

FIBA – REGLES OFFICIELLES DE BASKET-BALL 2006 INTERPRETATION OFFICIELLES

Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles de la FIBA des règles officielles de la FIBA Basket-ball 2006 et sont effectives à partir du 1^{er} Octobre 2006.

Si les interprétations de ce document diffèrent des précédentes interprétations publiées par la FIBA, ce document les remplace.

Les règles officielles de Basket-ball de la FIBA sont approuvées par le Conseil d'administration de la FIBA et sont périodiquement revues par la commission technique de la FIBA.

Les règles sont gardées aussi claires et compréhensibles que possible, mais elles expriment des principes plutôt que des situations de jeu.

Elles ne peuvent pas, cependant, couvrir la riche variété des cas spécifiques qui peuvent se passer pendant un match de basket-ball.

Le but de ce document est de convertir les principes et concepts du code de jeu en situations pratiques et spécifiques comme elles pourraient se passer dans un match normal de basket-ball

Les interprétations des différentes situations peuvent stimuler les esprits des officiels et compléteront une étude initiale détaillée des règles elles-mêmes.

Les règles officielles de basket-ball de la FIBA resteront le document principal gouvernant le basket-ball de la FIBA.

Cependant, l'arbitre aura tout le pouvoir et l'autorité pour prendre les décisions sur tout point non spécifiquement couvert par le code de jeu ou par les interprétations officielles de la FIBA.

ART 5 - Joueurs – Blessure

Situation 1 :

Si un joueur est blessé ou paraît être blessé et, en conséquence, le coach, l'assistant coach, un remplaçant ou toute autre personne de la même équipe se trouvant sur le banc monte sur le terrain, ce joueur est alors considéré comme ayant reçu un traitement, même s'il n'en reçoit pas un.

Exemple 1 :

A4 semble être blessé à la cheville et le jeu est arrêté.

- (a) Le docteur de l'équipe A monte sur le terrain et soigne la cheville de A4.
- (b) Le docteur de l'équipe A monte sur le terrain mais A4 est déjà rétabli.
- (c) Le coach A monte sur le terrain pour évaluer la blessure de A4.
- (d) L'assistant coach A, un remplaçant A ou un accompagnateur de l'équipe A monte sur le terrain mais ne donne pas de traitement à A4.

Interprétation :

Dans les cas (a), (b), (c) et (d), A4 est considéré comme avoir reçu un traitement et sera remplacé.

Situation 2 :

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

Exemple 2 :

A4 est sérieusement blessé et le jeu est arrêté pendant 15 minutes car le docteur estime que l'évacuation hors du terrain serait dangereuse pour le joueur.

Interprétation :

L'opinion du docteur déterminera le temps approprié pour l'évacuation du joueur blessé hors du terrain. Après le remplacement, le jeu reprendra sans aucune sanction.

Situation 3 :

Si un joueur est blessé ou saigne, ou a une blessure ouverte et ne peut continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), il doit être changé, à moins qu'un temps mort soit pris par l'une ou l'autre équipe dans le même arrêt de jeu, et que le joueur ait récupéré pendant le temps mort avant que le signal du marqueur ne retentisse pour le remplacement.

Exemple 3 :

A4 est blessé et le jeu est arrêté. Comme A4 n'est pas capable de continuer de jouer immédiatement, l'arbitre siffle en faisant le signe conventionnel pour le changement. Le coach A (ou B) demande un temps mort :

(a) Avant qu'un remplaçant pour A4 n'entre au jeu.

(b) Après qu'un remplaçant pour A4 n'entre au jeu.

A la fin du temps mort, A4 semble avoir récupéré et demande de rester au jeu. Est-ce que la demande de A4 est acceptée ?

Interprétation :

(a) Le temps mort est accordé et si A4 récupère pendant le temps mort, il peut continuer à jouer.

(b) Le temps mort est accordé mais A4 doit être remplacé.

ART. 7 - Coach : Devoirs et Pouvoirs

Situation :

Au moins 20 minutes avant le début de la partie, chaque coach ou son représentant donnera au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants aux membres de l'équipe qui sont sélectionnés pour jouer la partie.

Le coach est personnellement responsable pour assurer que les numéros de la liste correspondent au numéro des maillots des joueurs. Dix minutes avant le début de la partie, le coach confirmera son accord avec les noms correspondants aux numéros de ses membres d'équipes et les noms des coaches en paraphant la feuille de marque.

Exemple :

L'équipe A présente en temps voulu la liste de son équipe au marqueur. Les numéros de deux joueurs ne sont pas les mêmes que les numéros mis sur leur maillot ou le nom d'un joueur a été omis sur la feuille de marque.

Ceci est découvert :

(a) Avant le début du match

(b) Après le début du match

Comment procédera l'arbitre ?

Interprétation :

(a) Les mauvais numéros sont corrigés et le nom du joueur est ajouté sur la feuille sans sanction.

(b) L'arbitre arrête le jeu à un moment tel qu'il ne désavantage aucune équipe.

Les mauvais numéros sont corrigés, cependant, le nom du joueur ne peut pas être ajouté sur la feuille.

ART. 9 - Début et fin d'une période

Situation 1 : Art 9 n'est pas d'application en Belgique (voir statuts)

Un match ne commencera pas tant que chaque équipe n'ait pas un minimum de 5 joueurs sur le terrain prêts à jouer.

Si moins de 5 joueurs sont sur le terrain au moment du début de la partie, les officiels doivent être sensibles à chaque(s) circonstance(s) imprévue(s) qui pourrait (ent) expliquer le délai. Si une explication raisonnable est fournie au délai, une faute technique ne sera pas infligée. Si, cependant, aucune explication n'est fournie, une faute technique et/ou un forfait pourrait résulter sur l'arrivée d'autres joueurs.

Remarque : La restriction est valide seulement pour le début de la partie et non pour le début d'une autre période ou prolongation.

Exemple 1 :

Quand le match est prévu de commencer, l'équipe A a moins de 5 joueurs prêts à jouer sur le terrain.

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

Interprétation :

- (a) Le début du match sera retardé pour un maximum de 15 minutes. Si les joueurs absents arrivent sur le terrain, prêts à jouer avant que les 15 minutes soient passées, le jeu commencera. Si les joueurs absents ne sont pas arrivés sur le terrain prêts à jouer avant que les 15 minutes ne soient écoulées, le match sera gagné par forfait par l'équipe B et le score enregistré par un 20 :0.
- (b) Le début du match sera retardé pour un maximum de 15 minutes. Si les joueurs absents arrivent sur le terrain prêts à jouer avant que les 15 minutes soient passées, une faute technique sera infligée au coach A (enregistrée comme « B ») après quoi, le match commencera. Si les joueurs absents ne sont pas arrivés sur le terrain prêts à jouer avant que les 15 minutes ne soient passées, alors le match sera gagné par forfait par l'équipe B et le score enregistré par un 20 :0.

Situation 2 :

L'article 9 clarifie quel panier une équipe défend et quel panier elle attaque. Si par confusion, une période commence avec deux équipes attaquant/défendant les mauvais paniers, la situation sera corrigée dès que cela est découvert, sans désavantager aucune équipe. Chaque point marqué, temps écoulé, fautes commises, etc... avant l'arrêt du jeu restent valides.

Exemple 1 :

Après le début de la partie, les officiels réalisent que les deux équipes jouent dans la mauvaise direction.

Interprétation :

La partie sera arrêtée dès que possible sans désavantager l'une ou l'autre équipe. Les équipes changeront de panier. Le jeu reprendra à l'endroit « miroir » opposé le plus proche ou le jeu fut arrêté.

Exemple 2 :

Au début d'une période, l'équipe A attaque/défend le bon panier quand B4, par perte d'orientation, dribble vers le mauvais panier et marque un panier.

Interprétation

Les deux points doivent être accordés au capitaine de l'équipe A.

ART. 12 - Entre-deux et possession en alternance

Situation :

L'équipe qui n'obtient pas le contrôle du ballon lors de l'entre-deux initial aura droit au ballon pour la remise en jeu à l'endroit le plus proche où la prochaine situation d'entre-deux aura lieu.

Exemple 1 :

Un arbitre lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après, le ballon est légalement frappé par le sauteur A4 :

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

Interprétation :

Comme la possession n'a pas été établie, l'officiel ne peut pas utiliser la flèche de la possession en alternance pour accorder la possession de balle à l'une ou l'autre équipe.

L'arbitre recommencera un nouvel entre-deux dans le cercle central et A5 et B5 devront sauter. Si du temps s'est écoulé, après la frappe légale sur le ballon et avant la situation de ballon tenu ou la situation de double faute, ce temps reste écoulé.

Exemple 2 :

L'équipe B a droit à la prochaine remise en jeu suite à la règle de l'alternance de possession. Un officiel et/ou le marqueur fait une erreur et le ballon est erronément remis à l'équipe A pour la remise en jeu.

Interprétation :

Une fois que le ballon touche ou est touchée par un joueur sur le terrain, l'erreur ne peut pas être corrigée. L'équipe B ne perd pas l'opportunité de la remise en jeu selon la règle de possession en alternance suite à l'erreur et aura droit à la prochaine remise en jeu qui résultera d'une situation d'alternance de possession.

Exemple 3 :

Simultanément avec le signal de fin de période, B5 commet une faute sur A5 et une faute antisportive est sifflée. La flèche est en faveur de l'équipe B. Comment les officiels doivent-ils procéder ?

Interprétation :

A5 tentera les deux lancers francs sans aucun joueur au rebond et sans aucun temps restant.

Après les deux minutes de l'intervalle de jeu, la partie reprendra avec une remise en jeu pour l'équipe A au centre du terrain en face de la table de marque. L'équipe B ne perdra pas le droit à la prochaine remise en jeu qui résultera d'une situation d'entre-deux pour l'alternance de possession.

ART. 17 - Remise en jeu

Situation 1 :

Avant que le joueur qui effectue la remise en jeu ne relâche le ballon pour la remise en jeu, il est possible que, lors de ce mouvement de remise en jeu, les mains du joueur qui tient le ballon traversent le plan de la limite séparant la zone intérieure du terrain et la zone extérieure du terrain. Dans de telles situations, il est toujours de la responsabilité du défenseur d'éviter d'interférer avec la remise en jeu en touchant le ballon tant que ce ballon se trouve dans les mains du joueur réalisant la remise en jeu.

Exemple :

A4 se voit attribué le ballon pour une remise en jeu. Pendant qu'il tient le ballon, les mains de A4 dépassent le plan des limites du terrain de telle façon que le ballon est au-dessus de la zone intérieure du terrain. B4 saisit le ballon qui est dans les mains de A4 ou tape le ballon hors des mains de A4 sans aucun contact physique personnel contre A4.

Interprétation :

B4 a interféré avec la remise en jeu. De ce fait, il a retardé la reprise de la partie. Un avertissement sera donné à B4 et communiqué au coach B et cet avertissement sera valable pour tous les joueurs de l'équipe B pour la suite de la partie. La répétition d'une action similaire par un joueur de l'équipe B entraînera une faute technique.

Situation 2 :

Sur une remise en jeu, le joueur qui réalise la remise en jeu doit passer le ballon (pas remettre le ballon) à un coéquipier sur le terrain de jeu. Remettre le ballon à un coéquipier sur le terrain violerait l'intention d'une remise en jeu.

Exemple :

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

Interprétation :

Une violation sur la remise en jeu a été commise par A4. Le ballon doit quitter la (les) main(s) afin que la remise en jeu soit considérée comme légale. Le ballon est remis à l'équipe B pour une remise en jeu au même endroit où elle avait eu lieu.

Situation 3 :

La remise en jeu aura lieu au milieu du terrain en face de la table de marque, pendant les deux dernières minutes de la quatrième période ou de chaque prolongation, si un temps-mort est accordé à l'équipe qui avait la possession du ballon dans sa zone arrière.

Le joueur effectuant la remise en jeu a le droit de passer le ballon à n'importe quel endroit sur le terrain.

Exemple 1 :

Dans la dernière minute de la partie, A4 dribble dans sa zone arrière, quand un joueur de l'équipe B tape le ballon hors des limites du terrain dans le prolongement de la ligne des lancer francs

- (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).

A partir de quel endroit reprendra la partie pour la remise en jeu de l'équipe A après le temps mort ?

Interprétation :

- (a) La partie reprendra avec une remise en jeu pour l'équipe A dans le prolongement de la ligne des lancer francs
- (b) et (c) La partie reprendra avec une remise en jeu pour l'équipe A au milieu du terrain en face de la table de marque.

Exemple 2 :

Dans la dernière minute de la partie, A4 a droit à deux lancer-francs. Pendant le deuxième lancer-franc, A4 marche sur la ligne des lancer-francs pendant qu'il shoote et une violation est sifflée. L'équipe B demande un temps mort

A quel endroit aura lieu la remise en jeu pour l'équipe B après le temps mort ?

Interprétation :

La partie reprendra avec une remise en jeu pour l'équipe B au milieu du terrain en face de la table de marque.

Exemple 3 :

Pendant les deux dernières minutes du match, A4 a dribblé pendant 6 secondes dans sa zone arrière, quand B4 tape le ballon hors des limites du terrain.

L'équipe A demande un temps mort. Après le temps mort, la partie reprend avec une remise en jeu pour l'équipe A au milieu du terrain en face de la table de marque.

- (a) Combien de secondes reste-t-il pour l'équipe A au niveau des 24 secondes ?
- (b) Si l'équipe A passe le ballon en zone arrière, combien de secondes l'équipe A aura-t-elle pour passer le ballon en zone avant ?

Interprétation :

- (a) L'équipe A n'aura plus que 18 secondes pour la période des 24 secondes.
- (b) Après avoir reçu le ballon en zone arrière, l'équipe A aura à sa disposition une nouvelle période pour passer le ballon en zone avant.

ART. 18/19 - Temps-mort / Changement

Situation 1 :

Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le chronomètre de jeu n'ait démarré ni après que le temps d'une période ait expiré.

Un changement ne peut pas être accordé avant que le chronomètre de jeu pour la période de jeu n'ait démarré ou après que le temps d'une période ait expiré, un changement peut être accordé pendant les intervalles de jeu.

Exemple 1 :

Pendant l'entre-deux initial mais avant que le ballon ne soit légalement touchée, le sauteur A5 commet une violation est le ballon est remise à l'équipe B pour une remise en jeu. A ce moment, l'un ou l'autre coach demande un changement ou un temps mort

Interprétation :

Le temps mort ou le changement ne sera pas accordé car le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré.

Exemple 2 :

Une faute est sifflée en même temps que le signal de fin de période ou prolongation (pas fin de match) retentit et A4 a droit à 2 lancer francs

L'un ou l'autre coach demande :

- (a) Un temps mort
- (b) Un changement

Interprétation :

- (a) Un temps mort ne peut pas être accordé car le temps de jeu a expiré.
- (b) Un changement peut être accordé seulement après que la tentative de shoot pour les lancer francs soit terminée et que l'intervalle de jeu ait donc commencé.

Situation 2 :

Si le signal de l'appareil des 24 secondes sonne pendant que le ballon est en l'air durant un shoot, il n'arrête pas le chronomètre de jeu. Aucun changement n'est autorisé et c'est une opportunité de temps mort, seulement, pour l'équipe qui ne marque pas.

Exemple :

Sur un shoot, le ballon est en l'air, lorsque le signal de l'appareil des 24 secondes retentit. Le ballon entre dans le panier. A ce moment :

- (a) L'une des deux équipes ou les deux équipes demandent un changement.
- (b) L'une des deux équipes ou les deux équipes demandent un temps mort

Interprétation :

(a) Le signal des 24 secondes est ignoré car il ne stoppe pas le chronomètre de jeu.

La partie s'arrêterait et le changement serait permis seulement pour l'équipe n'ayant pas marqué et seulement dans les deux dernières minutes de la quatrième période ou dans les deux dernières minutes de chaque prolongation. Si l'équipe qui a encaissé réalise un remplacement, alors l'autre équipe peut aussi remplacer un joueur.

(b) C'est une opportunité de temps mort seulement pour l'équipe ayant encaissé. Si le temps mort est pris, alors l'équipe adverse peut aussi recevoir un temps mort s'il est demandé, et les deux équipes peuvent effectuer des changements.

Situation 3 :

Si la demande pour un temps mort ou pour un changement (pour n'importe quel joueur, inclus le joueur qui tire les lancer francs) est fait après que le ballon soit à la disposition du shooteur des lancer francs pour le premier ou l'unique lancer francs, le temps mort ou le changement sera autorisé pour les deux équipes si :

- (a) Le dernier ou unique lancer francs est réussi ou
- (b) Le dernier ou unique lancer francs est suivi par une remise en jeu au milieu du terrain en face de la table de marque ou pour toute raison valide qui rendrait le ballon mort après ce dernier ou unique lancer franc.

Exemple 1 :

A4 reçoit deux lancer-francs. L'équipe A (ou l'équipe B) demande un temps mort ou un changement :

- (a) Avant que le ballon soit à la disposition du joueur shootant les lancers francs
- (b) Après la première tentative.
- (c) Après la deuxième et dernière tentative (qui est réussie) mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur qui va effectuer la remise en jeu.
- (d) Après la deuxième et dernière tentative (qui est réussie) mais après que le ballon soit à la disposition du joueur qui doit effectuer la remise en jeu.

Est-ce que le temps mort ou le changement est accordé ?

Si oui, quand ?

Interprétation :

- (a) Le temps mort ou le changement est accordé directement, avant la première tentative.
- (b) Le temps mort ou le changement est accordé après le dernier lancer franc s'il est réussi.
- (c) Le temps mort ou le changement est accordé directement avant la remise en jeu.
- (d) Le temps mort ou le changement est refusé.

Exemple 2 :

A4 a droit à deux lancer-francs. Après la première tentative, un temps mort ou un changement est demandé par l'équipe A ou l'équipe B. Dans laquelle des situations suivantes sera accordé le temps-mort ou le changement et, si oui, quand ?

Pendant la dernière tentative :

- (a) Le ballon rebondit hors de l'anneau et la partie continue.
- (b) Le lancer franc est réussi.
- (c) Le ballon ne touche pas l'anneau.
- (d) A4 marche sur la ligne des lancer-francs pendant qu'il shoote et la violation est sifflée.
- (e) Le lancer franc est raté mais B4 marche dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté la (les) main(s) du shooteur de lancer francs et la violation est sifflée.

Interprétation :

- (a) Le temps –mort ou le changement n'est pas accordé.
- (b), (c) et (d) Le temps mort ou le changement est accordé immédiatement.
- (e) Un nouveau lancer-franc est tenté par A4 et, s'il est marqué, le temps mort ou le changement est accordé immédiatement.

Situation 4 :

Si, suite à une demande de temps-mort, une faute est commise par l'une ou l'autre équipe, la période de temps-mort ne commencera pas tant que l'officiel n'a pas totalement terminé la communication de la faute au marqueur.

Dans le cas où ce serait la cinquième faute du joueur, cette communication inclura la procédure de changement nécessaire. Une fois la procédure de changement complétée, le temps-mort commencera quand un officiel aura sifflé et fait le signal du temps mort.

Exemple 1 :

Une demande de temps mort est faite par le coach A. Le ballon devient mort dû à une faute de B4 et c'est la cinquième faute de B4.

Interprétation :

La période de temps mort ne commencera pas tant que toute la communication relative à la faute n'ait pas été faite au marqueur et tant qu'un remplaçant pour B4 n'est pas monté sur le terrain.

Exemple 2 :

Une demande de temps-mort est faite par le coach A. Le ballon devient mort dû à une faute de B4 et c'est la cinquième faute de B4. Pendant que l'officiel communique avec le marqueur, les joueurs vont immédiatement vers leur banc respectif, plutôt que d'attendre que le coup de sifflet de l'officiel ne fasse débiter le temps mort

Interprétation :

Les équipes peuvent regagner leur banc d'équipe dès que le chronomètre de jeu est arrêté s'ils sont au courant qu'un temps mort a été demandé, même si, formellement, ce temps mort n'a pas encore commencé.

Situation 5 :

Si les officiels découvrent que plus de cinq joueurs jouent sur le terrain simultanément pour la même équipe, l'erreur doit être corrigé le plus vite possible sans désavantager l'équipe adverse.

En supposant que les officiels et les officiels de table font correctement leur travail, un joueur doit être entré ou doit être resté illégalement sur le terrain.

Les officiels doivent donc retirer un joueur du terrain immédiatement et charger le coach de l'équipe incriminée d'une faute technique (enregistrée comme « B »).

Le coach est responsable pour assurer qu'un changement est appliqué correctement et que le joueur remplacé quitte le terrain immédiatement après le remplacement.

Exemple :

Pendant que la partie se déroule, on découvre que l'équipe A a plus de cinq joueurs sur le terrain.

- (a) Au moment de la découverte, l'équipe B (avec 5 joueurs) contrôle le ballon.
- (b) Au moment de la découverte, l'équipe A (avec plus de 5 joueurs) contrôle le ballon.

Interprétation :

- (a) La partie sera arrêtée immédiatement sans désavantager l'équipe B. Le joueur qui est entré (ou resté) sur le terrain illégalement devra sortir du terrain et une faute technique (enregistrée comme « B ») sera infligée au coach de l'équipe A.
- (b) La partie sera arrêtée immédiatement. Le joueur qui est entré (ou resté) sur le terrain illégalement devra sortir du terrain et une faute technique (enregistrée comme « B ») sera infligée au coach de l'équipe A.

Situation 6 :

Après qu'on ait découvert qu'une équipe participait avec plus de cinq joueurs, on découvre aussi que des points ont été marqués et des fautes ont été commises par le joueur A5 qui participait illégalement au jeu.

Tous les points seront validés et toutes les fautes commises par (ou contre) ce joueur seront qualifiées comme des fautes de joueur.

Exemple :

Les officiels réalisent que A5 est sur le terrain et participe comme sixième joueur pour l'équipe 4.

- (a) La partie est alors arrêtée à la suite d'une faute de A5.
- (b) La partie est alors arrêtée à la suite d'un panier de A5.
- (c) La partie est alors arrêtée à la suite d'une faute de B5 sur A5 lors d'un shoot manqué.

Interprétation :

- (a) La faute de A5 sera considérée comme une faute de joueur et pénalisée comme il se doit.
- (b) Le panier de A5 comptera.
- (c) Les lancer-francs résultants de la faute de B5 seront tentés par n'importe quel joueur de l'équipe A qui se trouve sur le terrain au moment où la faute a été commise. (Ce joueur sera choisi par le coach de l'équipe A)

Situation 7 :

ART. 18 et 19 clarifient quand une opportunité de changement ou de temps-mort commence et finit.

Les coachs désirants un temps mort ou un changement doivent être au courant de ces limitations et doivent être préparés pour que leurs demandes de changement ou temps mort soient accordées au bon moment.

Si la demande est faite à un autre moment que durant une opportunité de temps-mort ou de changement, le changement ou le temps mort ne sera pas accordé immédiatement.

Exemple :

Une opportunité de changement ou de temps mort vient juste de se terminer quand le coach A cours vers le marqueur, demandant bruyamment un temps mort ou un changement. Le marqueur réagit et, erronément, fait retentir le signal.

L'officiel siffle et interrompt la partie.

Interprétation :

A cause du coup de sifflet de l'officiel, le ballon est mort et le chronomètre est arrêté, ce qui résulterait, normalement, en une opportunité de changement ou de temps-mort. Cependant, comme la demande était faite trop tard, le changement ou le temps mort ne sera pas accordé. La partie reprendra immédiatement.

ART. 24 - Dribble

Situation :

Si un joueur jette délibérément le ballon contre le panneau (et non pas comme une tentative de shoot pour marquer), ceci est considéré comme si le joueur avait fait rebondir le ballon sur le sol. Si le joueur touche le ballon à nouveau avant qu'il ait touché (ou ait été touché) par un autre joueur, ceci est considéré comme un dribble.

Exemple 1 :

A4 n'a pas encore dribblé quand A4 jette le ballon contre la planche et reprend le ballon avant que le ballon n'ait touché un autre joueur.

Interprétation :

Après qu'il ait pris le ballon (le ballon revient dans ses mains) A4 peut shooter ou passer mais ne peut pas commencer un nouveau dribble.

Exemple 2 :

Après avoir fini un dribble, soit dans un mouvement continu ou en restant debout, A4 jette le ballon contre la planche et l'attrape à nouveau avant qu'il n'ait touché un autre joueur.

Interprétation :

A4 a commis une violation en faisant un double dribble.

ART. 28 - Huit secondes**Situation 1 :**

L'application de cette règle est basée seulement sur le comptage individuel des huit secondes par un officiel. Dans le cas d'une anomalie entre le nombre de secondes comptées par l'officiel et le nombre noté sur l'appareil des vingt quatre secondes, la décision des officiels est prioritaire.

Exemple :

A4 dribble dans sa zone arrière quand l'officiel siffle une violation des huit secondes. L'appareil des vingt quatre secondes montre qu'il n'y a que 7 secondes de passées.

Interprétation :

La décision de l'officiel est correcte. L'officiel est seul responsable de décider quand la période des huit secondes est terminée.

Situation 2 :

Si le comptage des huit secondes en zone arrière est stoppé par une situation d'entre deux et qu'une remise en jeu selon la possession en alternance est accordée à l'équipe qui contrôlait le ballon, alors cette équipe n'aura plus que le temps qu'il lui restait pour cette période des huit secondes.

Exemple :

L'équipe A contrôle le ballon depuis cinq secondes en zone arrière quand une situation de ballon tenu est sifflée. C'est l'équipe A qui reçoit le ballon selon la règle de l'alternance de possession.

Interprétation :

L'équipe A n'aura plus que trois secondes pour passer le ballon en zone avant.

ART. 29 - Vingt-quatre secondes

Situation1 :

Quand un shoot vers le panier est tenté près de la fin d'une période des vingt-quatre secondes et que le signal retentit pendant que le ballon est dans les airs, si le ballon frappe la planche ou manque l'anneau, une violation s'est produite à moins que l'équipe adverse gagne le ballon immédiatement et contrôle clairement le ballon. Le ballon sera remis à l'équipe adverse pour la remise en jeu à la place la plus proche où le jeu a été arrêté par les officiels, excepté directement derrière la planche.

Exemple 1 :

Un shoot de A5 vers le panier est en l'air quand le signal des vingt-quatre secondes retentit. Le ballon touche le panneau et roule sur le sol, quand il est touché par B4 suivi de A4 et finalement contrôlé par B5.

Interprétation :

C'est une violation des vingt-quatre secondes car le ballon manque l'anneau et qu'il n'y a pas de contrôle clair et immédiat de la part de l'équipe adverse.

Exemple 2 :

Un shoot de A5 touche le panneau, mais rate l'anneau. Durant le rebond, le ballon est touché, mais pas contrôlé par B5, après quoi, A5 gagne le contrôle du ballon. A ce moment, le signal de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit.

Interprétation :

Une violation des vingt-quatre secondes s'est produite. Le chronomètre des vingt-quatre secondes continue tant que le shoot ne touche pas l'anneau et tant que le ballon est contrôlé par un joueur de l'équipe A.

Exemple 3 :

A la fin d'une période de vingt-quatre secondes, A4 shoote au panier. Le shoot est légalement bloqué par B4 et le signal des vingt-quatre secondes retenti. Après le signal, B4 commet une faute sur A4.

Interprétation :

Une violation des vingt-quatre secondes s'est produite. La faute de B4 sera négligée à moins que ce soit une faute technique, antisportive ou disqualifiante.

Exemple 4 :

Un shoot de A4 vers le panier est dans les airs quand le signal des vingt-quatre secondes retentit. Le ballon manque l'anneau, après quoi un ballon tenu entre A5 et B5 est sifflé.

Interprétation :

Une violation des vingt-quatre secondes s'est produite. L'équipe B ne gagne pas clairement ni immédiatement le contrôle du ballon lors du rebond.

Situation 2 :

Si une équipe qui avait le contrôle du ballon reçoit une remise en jeu suite à la possession en alternance, cette équipe n'aura plus que le temps qu'il restait pour la période des vingt-quatre secondes lorsque la situation d'entre-deux s'est produite.

Exemple 1 :

L'équipe A a le contrôle du ballon et il ne reste que dix secondes pour la période des vingt-quatre secondes quand une situation de ballon tenu se produit.

Une remise en jeu suivant la règle de la possession en alternance est accordée à :

- (a) l'équipe A
- (b) l'équipe B

Interprétation :

- (a) L'équipe A n'aura plus que dix secondes pour la période des vingt-quatre secondes.
- (b) L'équipe B aura une nouvelle période de vingt-quatre secondes.

Exemple 2 :

L'équipe A a le contrôle du ballon et il ne reste plus que dix secondes pour la période des vingt-quatre secondes quand le ballon sort des limites du terrain. Les officiels ne savent pas dire si c'est A4 ou B4 qui a touché le ballon en dernier lieu avant qu'elle ne sorte des limites du terrain, ou ne savent pas déterminer quel joueur était le dernier à avoir touché le ballon avant qu'il n'aille hors des limites du terrain.

Une remise en jeu suivant la règle de l'alternance de possession est attribuée à :

- (a) L'équipe A
- (b) L'équipe B

Interprétation :

- (a) L'équipe A n'aura plus que dix secondes pour la période des vingt-quatre secondes.
- (b) L'équipe B aura droit à une nouvelle période de vingt-quatre secondes.

ART. 31 - Goaltending et interférence

Situation 1 :

Quand le ballon est au dessus du niveau de l'anneau pendant un shoot ou un lancer franc, c'est une interférence si un joueur passe à travers le panier et touche le ballon.

Exemple :

Lors d'un dernier ou unique lancer-franc de A4, avant que le ballon ne touche l'anneau, B4 passe à travers le panier et touche le ballon.

Interprétation :

Une violation de B4 s'est produite pour avoir touché le ballon illégalement. Un point est accordé à l'équipe A et une faute technique est sifflée au joueur B4.

Situation 2 :

Quand le ballon est au dessus du niveau de l'anneau pendant une passe ou un rebond, c'est une violation si un joueur passe à travers le panier pour toucher le ballon.

Exemple :

Le ballon est au dessus de l'anneau pendant une passe quand A4 passe à travers le panier et touche le ballon.

Interprétation :

Une simple violation (pas un goaltending ni une interférence) s'est produite. L'équipe B recevra le ballon avec une nouvelle période de 24 secondes pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche où la violation a été commise, excepté directement derrière le panneau.

Situation 3 :

Suite au dernier ou unique lancer-franc et après que le ballon ait touché l'anneau, la tentative de lancer-franc change de statut et devient un panier à deux points si le ballon est légalement touché par un joueur avant qu'il n'entre dans le panier.

Exemple :

Un dernier ou unique lancer franc lancé par A4 a touché l'anneau et rebondit au dessus quand B4 tente de taper le ballon dehors mais le ballon entre dans le panier.

Interprétation :

Comme le ballon a été touché légalement, la tentative de lancer-franc change de statut et deux points sont accordés à l'équipe A.

Situation 4 :

Si, après une tentative de shoot, un joueur touche le ballon pendant qu'il est dans sa phase montante, toutes les restrictions relatives au goaltending et interférence doivent être appliquées.

Exemple :

Après un shoot de A4, le ballon est dans les airs quand il est touché dans sa phase montante par B5 (ou A5). Dans sa phase descendante vers l'anneau, le ballon est touché par :

(a) A3

(b) B3

Interprétation :

Le contact de A5 (ou B5) avec le ballon dans sa phase montante est légal et ne change pas le statut d'un shoot pour le panier. Cependant, le contact suivant avec le ballon dans sa phase descendante par A3 ou B3 est une violation.

(a) Le ballon est rendu à l'équipe B pour une remise en jeu.

(b) Deux points sont accordés à l'équipe A.

Situation 5 :

C'est considéré comme une interférence si pendant un shoot, un défenseur fait vibrer le panneau ou l'anneau de telle façon que, selon le jugement de l'officiel, le ballon a été empêché d'entrer dans le panier.

Exemple :

A4 tente un shoot à trois points près de la fin de la partie. Pendant que le ballon est en l'air, le signal de fin de match retentit. Après le signal, B4 fait vibrer l'anneau ou le panneau et à cause de cette action, selon le jugement de l'officiel, le ballon est empêché de rentrer dans le panier.

Interprétation :

Même si le signal de fin de match retentit, le ballon reste vivant et une violation pour interférence s'est alors produite. Les trois points sont accordés à l'équipe A.

Situation6 :

L'interférence se produit lorsqu' un défenseur ou un attaquant, pendant un shoot, touche le panier ou le panneau pendant que le ballon est en contact avec l'anneau et qu'il y'a encore une possibilité pour que le ballon entre dans le panier.

Exemple :

Après un shoot de A4, le ballon a rebondi sur l'anneau et a atterri à nouveau sur l'anneau. Le ballon est encore en contact avec l'anneau quand B4 touche le panier ou le panneau. Est-ce une violation pour interférence ?

Interprétation :

Oui. Les restrictions pour l'interférence s'appliquent aussi longtemps qu'il est possible que le ballon entre dans le panier.

ART. 35 - Double faute

Situation :

A chaque fois qu'il y'a des décisions contradictoires des officiels ou des infractions aux règles qui se produisent approximativement en même temps et une des sanctions est d'annuler le panier marqué, cette sanction prévaut et aucun point ne sera accordé.

Exemple :

Pendant l'action de shoot, il y'a un contact physique entre le shooteur A4 et B4. Le ballon entre dans le panier. L'arbitre de tête siffle une faute offensive contre A4 et donc le panier ne devrait pas compter. L'arbitre de queue siffle une faute défensive sur B4 et donc le panier compterait.

Interprétation :

C'est une double faute et le panier ne comptera pas.

ART. 38 - Faute technique

Situation 1 :

Si un avertissement officiel est donné à un joueur pour une action ou un comportement et qui, répété, peut mener à une faute technique, cet avertissement sera aussi communiqué au coach et sera d'application pour tout autre membre de l'équipe pour des actions similaires lors de la suite de la rencontre.

Un avertissement officiel sera donné seulement quand le chronomètre de jeu est arrêté et le ballon mort.

Exemple :

Un membre de l'équipe A reçoit un avertissement pour :

- (a) Interférence sur une remise en jeu.
- (b) Frapper dans les mains devant la figure d'un adversaire qui marque un panier.
- (c) Un comportement antisportif
- (d) Toute autre action qui, si elle est répétée, peut mener à une faute technique.

Interprétation :

L'avertissement sera communiqué aussi au coach A et sera appliqué à tous les membres de l'équipe A, pour des actions similaires, pour la suite de la rencontre.

Situation 2 :

Si, pendant un intervalle de jeu, une faute technique a été commise par un membre de l'équipe qui peut joueur et qui est désigné comme joueur-coach, alors la faute comptera comme une faute technique de joueur et comptera donc pour les fautes d'équipe de la période de jeu suivante.

Exemple :

A4 est un joueur-coach pour l'équipe A. A4 reçoit une faute technique pour :

- (a) S'être accroché à l'anneau pendant l'échauffement d'avant match ou durant la mi-temps.
- (b) Un comportement antisportif pendant un intervalle de jeu.

Interprétation :

Dans les deux cas ((a) et (b)), une faute technique est infligée à A4 comme joueur. La faute comptera dans les fautes d'équipe pour la période de jeu suivante et comptera aussi pour les cinq fautes personnelles de A4.

Situation 3 :

Pendant qu'un joueur est dans l'action de shooter au panier, l'équipe adverse n'a pas le droit de déconcerter ce joueur en bougeant la (les) main(s) pour boucher la vue, crier fort, claquer les pieds lourdement ou frapper dans les mains près du shooteur. Faire ceci, peut amener à une faute technique si le shooteur est désavantagé suite à de tels actes, ou a un avertissement si le shooteur n'est pas désavantagé.

Exemple :

A4 est dans l'action de shooter vers le panier quand B4 tente de distraire A4 en criant fort ou en claquant les pieds lourdement sur le sol. Le shoot est :

- (a) Réussi
- (b) Raté

Interprétation :

- (a) Un avertissement sera donné à B4 et communiqué au coach B. Cet avertissement sera appliqué à tous les joueurs de l'équipe B pour des comportements similaires pour la suite de la rencontre.
- (b) Une faute technique sera infligée à B4.

Situation 4 :

Si un joueur participe à nouveau au jeu après avoir commis sa cinquième faute et après que ce joueur ait été averti qu'il ne pourrait plus participer au jeu, la participation illégale sera pénalisée immédiatement après la découverte, sans désavantager l'équipe adverse.

Exemple :

Après avoir commis sa cinquième faute, B4 est averti qu'il ne peut plus participer au jeu. Plus tard, B4 participe à nouveau à la partie après un remplacement. La participation illégale de B4 est découverte.

- (a) Avant que le ballon ne devienne vivant pour la reprise de la rencontre.
- (b) Après que le ballon devienne vivant et pendant que l'équipe A contrôle le ballon.
- (c) Après que le ballon devienne vivant et pendant que l'équipe B contrôle le ballon.
- (d) Après que le ballon devienne mort à la suite de l'entrée au jeu de B4.

Interprétation :

- (a) B4 sera enlevé de la partie immédiatement. Une faute technique (enregistrée comme « B ») sera infligée au coach.
- (b) La partie sera arrêtée immédiatement sans désavantager l'équipe A. B4 sera enlevé de la partie immédiatement et une faute technique (enregistrée comme « B ») sera infligée au coach B.
- (c) et (d) La partie sera arrêtée immédiatement. B4 sera enlevé de la partie et une faute technique (enregistrée comme « B ») sera infligée au coach B.

Situation 5 :

Si, après avoir été averti qu'il ne peut plus participer à la partie à cause d'une cinquième faute, un joueur participe à nouveau à la partie et marque un panier, commet une faute, ou une faute est commise par un joueur de l'équipe adverse avant que la participation illégale ne soit découverte, le panier comptera et la faute sera considérée comme une faute de joueur.

Exemple :

Après avoir commis sa cinquième faute et après avoir été averti qu'il ne peut plus participer à la partie, B4 entre à nouveau sur le terrain après un remplacement. La participation illégale de B4 est découverte après :

- (a) que B4 marque un panier.
- (b) que B4 ait commis une faute.
- (c) que A4 ait commis une faute sur B4 (cinquième faute d'équipe).

Interprétation :

- (a) Le panier marqué par B4 comptera.
- (b) La faute commise par B4 sera considérée comme une faute de joueur.
- (c) Les deux lancers francs mérités par B4 seront tentés par le remplaçant de B4.

Lorsque toutes les actions (a), (b) et (c) seront terminées, la pénalité pour une faute technique au coach B (enregistrée comme « B ») sera administrée.

Situation 6 :

Si, après avoir commis sa cinquième faute et après n'avoir pas été averti qu'il ne peut plus participer au jeu, un joueur reste ou (entre à nouveau) sur le terrain. Ce joueur sera enlevé de la partie dès que l'erreur sera découverte (sans désavantager l'équipe adverse). Aucune pénalité ne sera appliquée pour la participation illégale du joueur. Si le joueur marque un panier, commet une faute ou si une faute est commise par un joueur de l'équipe adverse, le panier comptera et les fautes seront considérées comme des fautes de joueurs.

Exemple 1 :

A10 demande un remplacement pour A4. Le ballon suivant devient mort à cause d'une faute de A4 et A10 entre au jeu. Les officiels oublient de notifier que la faute de A4 est sa cinquième faute. Plus tard, A4 entre à nouveau au jeu suite à un remplacement. La participation illégale de A4 est réalisée :

- (a) Après que le chronomètre de jeu ait démarré et pendant que A4 participe comme joueur.
- (b) Après que A4 ait marqué un panier.
- (c) Après que A4 ait commis une faute sur B4.
- (d) Après que B4 ait commis une faute sur A4 pendant un shoot manqué.

Interprétation :

- (a) La partie sera arrêtée et A4 sera enlevé de la partie immédiatement et changé par un remplaçant, sans désavantager l'équipe B. Aucune pénalité ne sera infligée à cause de la participation illégale de A4.
- (b) Le panier marqué par A4 comptera.
- (c) La faute commise par A4 sera considérée comme une faute de joueur et sera pénalisée comme il se doit.
- (d) La faute commise par B4 sera considérée comme une faute contre un joueur. Le remplaçant de A4 aura droit à deux et trois lancer francs

Exemple 2 :

Dix minutes avant le début de la partie, une faute technique est sifflée contre A4. Avant le début de la partie, deux lancers francs sont tentés par B4. La partie débute avec un entre-deux mais B4 n'est pas dans les cinq joueurs de base de l'équipe B. Est-ce légal ?

Interprétation :

Non. Un des joueurs de base doit tenter les lancer francs. Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le chronomètre de jeu ait démarré.

ART. 39 - Bagarre

Situation :

Si une remise en jeu est attribuée à une équipe car cette équipe avait le contrôle du ballon au moment où une bagarre éclate ou menace d'éclater, cette équipe n'aura seulement le temps qu'il restait sur l'appareil des vingt-quatre secondes lorsque la partie reprendra.

Exemple :

L'équipe A a la possession du ballon pendant vingt secondes quand une situation qui peut mener à une bagarre apparaît. Les officiels disqualifient des membres des deux équipes pour avoir quitté les limites de leur banc d'équipe. La partie reprend avec une rentrée en jeu pour l'équipe A.

Interprétation :

L'équipe A, qui contrôlait le ballon avant la situation de bagarre, aura droit à une remise en jeu au milieu du terrain en face de la table de marque avec seulement quatre secondes restantes pour la période des vingt-quatre secondes.

ART. 42 - Situations spéciales

Situation 1 :

Dans des situations spéciales où un nombre de pénalités doivent être administrées pendant le même arrêt de jeu, les officiels doivent faire particulièrement attention à l'ordre dans lequel la violation ou la faute s'est déroulée afin de déterminer quelles pénalités seront administrées et quelles sont celles qui seront annulées.

Exemple :

A4 temps un jump-shoot pour un panier. Pendant que le ballon est en l'air, le signal de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit. Après le signal, mais pendant que A4 est en l'air, B4 commet une faute antisportive sur A4 et :

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

Interprétation :

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

- (a) B4 commet une faute sur A4 pendant que A4 était dans son action de shoot (pénalité : deux ou trois lancer francs suivis d'une remise en jeu pour l'équipe A au milieu du terrain en face de la table). Après ceci, une violation des vingt-quatre secondes a été commise par l'équipe A (pénalité : une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne des lancer francs). A4 aura droit à deux ou trois lancers francs mais le droit à une remise en jeu pour l'équipe A sera annulé car ce n'est pas la dernière pénalité qui doit être

administrée. La partie reprendra par une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne des lancer francs

(b) Aucune violation des vingt-quatre secondes ne s'est produite ; deux ou trois lancer francs seront accordés à A4, suivis par une remise en jeu au milieu du terrain en face de la table de marque pour l'équipe A.

(c) Aucune violation des vingt-quatre secondes ne s'est produite. Deux ou trois points seront accordés à A4 suivi par un lancer francs additionnel pour A4. L'équipe A aura droit au ballon pour une remise en jeu au milieu du terrain en face de la table de marque.

Situation 2 :

Si une double faute a été commise pendant des lancer-francs, ou si des fautes pour des pénalités équivalentes sont commises pendant des lancer-francs, les fautes seront infligées mais aucune pénalité ne sera administrée.

Exemple 1 :

A4 a le droit à deux lancer-francs. Après le premier lancer-franc, une double faute est commise par A5 et B5.

Interprétation :

Les fautes seront infligées à A5 et B5, après quoi, A4 tentera le deuxième lancer-franc et la partie reprendra normalement après le dernier ou unique lancer-franc.

Exemple 2 :

A4 a le droit à deux lancer-francs. Après le premier lancer-franc, des fautes techniques sont commises par A5 et B5.

Interprétation :

Les fautes techniques seront infligées à A5 et B5, après quoi A4 tentera le second lancer-franc et la partie reprendra normalement comme après chaque dernier ou unique lancer-franc.

Exemple3 :

A4 a droit à deux lancer-francs. Les deux lancer-francs sont réussis. Avant que le ballon ne devienne vivant à nouveau à la suite du dernier lancer-franc :

(a) Une double faute est commise par A5 et B5.

(b) A5 et B5 commettent une faute technique.

Interprétation :

Dans les deux cas ((a) et (b)), les fautes seront infligées aux joueurs incriminés, après quoi, le jeu reprendra avec une remise en jeu en ligne de fond comme après chaque dernier ou unique lancer-franc.

Situation 3 :

Dans le cas d'une double faute, le jeu reprend avec une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait avoir le ballon lorsque la double faute est sifflée.

Dans le cas d'une situation spéciale, quand, après une annulation de sanctions équivalentes contre les équipes, il n'y a plus d'autres sanctions à administrer, la partie reprend avec une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait avoir le ballon avant la première infraction.

Dans le cas où aucune des deux équipes n'avait le contrôle du ballon ou ne devait avoir le ballon avant la première infraction ; ceci est une situation d'entre-deux : La partie reprend avec une remise en jeu selon la règle d'alternance de possession.

Exemple :

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

- Une double faute est sifflée entre A5 et B5 qui se frappaient dessus et sont disqualifiés
- Des fautes techniques sont sifflées sur le coach A et sur le coach B.

La flèche pour l'alternance de possession pointe pour :

- (a) L'équipe A
- (b) L'équipe B

Comment le ballon reprendra pour la seconde période ?

Interprétation :

- (a) La partie reprend par une remise en jeu pour l'équipe A à l'endroit le plus proche où la double faute ou la première infraction s'est déroulée. La flèche sera tournée et pointera pour l'équipe B lorsque le ballon touchera un joueur sur le terrain.
- (b) La même procédure est suivie, en commençant avec une remise en jeu pour l'équipe B.

ART. 44 - Erreurs rectifiables

Situation 1 :

Pour être rectifiable, l'erreur doit être découverte par les officiels, les officiels de table ou le commissaire avant que le ballon ne devienne vivant suivant le premier ballon mort après que le chronomètre de jeu ait démarré après l'erreur.

Ce qui donne :

L'erreur se déroule	Toutes les erreurs se déroulent pendant un ballon mort
Le ballon est vivant	L'erreur est rectifiable
Le chronomètre de jeu démarre ou continue à tourner	L'erreur est rectifiable
Le ballon est mort	L'erreur est rectifiable
Le ballon est vivant	L'erreur n'est plus rectifiable

Après la correction de l'erreur, la partie reprendra à l'endroit où elle a été arrêtée.

Le ballon sera accordé à l'équipe qui avait le droit au ballon au moment où la partie a été arrêtée pour la correction.

Exemple :

Avant la pénalité, la règle est en effet, B4 commet une faute sur A4. L'officiel commet une erreur en accordant à A4 deux lancer francs. Après le dernier lancer-franc réussi, la partie continue et le chronomètre de jeu démarre. B5 reçoit le ballon, dribble et marque.

L'erreur est découverte :

- (a) Avant que le ballon soit à la disposition d'un joueur de l'équipe A pour une remise en jeu en ligne de fond.
- (b) Après que le ballon soit à la disposition d'un joueur de l'équipe A pour une remise en jeu en ligne de fond.

Interprétation :

Le panier de B5 compte.

Dans le cas (a), chaque lancer-franc sera annulé. L'erreur est encore rectifiable et l'équipe A aura le droit au ballon pour la remise en jeu en ligne de fond où la partie a été arrêtée pour corriger l'erreur.

Dans le cas (b), l'erreur n'est plus rectifiable et la partie continue.

Situation 2 :

Si l'erreur est que le mauvais joueur a tenté le(s) lancer francs(s), le(s) lancer francs(s) tentés dus à l'erreur seront annulés et le ballon sera remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne des lancer francs ou, si la partie a débuté à la place où la partie a été interrompue.

Si les officiels commencent à se rendre compte que le mauvais joueur a l'intention de tenter un (des) lancer francs(s), et que ceci est réalisé avant que le ballon ne soit à la disposition du joueur pour le premier ou unique lancer-franc, il sera immédiatement remplacé par le bon shooteur de lancer-franc sans aucune sanction.

Exemple :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la sixième faute de l'équipe B. A4 a le droit à deux lancer-francs. A la place de A4, c'est A5 qui tente les deux lancer-francs et ils sont tous deux réussis. L'erreur est découverte :

- (a) Avant que le ballon ne soit à la disposition de A5 pour le premier lancer-franc.
- (b) Après le premier lancer-franc raté.

Interprétation :

Dans le cas (a), l'erreur est immédiatement corrigée et A4 est invité à tenter les deux lancer-francs sans aucune sanction pour l'équipe A.

Dans le cas (b), les deux lancer-francs sont annulés et la partie reprendra avec une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne des lancer-francs

Situation 3 :

Quand une erreur est corrigée, la partie reprendra à partir du point où l'interruption pour corriger l'erreur a eu lieu, à moins que la correction amène à accorder des lancer-francs mérités et :

- (a) S'il n'y a pas eu de changement de possession d'équipe depuis que l'erreur a été commise, la partie reprendra comme après chaque lancer-franc normal.
- (b) S'il n'y a pas eu de changement de possession d'équipe depuis que l'erreur a été commise et que la même équipe marque un panier, l'erreur sera ignorée et la partie reprendra comme après n'importe quel panier marqué.

Exemple 1 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute d'équipe de l'équipe B. Erronément, A4 n'a pas droit à deux lancer-francs mais à une remise en jeu. A5 contrôle le ballon dans les limites de jeu, quand B5 tape le ballon hors des limites du terrain. Le coach A demande un temps-mort. Pendant le temps-mort, les officiels reconnaissent que l'erreur est rectifiable ou on leur attire l'attention que A4 aurait dû avoir droit à deux lancer-francs.

Interprétation :

A4 aura droit à deux lancer-francs et la partie reprendra comme après des lancer-francs normaux.

Exemple 2 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute de l'équipe B. Erronément, A4 ne reçoit pas deux lancer-francs mais une remise en jeu. Après la remise en jeu, A5 dribble et tente un shoot au panier mais une faute est commise par B4 et donne droit à deux lancer-francs. Pendant la période de temps arrêtée, les officiels reconnaissent que l'erreur est rectifiable.

Interprétation :

A4 aura droit à deux lancer francs sans aucun joueur pour le rebond. Ensuite, A5 tentera ses deux lancers francs et la partie reprendra comme après des lancer-francs normaux.

Exemple 3 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute de l'équipe B. Erronément, A4 ne reçoit pas deux lancer-francs mais une remise en jeu. Après la remise en jeu, A5 shoot et marque deux ou trois points. Avant que le ballon ne devienne vivant à nouveau, les officiels reconnaissent que l'erreur est rectifiable. Comment vont-ils procéder ?

Interprétation :

L'erreur est ignorée et la partie continuera comme après tout panier normal.

ART. 46 - Arbitre : Devoirs et pouvoirs**Situation 1 :**

Pendant un match normal de basket-ball, il est bien possible qu'un incident ou une situation puisse apparaître alors qu'elle n'est pas spécifiquement couverte par les règles de basket-ball de la FIBA ou par les interprétations officielles de la FIBA.

Pour de tels incidents ou situations, l'arbitre a le pouvoir de prendre une décision, basée sur son jugement personnel, dans un esprit et une intention de fair-play et dans la philosophie des règles.

L'arbitre a le pouvoir de prendre une décision sur tout point non spécifiquement couvert par les règles.

Ceci fait communément référence au « pouvoir élastique » de l'arbitre.

Exemple :

Après un panier de l'équipe A, le ballon roule loin hors du terrain.

Interprétation :

L'officiel sifflerait pour stopper la rencontre. Temps-morts et changements pour les deux équipes pourraient donc être permis pendant que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort. Ceci ne s'applique pas, cependant, pour des paniers marqués pendant les deux dernières minutes de la partie dans la quatrième période ou dans chaque prolongation. Si un officiel sifflait à ce moment, ceci désavantagerait l'équipe qui a droit à la remise en jeu, car ceci permettrait à l'équipe ayant marqué de remplacer un joueur ou de demander un temps-mort. C'est pourquoi, l'officiel ne sifflera pas car ceci créerait une interruption de jeu.

Situation2 :

L'arbitre est autorisé à utiliser l'équipement technique de sa propre décision, ou sur une demande d'un coach, pour vérifier si un shoot de fin de période a été relâché pendant le temps de jeu. Il est le seul à décider si un tel équipement sera ou ne sera pas utilisé.

Dans le cas d'un replay vidéo, ce replay sera dirigé par les officiels, commissaire (si présent) et le chronométreur. L'arbitre prendra la décision finale.

La demande pour l'utilisation d'un équipement pour un replay vidéo sera faite avant le début de la prochaine période ou avant que les arbitres n'aient signé la feuille de marque.

Exemple 1 :

A4 shoote au panier quand le signal de fin de période ou de partie retentit. Le shoot est réussi et les officiels accordent deux points pour l'équipe A. Le coach B exprime son opinion selon lequel pendant le shoot final, le ballon aurait été relâché par A4 après l'expiration du temps de jeu et demande d'utiliser l'équipement pour un replay vidéo. Quelle procédure doit être utilisée par les officiels ?

- (a) Les officiels sont absolument sûrs de leur décision.
- (b) Les officiels ont quelques doutes ou ne sont pas d'accord si le shoot a été relâché avant le signal de fin de période ou de la partie.

Interprétation :

- (a) L'arbitre refuse la demande du coach B.
- (b) L'arbitre accepte la demande du coach B. Le replay vidéo est conduit par la présence des officiels, du commissaire (s'il est présent), et du chronométrateur. Si le replay vidéo fournit clairement une évidence visuelle concluante que le ballon a été relâché après l'expiration du temps de jeu de la période ou de la partie, le panier sera annulé. Si le replay vidéo confirme que le ballon a été relâché avant l'expiration du temps de jeu de la période ou de la partie, le résultat précédent sera confirmé.

Exemple 2 :

L'équipe A mène de deux points. Le signal de fin de période ou de match retentit quand une faute personnelle est sifflée sur A4 et B4 a droit à deux lancer-francs. Les deux lancer-francs sont réussis et le résultat est une égalité. Avant le début de la prochaine période ou de la prolongation, le coach de l'équipe A demande d'utiliser l'équipement de replay vidéo.

Interprétation :

L'équipement technique ne peut être utilisé seulement pour confirmer si le shoot final a été pris (pas la faute sifflée) avant ou après le signal de fin de période. Une demande du coach A sera ignorée.

Exemple 3 :

L'équipe A mène de deux points. Le signal de fin de période ou de fin de partie retentit quand B4 shoote et marque, mais seulement deux et pas trois points sont accordés par les officiels. Avant le début de la prochaine période ou prolongation ou avant que l'arbitre n'ait signé la feuille de marque, le coach de l'équipe B demande d'utiliser l'équipement de replay vidéo.

Interprétation :

L'équipement technique peut être utilisé seulement pour confirmer si le dernier shoot a été pris (et pas s'il est à deux points ou à trois points) avant ou après la fin du temps de jeu pour la période. Une demande du coach B sera ignorée.

Situation 3 :

Avant le match, l'arbitre approuve l'équipement technique et informe les deux coaches de sa présence. Seul l'équipement technique approuvé par les arbitres peut être utilisé pour un replay vidéo.

Exemple :

A4 shoote pour un panier alors que le signal de fin de période ou de partie retentit. Le shoot est réussi. Le coach B demande un replay vidéo car de son opinion, le shoot a été relâché après l'expiration du temps de jeu. Il n'y a pas d'équipement technique approuvé sur le terrain, mais le manager de l'équipe B informe que le match était filmé par une personne de l'équipe depuis une position élevée et présente le matériel vidéo aux officiels pour un replay vidéo.

Interprétation :

La demande du coach B sera ignorée.