer l'équipe classée meilleure troisième, toutes les équipes doivent être rassemblées dans un groupe :

| Group X | Victoires | Défaites | Points au classement de leur groupe |
|---|---|---|---|
| Equipe 3°GpB | 4 | 1 | 9 |
| Equipe 3°GpA | 3 | 2 | 8 |
| Equipe 3°GpD | 2 | 2 | 6 |
| Equipe 3°GpC | 2 | 2 | 6 |

Cependant, les équipes 3B et 3A ont joué cinq matchs alors que les équipes 3D et 3C en ont joué quatre.

Les matchs de la dernière équipe classée dans les groupes A et B doivent donc être annulés pour mettre à égalité à quatre matchs toutes les équipes classées troisièmes, et un nouveau tableau doit être établi.

Les résultats des matchs des groupes A et B sont comme suit :

Group A

| Away / Home | 2A | 3A | 4A | 5A | 6A |
|---|---|---|---|---|---|
| 1A | 71-65 | 86-85 | 77-75 | 86-80 | ~~85-80~~ |
| 2A | | 80-75 | 90-84 | 98-79 | ~~87-85~~ |
| 3A | | | 87-67 | 101-76 | ~~86-74~~ |
| 4A | | | | 78-54 | ~~87-81~~ |
| 5A | | | | | ~~84-65~~ |

Group B

| Away / Home | 2B | 3B | 4B | 5B | 6B |
|---|---|---|---|---|---|
| 1B | 81-76 | 85-86 | 77-75 | 90-80 | ~~85-69~~ |
| 2B | | 90-85 | 96-79 | 81-73 | ~~87-85~~ |
| 3B | | | 87-67 | 101-76 | ~~86-74~~ |
| 4B | | | | 78-54 | ~~87-81~~ |
| 5B | | | | | ~~84-65~~ |

Après annulation des rencontres des équipes classées 6èmes des groupes A et B, le classement révisé des équipes classées 3èmes dans leur groupe est donc le suivant :

| Group X | Victoires | Défaites | Points cumulés des scores | Points au clasement | Différence de points de score |
|---|---|---|---|---|---|
| Equipe 3°GpB | 3 | 1 | 359-323 | 7 | |
| Equipe 3°GpA | 2 | 2 | 348-309 | 6 | + 39 |
| Equipe 3°GpC | 2 | 2 | **363**-359 | 6 | + 4 |
| Equipe 3°GpD | 2 | 2 | **302**-298 | 6 | + 4 |

## D. 5 Classement des équipes dans un tournoi en plusieurs phases

**D.5.1** Dans un tournoi où les résultats des matchs d'un groupe sont reportés d'une phase à l'autre, mais une équipe est éliminée du tournoi ou perd une deuxième fois un match par forfait pour une raison quelconque, alors les résultats des matchs de l'équipe éliminée du tournoi ou

forfait seront supprimés de toutes les phases pertinentes. Les critères suivants doivent être appliqués dans l'ordre de la liste ci-dessous :

1) Meilleur bilan de victoires-défaites sur tous les matchs joués dans le classement final du groupe révisé.
2) Différence de points de rencontres la plus élevée sur tous les matchs joués dans le classement final du groupe révisé.
3) Plus grand nombre de points de rencontres marqués sur tous les matchs joués dans le classement final du groupe révisé.
4) Si ces critères ne sont toujours pas suffisants pour décider du mieux classé, le classement FIBA décidera du classement final.

EXEMPLE

**Premier Tour**

2 groupes de 4 équipes avec matches aller-retour

| Group A | Victoires | Défaites | Point au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1° Groupe A | 6 | 0 | 12 |
| Equipe 2° Groupe A | 4 | 2 | 10 |
| Equipe 3° Groupe A | 2 | 4 | 8 |
| Equipe 4° Groupe A | 0 | 6 | 6 |

| Group B | Victoires | Défaites | Point au classement |
|---|---|---|---|
| Equipe 1° Groupe B | 5 | 1 | 11 |
| Equipe 2° Groupe B | 4 | 2 | 10 |
| Equipe 3° Groupe B | 2 | 4 | 8 |
| Equipe 4° Groupe B | 1 | 5 | 7 |

Group A

| Aller \ Retour | 1A | 2A | 3A | 4A |
|---|---|---|---|---|
| Equipe 1° Groupe A | | 71-65 | 86-85 | 101-76 |
| Equipe 2° Groupe A | 80-86 | | 80-75 | 90-84 |
| Equipe 3° Groupe A | 80-85 | 79-98 | | 87-67 |
| Equipe 4° Groupe A | 75-77 | 85-87 | 74-86 | |

Group B

| Aller \ Retour | 1B | 2B | 3B | 4B |
|---|---|---|---|---|
| Equipe 1° Groupe B | | 71-65 | 86-85 | 101-76 |
| Equipe 2° Groupe B | 81-76 | | 80-75 | 90-84 |
| Equipe 3° Groupe B | 80-92 | 98-79 | | 87-67 |
| Equipe 4° Groupe B | 75-77 | 85-100 | 86-65 | |

**Deuxième Tour**

Les 3 premières équipes des groupes A et B accèdent au groupe C, amenant leurs résultats et points de classement. Le classement initial avant le début du second tour sera celui-ci :

| Classement | Victoires | Défaites | Point au classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|---|---|
| Equipe 1° Groupe A | 6 | 0 | 12 | 506-461 | + 45 |
| Equipe 1° Groupe B | 5 | 1 | 11 | 503-462 | + 41 |
| Equipe 2° Groupe A | 4 | 2 | 10 | 500-480 | + 20 |
| Equipe 2° Groupe B | 4 | 2 | 10 | 495-489 | + 6 |
| Equipe 3° Groupe A | 2 | 4 | 8 | 492-490 | + 2 |
| Equipe 3° Groupe B | 2 | 4 | 8 | 490-490 | 0 |

Si les équipes jouent à domicile et à l'extérieur contre les équipes qui n'étaient pas encore dans leur groupe initial, avec les résultats suivants :

| Aller \ Retour | Equipe 1° Groupe A | Equipe 1° Groupe B | Equipe 2° Groupe A | Equipe 2° Groupe B | Equipe 3° Groupe A | Equipe 3° Groupe B |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Equipe 1° Groupe A | | 77-98 | | 100-89 | | 95-74 |
| Equipe 1° Groupe B | 87-83 | | 87-75 | | 99-92 | |
| Equipe 2° Groupe A | | 71-96 | | 87-86 | | 88-84 |
| Equipe 2° Groupe B | 65-76 | | FORFAIT | | FORFAIT | |
| Equipe 3° Groupe A | | 87-97 | | 69-73 | | 83-81 |
| Equipe 3° Groupe B | 68-96 | | 82-81 | | 74-67 | |

Étant donné que l'équipe 2B a déclaré forfait deux fois, les résultats de tous les matchs impliquant l'équipe 2B (dans les deux tours) doivent être annulés, comme suit :

**Résultats révisés du 1er tour** :

| Aller \ Retour | Equipe 1° Groupe B | Equipe 2° Groupe B | Equipe 3° Groupe B | Equipe 4° Groupe B |
|---|---|---|---|---|
| Equipe 1° Groupe B | | ~~71-65~~ | 86-85 | 101-76 |
| Equipe 2° Groupe B | ~~81-76~~ | | ~~80-75~~ | ~~90-84~~ |
| Equipe 3° Groupe B | 80-92 | ~~98-79~~ | | 87-67 |
| Equipe 4° Groupe B | 75-77 | ~~85-100~~ | 86-65 | |

**Résultats révisés du 2ème tour** :

| Aller \ Retour | Equipe 1° Groupe A | Equipe 1° Groupe B | Equipe 2° Groupe A | Equipe 2° Groupe B | Equipe 3° Groupe A | Equipe 3° Groupe B |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1A | | 77-98 | | ~~100-89~~ | | 95-74 |
| 1B | 87-83 | | 87-75 | | 99-92 | |
| 2A | | 71-96 | | ~~87-86~~ | | 88-84 |
| 2B | ~~65-76~~ | | ~~FORFEIT~~ | | ~~FORFEIT~~ | |
| 3A | | 87-97 | | ~~69-73~~ | | 83-81 |
| 3B | 68-96 | | 82-81 | | 74-67 | |

**Tableau final des résultats** :

| Classement | Victoires | Défaites | Point au classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|---|---|
| Equipe 1° Groupe B | 10 | 0 | 20 | 916-801 | + 115 |
| Equipe 1° Groupe A | 8 | 2 | 18 | 857-788 | + 69 |
| Equipe 2° Groupe A | 5 | 5 | 15 | 815-785 | + 30 |
| Equipe 3° Groupe A | 4 | 6 | 14 | 825-837 | -12 |
| Equipe 3° Groupe B | 3 | 7 | 13 | 780-841 | -61 |

**D.5.2** Pour classer les équipes éliminées du tournoi après la phase de groupes et la qualification pour les quarts de finale, les 4 équipes éliminées à chaque phase d'élimination respective seront placées dans un groupe. Les critères suivants s'appliqueront dans l'ordre indiqué ci-dessous :

1. Meilleur classement dans le groupe après tous les matchs joués en phase de groupes.
2. Meilleur bilan victoires-défaites de tous les matchs joués en phase de groupes.
3. Plus grande différence de points de jeu de tous les matchs joués en phase de groupes.
4. Plus grand nombre de points de jeu marqués dans tous les matchs joués en phase de groupes.

Si ces critères ne permettent toujours pas de trancher, le classement FIBA pertinent déterminera le classement.

**Exemple**

Le classement final des 16 équipes, réparties pour la phase de groupes en 4 groupes de 4 équipes, est le suivant :

| Groupe A | Victoires | Défaites | Points de classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|---|---|
| Equipe A1 | 3 | 0 | 6 | 300-223 | + 77 |
| Equipe A2 | 2 | 1 | 5 | 255-266 | -11 |
| Equipe A3 | 1 | 2 | 4 | 250-270 | -20 |
| Equipe A4 | 0 | 3 | 3 | 245-291 | -46 |

| Groupe B | Victoires | Défaites | Points de classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|---|---|
| Equipe B1 | 3 | 0 | 6 | 237-165 | +72 |
| Equipe B2 | 2 | 1 | 5 | 271-209 | +62 |
| Equipe B3 | 1 | 2 | 4 | 197-252 | -55 |
| Equipe B4 | 0 | 3 | 3 | 184-263 | -79 |

| Groupe C | Victoires | Défaites | Points de classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|---|---|
| Equipe C1 | 3 | 0 | 6 | 283-225 | +58 |
| Equipe C2 | 2 | 1 | 5 | 249-225 | +24 |
| Equipe C3 | 1 | 2 | 4 | 232-251 | -19 |
| Equipe C4 | 0 | 3 | 3 | 212-275 | -63 |

| Groupe D | Victoires | Défaites | Points de classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|---|---|
| Equipe D1 | 3 | 0 | 6 | 321-242 | +70 |
| Equipe D2 | 2 | 1 | 5 | 260-265 | -5 |
| Equipe D3 | 1 | 2 | 4 | 239-246 | -7 |
| Equipe D4 | 0 | 3 | 3 | 195-253 | -58 |

**Classement final des 4 équipes (13e – 16e) éliminées après la phase de groupes.**

Les équipes classées 1ères de chaque groupe de la phase de groupe sont directement qualifiées pour les quarts de finale. Les équipes classées 4èmes de chaque groupe lors de la phase de groupe sont éliminées. Le classement final des équipes est le suivant :

**Classement final des 4 équipes (9e – 12e) éliminées après la qualification pour les quarts de finale.**

| Classement final | Points au classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|
| 13° : Équipe A4 | 3 | 245 – 291 | - 46 |
| 14° : Équipe D4 | 3 | 195 – 253 | - 58 |
| 15° : Équipe C4 | 3 | 212 – 275 | - 63 |
| 16° : Équipe B4 | 3 | 184 – 263 | - 79 |

Les équipes classées 2èmes et 3èmes de chaque groupe de la phase de groupes disputent un match à élimination directe comme suit : A2 c. B3, B2 c. A3, C2 c. D3, D2 c. C3. Les équipes gagnantes (exemple : A2, A3, D3, D2) sont qualifiées pour les quarts de finale. Les équipes perdantes (exemple : B3, B2, C2, C3) sont éliminées. Le classement final des équipes est le suivant :

| Classement Final | Points au classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|
| 9° : Équipe B2 | 5 | 271 – 209 | + 62 |
| 10° : Équipe C2 | 5 | 249 – 225 | + 24 |
| 11° : Équipe C3 | 4 | 232 – 251 | - 19 |
| 12° : Équipe B3 | 4 | 197 – 252 | - 55 |

**Classement final des 4 équipes (5e – 8e) éliminées après les quarts de finale.**

Les 4 équipes gagnantes des matchs à élimination directe pour les quarts de finale disputent un match à élimination directe pour les demi-finales comme suit : A1 c. D3, B1 c. D2, C1 c. A2, D1 c. A3. Les équipes gagnantes (exemple : A1, B1, C1, D1) sont qualifiées pour les demi-finales. Les équipes perdantes (exemple : D3, D2, A2, A3) sont éliminées. Le classement final des équipes est le suivant :

| Classement Final | Points au classement | Cumul des points des rencontres | Différence de points |
|---|---|---|---|
| 5° : Équipe D2 | 5 | 260 – 265 | - 5 |
| 6° : Équipe A2 | 5 | 255 – 266 | - 11 |
| 7° : Équipe D3 | 4 | 239 – 246 | - 7 |
| 8° : Équipe A3 | 4 | 250 – 270 | - 20 |

## D.6 Matches aller-retour (avec cumul des scores)

**D.6.1** Pour un système de compétition sous forme d'une série de matches aller et retour avec cumul des points marqués, les 2 rencontres seront considérées comme une seule rencontre de 80 minutes.

**D.6.2** Si le score est égal à la fin de la première rencontre, aucune prolongation ne doit être jouée.

**D.6.3** Si le score cumulé des deux rencontres est égal pour les deux équipes à la fin de la 2ème rencontre, la seconde rencontre doit continuer avec autant de prolongations de 5 minutes que nécessaire pour casser l'égalité.

**D.6.4** Le vainqueur de la série sera :

- L'équipe qui a gagné les deux rencontres.
- L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points cumulés à la fin de la seconde rencontre au cas où les deux équipes ont gagné 1 match.

## D.7 Exemples

**D.7.1 Exemple 1**

A vs B 80 - 75
B vs A 72 - 73
L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (vainqueur des deux rencontres)

**D.7.2 Exemple 2**

A vs B 80 - 75
B vs A 73 - 72
L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (score cumulé : A 152 - B 148)

**D.7.3 Exemple 3**

A vs B 80 - 80
B vs A 92 - 85
L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (score cumulé : A 165 - B 172). Aucune prolongation pour le premier match.

**D.7.4 Exemple 4**

A vs B 80 - 85
B vs A 75 - 75
L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 155 - B 160). Aucune prolongation pour la seconde rencontre.

**D.7.5 Exemple 5**

A vs B 83 - 81
B vs A 79 - 77
Score cumulé : A 160 - B 160.
Après la (les) prolongations (s) de la seconde rencontre :
B vs A 95 - 88
L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 171 - B 176).

**D.7.6 Exemple 6**

A vs B 76 - 76
B vs A 84 - 84
Score cumulé : A 160 - B 160.
Après la (les) prolongations (s) de la seconde rencontre :
B vs A 94 - 91
L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 167 - B 170).

# ANNEXE E - TEMPS-MORTS MEDIA

## E.1 Définition

Chaque instance organisatrice d'une compétition peut décider par elle-même si des temps-morts Media doivent être utilisés et, si c'est le cas, quelle doit être leur durée (60, 75, 90 ou 100 secondes).

## E.2 Règle

**E.2.1** Dans chaque quart-temps, 1 temps-mort Media doit être autorisé en plus des temps-morts réglementaires. Les temps-morts Media ne doivent pas être autorisés pendant les prolongations.

**E.2.2** Le premier temps-mort de chaque quart-temps (Equipe ou Media) aura une durée de 60, 75, 90 ou 100 secondes.

**E.2.3** La durée de tous les autres temps-morts dans un quart-temps sera de 60 secondes.

**E.2.4** Les deux équipes doivent avoir droit à 2 temps-morts pendant la première mi-temps et 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 Media, c'est-à-dire le premier d'un quart-temps,
- 60 secondes, s'ils ne sont pas considérés comme un temps-mort Media, c'est-à-dire demandés par l'une des équipes après que le temps-mort Media a été accordé.

## E.3 Procédure

**E.3.1** Idéalement, le temps-mort Media devra être pris avant que le chronomètre de jeu n'affiche 5'00'' ou moins restant dans quart-temps. 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 que le chronomètre de jeu n'affiche 5'00'' ou moins restant dans quart-temps, un temps-mort Media doit être accordé à la première occasion lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Ce temps-mort ne doit être imputé à aucune équipe.

**E.3.3** Si l'une des deux équipes se voit accorder un temps-mort avant que le chronomètre de jeu n'affiche 5'00'' ou moins restant dans quart-temps, ce temps-mort sera alors utilisé comme temps-mort Media.

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

**E.3.4** Conformément à cette procédure, il pourrait y avoir un minimum d'1 temps-mort dans chaque quart-temps et un maximum de 6 temps-morts au cours de la première mi-temps et un maximum de 8 temps-morts au cours de la seconde mi-temps.

# ANNEXE F – SYSTEME DE REVISIONNAGE INSTANTANE

Note FFBB : Cet annexe F ne s'applique pas dans les championnats de France, championnats régionaux et départementaux. Il fait l'objet d'une application partielle, détaillée dans les règlements de la Ligue Nationale de Basketball et de la Ligue Féminine de Basketball, se référer à l'article 312-6 – Arbitrage vidéo.

Pour autant, lorsque l'arbitrage vidéo ne s'applique pas, les articles concernés peuvent s'appliquer à des discussions entre arbitres visant à aider l'arbitre qui a sifflé à s'appuyer sur l'éclairage de ses collègues pour corriger lui-même une erreur potentielle ou une décision qu'il aurait prise, dans un des cas cités pour lequel un revisionnage vidéo est autorisé.

## F.1 Définition

Le système de Revisionnage Vidéo Instantané (Instant Replay System – IRS) est une méthode de travail utilisée par les arbitres pour vérifier leurs décisions en regardant les situations de jeu sur l'écran de technologie vidéo approuvé.

## F.2 Procédure

**F.2.1** Les arbitres sont autorisés à utiliser l'IRS jusqu'à ce que le Crew-chief ait signé la feuille de marque, dans les limites prévues dans la présente annexe.

**F.2.2** Le Revisionnage Vidéo Instantané (IRS) doit se faire dès que les arbitres arrêtent le jeu pour quelque raison que ce soit, après que la situation pour l'examen de l'IRS s'est produite, à moins qu'établi autrement dans l'article 45 (erreurs rectifiables).

**F.2.3** Pour utiliser le Système de Revisionnage Instantané (IRS), la procédure suivante s'applique :

- Le Crew-chief doit approuver l'équipement du Système de Revisionnage Instantané (IRS) avant la rencontre, s'il est disponible.
- Le Crew-chief décide si l'examen via le Système de Revisionnage Instantané (IRS) doit être utilisé ou non.
- Si une décision des arbitres est soumise au Système de Revisionnage Instantané (IRS), la décision initiale doit être présentée par les arbitres sur le terrain de jeu.
- Après avoir recueilli toutes les informations auprès des autres arbitres, des officiels de table de marque et du commissaire, le revisionnage doit commencer le plus rapidement possible.
- Le Crew-chief et au moins 1 arbitre (celui qui a sifflé) doivent prendre part au revisionnage. Si le Crew-chief a sifflé, un des autres arbitres doit être choisi pour l'accompagner pour le revisionnage.

- Au cours du Revisionnage Vidéo Instantané (IRS), le Crew-chief doit s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'a accès au moniteur de l'IRS.
- L'examen doit avoir lieu avant que les temps-morts ou remplacement ne soient administrés, qu'un intervalle de jeu ne commence ou que le jeu ne reprenne.
- Si un temps-mort a commencé ou si un remplacement a été effectué lorsque les arbitres identifient la nécessité Revisionnage Vidéo Instantané (IRS), le temps-mort et tout remplacement effectué doivent être annulés jusqu'à ce que la décision finale soit communiquée.
- L'entraîneur-principal peut retirer sa demande de temps-mort lorsque la décision finale est communiquée ou l'entraîneur-principal peut demander un temps-mort, ou l'une ou l'autre équipe peut demander un remplacement.
- Après l'examen, l'arbitre qui a sifflé doit signaler la décision finale et le jeu doit reprendre en conséquence.
- La décision initiale du ou des arbitres ne peut être corrigée que si l'examen de l'IRS fournit aux arbitres des preuves visuelles claires et concluantes permettant la correction.

## F3 Règle

Les situations de jeu suivantes peuvent être examinées pour contrôler :

**F.3.1 À la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation** :

- Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse pour la fin du quart-temps ou de la prolongation.
- S'il reste du temps à jouer et, le cas échéant, combien de temps doit être affiché sur le chronomètre de jeu, si :
  - Une violation de sortie du terrain du tireur a eu lieu,
  - Une violation du chronomètre des tirs a eu lieu,
  - Une violation des 8 secondes a eu lieu,
  - Une faute a été commise,

  … avant la fin du quart-temps ou de la prolongation.

L'intervalle de jeu ne commencera qu'après la communication de la décision de l'IRS et la fin de tout temps de jeu supplémentaire défini dans le quart-temps ou la prolongation.

**F.3.2 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins** dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation :

- Si lors d'un un tir du terrain réussi le ballon a bien été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse :
  - Les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement pour vérifier si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été bien relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse.
  - Les arbitres doivent définir la nécessité de l'examen de l'IRS et le revisionnage vidéo doit avoir lieu après le tir dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois pour quelque raison que ce soit.
- Lorsqu'une faute a été commise loin d'une situation de tir :

- Si le temps de jeu ou la période de tir avait expiré,
- Si l'action de tir avait commencé lorsque la faute a été commise par un adversaire du tireur, ou
- Si le ballon était toujours dans la ou les mains du tireur lorsque la faute a été commise par un partenaire du tireur.

- Si le ballon était encore dans la ou les main(s), ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu lorsqu'une faute a été commise par l'équipe défensive durant la situation de remise en jeu.
- Si une violation d'intervention illégale sur le ballon (*Goaltending)* ou d'interférence sur le panier a été sifflée correctement. Lorsque le revisionnage détermine qu'une violation d'intervention illégale sur le ballon (*Goaltending)* ou d'interférence sur le panier a n'a pas été sifflée correctement, le jeu doit reprendre comme suit :
  Si, après le coup de sifflet :
  - Le ballon est légalement entré dans le panier : le panier compte et l'équipe défensive bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de fond.
  - Un joueur de l'une ou l'autre équipe a acquis un contrôle immédiat et net du ballon : cette équipe bénéficie d'une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'emplacement du ballon au moment du coup de sifflet.
  - Aucune des deux équipes n'a acquis un contrôle immédiat et net du ballon : une situation d'entre-deux se produit.
- Pour identifier le joueur ayant fait sortir le ballon des limites du terrain.

### F.3.3 À tout moment de la rencontre :

- Si un tir du terrain réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points.
  - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour vérifier si un panier du terrain réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points.
  - Les arbitres doivent définir la nécessité de l'examen de l'IRS et le revisionnage vidéo doit avoir lieu après le panier dès que les arbitres arrêtent le match pour la première fois.
- Si 2 ou 3 lancers francs doivent être accordés, après qu'une faute a été sifflée sur un tireur pour un tir du terrain manqué.
- Si une violation d'intervention illégale sur le ballon (*Goaltending)* ou d'interférence sur le panier s'est produite après qu'une faute a été commise, et si une telle violation a été sifflée correctement.
- Si une faute personnelle, une faute disruptive (faute d'interruption du jeu), une faute flagrante ou une faute disqualifiante remplissait les critères d'une telle faute, ou si elle doit être requalifiée à la hausse ou à la baisse, ou être considérée comme une faute technique.
- Après qu'un dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs se soit produit, de combien de temps le(s) chronomètre(s) doit/doivent être corrigé(s).
- Pour identifier le bon tireur de lancers francs.

- Pour identifier l'implication des joueurs et des personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe lors de tout acte de violence ou acte de violence potentielle.
  - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour examiner tout acte de violence ou acte de violence potentielle.
  - Les arbitres doivent identifier la nécessité d'un examen de l'IRS et le revisionnage doit avoir lieu après l'acte de violence ou l'acte de violence potentielle dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois.

## F4 Challenge Vidéo de l'entraîneur-principal

**F.4.1** Dans toutes les rencontres où le Système de Revisionnage Instantanée (IRS) est utilisé, l'entraîneur-principal peut demander le Challenge Vidéo d'un entraîneur-principal, c'est-à-dire demander au Crew-chief de vérifier sa décision en utilisant l'IRS pour revoir la situation de jeu.

**F.4.2** Pour le Challenge Vidéo de l'entraîneur-principal, la procédure suivante s'applique :

- L'entraîneur-principal ne peut demander qu'un seul Challenge Vidéo d'entraîneur-principal dans une rencontre, que le challenge soit gagné ou non.
- Seules les situations de jeu visées à l'article F.3 de l'annexe F peuvent être challengées.
- Les restrictions de temps prévues à l'article F.3 ne s'appliquent pas. Le Challenge Vidéo de l'entraîneur-principal peut être demandé à tout moment de la rencontre.
- L'entraîneur-principal qui demande un Challenge Vidéo doit établir un contact visuel avec l'arbitre le plus proche et demander clairement son Challenge Vidéo d'entraîneur-principal.
- L'entraîneur-principal doit dire haut et fort en anglais « Challenge » et en même temps montrer le signal de Challenge de l'entraîneur-principal (n° 56, dessinant un rectangle, comme un écran de télévision). La demande est définitive et irréversible.
- L'entraîneur-principal doit demander le Challenge Vidéo et le revisionnage Vidéo (IRS) doit avoir lieu au plus tard lorsque les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois après la décision.
- Si le jeu se poursuit sans arrêt, les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement lorsqu'ils identifient le Challenge Vidéo d'un entraîneur-principal, tant qu'aucune des deux équipes n'est désavantagée.
- L'entraîneur-principal doit indiquer à l'arbitre le plus proche la situation du jeu à examiner.
- L'arbitre doit confirmer que le Challenge Vidéo demandé est valide.
- L'arbitre doit aviser le marqueur que le Challenge Vidéo de l'entraîneur-principal a été accordée.
- Pendant le revisionnage Vidéo (IRS), les joueurs doivent rester sur le terrain de jeu.
- Si l'issue du revisionnage Vidéo (IRS) détermine que la décision challengée est en faveur de l'équipe requérante, la décision initiale est annulée.
- Si l'issue du revisionnage Vidéo (IRS) détermine que la décision contestée n'est pas en faveur de l'équipe requérante, la décision initiale doit être maintenue.

- Les arbitres doivent utiliser la même procédure que dans la règle d'examen de l'IRS.
- Une fois que l'arbitre a signalé la décision finale à l'issue du revisionnage Vidéo (IRS), le jeu doit reprendre comme après tout revisionnage Vidéo (IRS).

# FIN DU REGLEMENT DE JEU

# ET

# DES PROCEDURES DE RENCONTRE

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL