



Règlement Officiel de Basketball **2006**

Approuvé par le

Bureau Central de la FIBA

Valide à partir du 1^{er} Octobre 2006



REGLE UNE – LE JEU	4
Art. 1 Définitions.....	4
REGLE DEUX – TERRAIN ET EQUIPEMENT	4
Art. 2 Le terrain.....	4
Art. 3 Equipement.....	10
REGLE TROIS - LES EQUIPES	11
Art. 4 Les équipes.....	11
Art. 5 Joueurs : blessure	13
Art. 6 Capitaine: fonctions et pouvoirs	13
Art. 7 Coachs: fonctions et pouvoirs	14
REGLE QUATRE – REGLEMENT DE JEU	15
Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations.....	15
Art. 9 Commencement et fin d’une période ou de la rencontre	15
Art. 10 Statuts du ballon	16
Art. 11 Position d’un joueur et d’un arbitre	17
Art.12 Entre-deux et possession alternée	17
Art. 13 Comment jouer le ballon	19
Art. 14 Contrôle du ballon.....	19
Art. 15 Joueur tirant au panier.....	20
Art. 16 Panier – Réussi et sa valeur	20
Art. 17 Remise en jeu	21
Art. 18 Temps-mort.....	22
Art. 19 Remplacement	24
Art. 20 Rencontre perdue par forfait	26
Art. 21 Rencontre perdue par défaut.....	26
REGLE CINQ - VIOLATIONS	26
Art. 22 Violations.....	27
Art. 23 Joueur et ballon hors des limites du terrain	27
Art. 24 Dribble	27
Art. 25 Le marcher	28
Art. 26 Trois secondes	29
Art. 27 Joueur étroitement marqué	29
Art. 28 Huit secondes	30
Art. 29 Vingt quatre secondes	30
Art. 30 Ballon retournant en zone arrière	31
Art. 31 Goal tending et Interférence	32



REGLE SIX - FAUTES	34
Art. 32 Fautes	34
Art. 33 Contact : Principes généraux	34
Art. 34 Faute personnelle	39
Art. 35 Double faute.....	40
Art. 36 Faute antisportive	40
Art. 37 Faute disqualifiante.....	41
Art. 38 Faute technique	42
Art. 39 Bagarre	44
REGLE SEPT – DISPOSITIONS GENERALES	46
Art. 40 Cinq fautes de joueur	46
Art. 41 Fautes d'équipe - Sanctions	46
Art. 42 Situations spéciales	46
Art. 43 Lancers francs	47
Art. 44 Erreurs rectifiables.....	49
REGLE HUIT – OFFICIELS, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE: FONCTIONS ET POUVOIRS.	52
Art. 45 Officiels, officiels de la table et commissaire.....	52
Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs	52
Art. 47 Les arbitres : fonctions et pouvoirs.....	53
Art. 48 Marqueur et aide marqueur: fonctions	54
Art. 49 Chronométrateur: fonctions.....	54
Art. 50 L'opérateur des 24 secondes: fonctions.....	55
A – SIGNAUX OFFICIELS	57
B – FEUILLE DE MARQUE	64
C - RECLAMATION - PROCEDURE	72
D - CLASSEMENT DES EQUIPES	73
E - TEMPS-MORTS TELEVISION (TV)	77

Tout au long de ce texte du "Règlement officiel de Basketball", toute référence à au coach, au joueur à l'arbitre etc., exprimée au genre masculin doit, évidemment, être entendue aussi au genre féminin. Cette formulation a été choisie dans un souci pratique.

REGLE UNE – LE JEU

Art. 1 Définitions

1.1 Le jeu de basketball

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

La rencontre est dirigée par les arbitres, les officiels de table et un commissaire.

1.2 Panier: adversaire/propres

Le panier qui est attaqué par une équipe est le panier de l'adversaire et celui qui est défendu par une équipe est son propre panier.

1.3 Vainqueur de la rencontre

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

REGLE DEUX – TERRAIN ET EQUIPEMENT

Art. 2 Le terrain

2.1 Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle (Figure 1) avec les dimensions de 28m de long sur 15m de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain.

Pour leurs compétitions, les fédérations nationales ont le pouvoir d'homologuer les terrains de jeu existant ayant les dimensions minimum de vingt six (26) mètres de long sur (14) mètres de large.

2.2 Lignes

Toutes les lignes doivent être tracées de la même couleur (de préférence en blanc), de cinq (5) centimètres de large et clairement visibles

2.2.1 Lignes délimitant le terrain

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



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

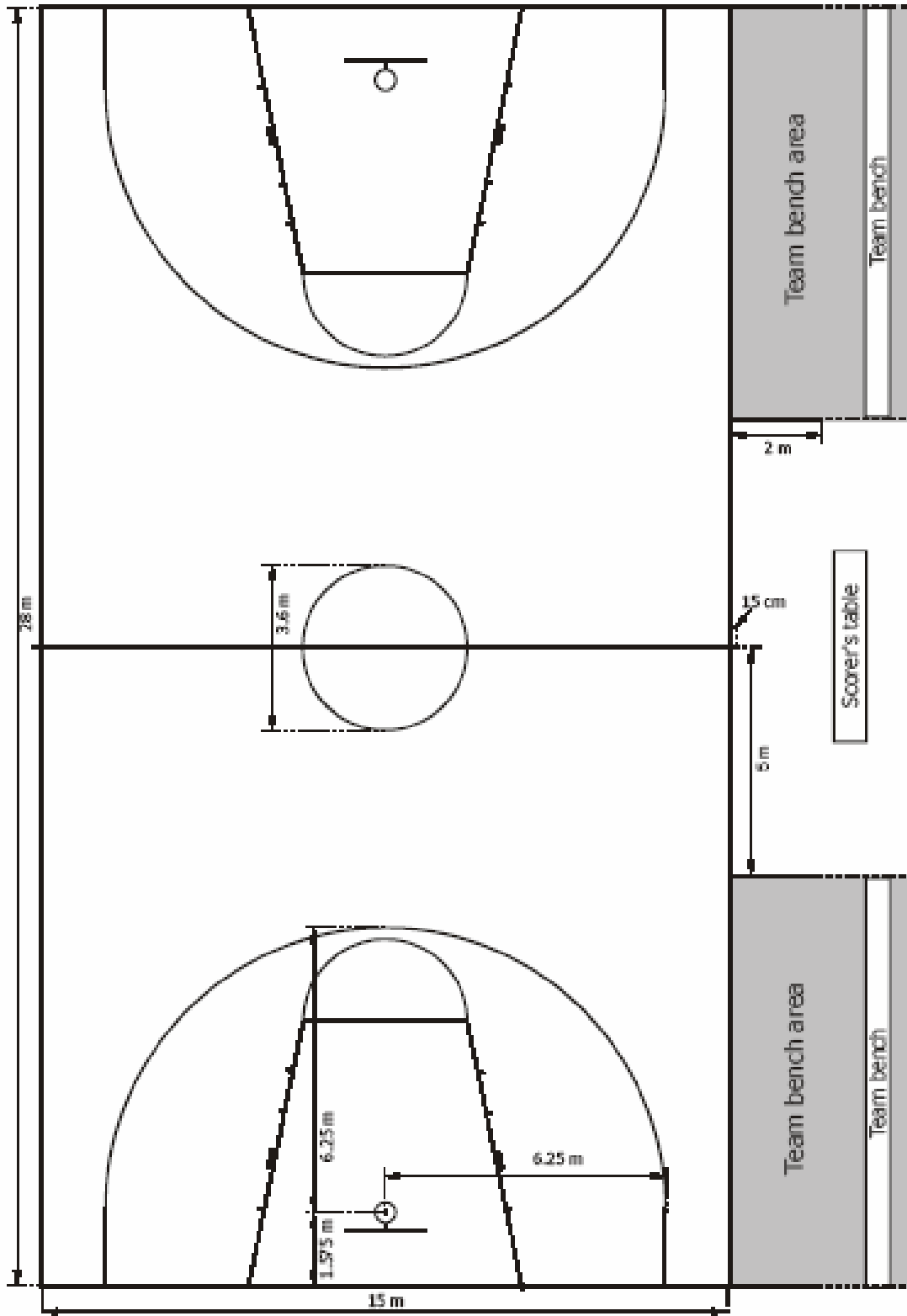


Diagram 1 Full size playing court

2.2.2 Ligne médiane, cercle central et demi-cercles

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

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

Les demi-cercles doivent être tracés sur le terrain avec un diamètre de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence avec leur centre au point central des lignes de lancer franc (Figure 2).

2.2.3 Lignes de lancer franc et zones restrictives

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

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

Des places de rebond le long des zones restrictives, réservés aux joueurs lors des lancers francs, doivent être tracés comme dans la Figure 2.

2.2.4 Zone de panier à trois points

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

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

2.2.5 Zone des bancs d'équipe

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

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

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

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

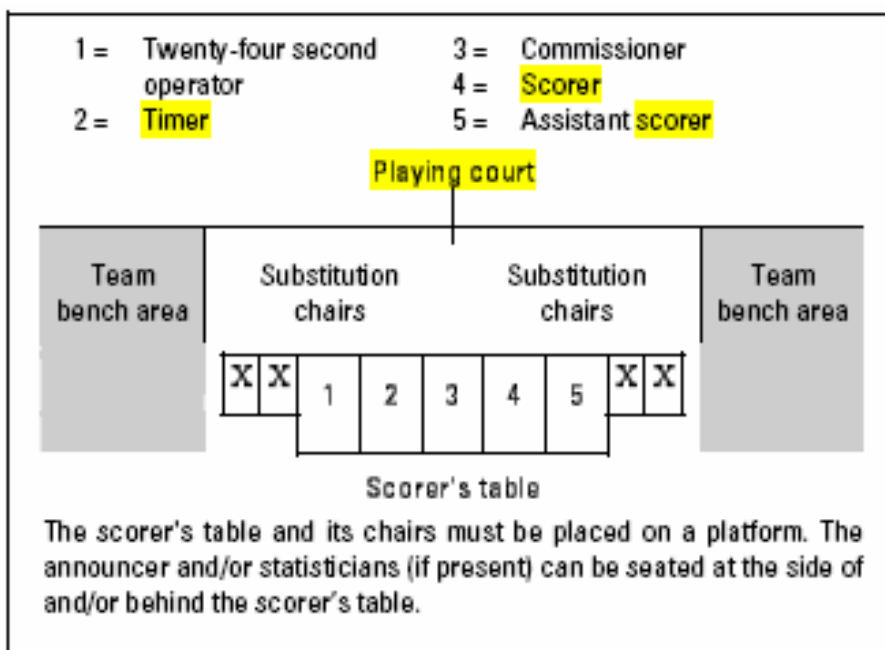


Diagram 4 Scorer's table and substitution chairs

Table de marque

La table de marque et ses sièges doivent être placés sur une estrade.

L'annonceur et les statisticiens (s'il y en a) doivent être assis sur le côté et/ou derrière la table de marque.



Art. 3 Equipement

L'équipement suivant sera exigé:

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

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

REGLE TROIS - LES EQUIPES

Art. 4 Les équipes

4.1 Définition

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

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

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

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

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

4.2 Règle

4.2.1 Chaque équipe est composée de:

- Douze (12) membres d'équipe au plus autorisés à jouer, y compris le capitaine,
- Un coach et, si l'équipe le désire, un assistant coach,
- Un maximum de cinq (5) accompagnateurs ayant des responsabilités spéciales tel que : manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète etc.

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

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

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

4.3 Tenues

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

- Maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos,

Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans la culotte pendant le jeu. Le " tout en un "est autorisé.

- Tricots (T-shirts), quel qu'en soit le style, ne peuvent être porté sous les maillots sauf autorisation médicale écrite. Si cette autorisation est accordée, le tricot doit être de la même couleur dominante que le maillot.
- Culottes d'une même couleur dominante, devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots.
- Les sous-vêtements (cuissardes) qui dépassent des culottes peuvent être portés à condition qu'ils soient de la même couleur dominante que la culotte.

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

Les numéros doivent être clairement visibles et:

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

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

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

4.4 Autre équipement

4.4.1 Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu.

Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

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

- Ne sont pas permis:
 - Les protections pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, les armatures ou moulures faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouvertes d'un capitonnage mou.
 - Les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),
 - Les ornements sur la tête, les accessoires dans les cheveux ou les bijoux,
- Sont permis:
 - Les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées.

- Les genouillères si elles sont convenablement couvertes.
- Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur,
- Les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs,
- Les bandeaux de tête d'une largeur maximum de cinq (5) cm faits en tissu, en plastique mou ou en caoutchouc non abrasif et de couleur unie.

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

Art. 5 Joueurs : blessure

5.1 Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.

5.2 Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.

5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé sauf si l'équipe doit continuer à jouer avec moins de cinq (5) joueurs,

5.4 Les coachs, assistants coachs, remplaçants et accompagnateurs peuvent pénétrer sur le terrain de jeu avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé,

5.5 Un médecin peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.

5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain **de jeu** si le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte récupère pendant un **temps-mort** pris par l'une des équipes, **avant le signal du marqueur pour le remplacement**, ce joueur peut continuer à jouer.

5.7 Les joueurs qui ont été désignés par le coach pour commencer la rencontre peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent.

Art. 6 Capitaine: fonctions et pouvoirs

6.1 Le capitaine est un joueur qui représente son équipe sur le terrain **de jeu**. Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations, **néanmoins**, seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté.

6.2 Le capitaine doit, immédiatement à la fin de la rencontre, informer l'arbitre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans l'espace marqué "signature du capitaine en cas de réclamation".

Art. 7 Coachs: fonctions et pouvoirs

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

REGLE QUATRE – REGLEMENT DE JEU

Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations

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

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

- 9.1 La première période commence lorsque le ballon est légalement frappé par un sauteur lors de l'entre-deux.
- 9.2 Toutes les autres périodes commencent lorsque le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain **de jeu** après la remise en jeu initiale.
- 9.3 La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain **de jeu** avec cinq (5) joueurs prêts à jouer.
- 9.4 Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit avoir son banc d'équipe et son propre panier **d'équipe** du côté gauche de la table de marque, faisant face au terrain de jeu.

Néanmoins, si les deux équipes se mettent d'accord, elles peuvent inter changer les bancs d'équipe et/ou les paniers.

- 9.5 Avant la première et la troisième période, les équipes sont autorisées à s'échauffer dans la moitié du terrain de jeu dans laquelle est situé le panier de leur adversaire.
- 9.6 Les équipes doivent changer de panier pour la seconde mi-temps.
- 9.7 Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui de la quatrième période.
- 9.8 Une période, une prolongation ou la rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit.

Art. 10 Statuts du ballon

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

10.4 Le ballon ne devient pas mort et les paniers comptent s'ils sont réussis lorsque:

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain et que:
 - Un arbitre a sifflé
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période
 - Le signal de l'appareil des vingt quatre (24) secondes a retenti
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer franc qu'un arbitre siffle une infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer franc,
- Un joueur commet une faute alors que le ballon est encore contrôlé par un adversaire tirant au panier du terrain et qui termine son tir par un mouvement continu ayant commencé avant que la faute soit commise,

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

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne sera pas accordé si, durant le mouvement continu d'un joueur dans l'acte de tir, le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période ou le signal de l'appareil des 24 secondes retentit

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

- 11.1 La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol. Lorsqu'il est en l'air lors d'un saut, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des trois points, la ligne de lancer franc et les lignes délimitant la zone restrictive.
- 11.2 La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

Art.12 Entre-deux et possession alternée

12.1 Définition

- 12.1.1 Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre deux adversaires dans le cercle central au commencement de la première période.
- 12.1.2 Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs adverses tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

12.2 Procédure

- 12.2.1 Chaque sauteur doit se tenir debout, les pieds dans la moitié du cercle central la plus proche de son propre panier d'équipe avec un pied près de la ligne médiane.
- 12.2.2 Les coéquipiers ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.
- 12.2.3 L'arbitre lance alors le ballon vers le haut (verticalement) entre deux adversaires à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre en sautant.

- 12.2.4 Le ballon doit être frappé avec une ou les deux mains par l'un ou les deux sauteurs après qu'il a atteint son point culminant.
- 12.2.5 Aucun sauteur ne doit quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.
- 12.2.6 Aucun sauteur ne peut attraper ou toucher le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non sauteurs ou le sol.
- 12.2.7 Si le ballon n'est pas frappé par au moins l'un des sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.
- 12.2.8 Les non sauteurs ne doivent avoir aucune partie du corps sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

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

12.3 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque:

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

12.4 Possession alternée

- 12.4.1 La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux.
- 12.4.2 Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes alterneront la possession du ballon pour les remises en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite.
- 12.4.3 L'équipe qui n'a pas obtenu la possession du ballon vivant sur le terrain **de jeu** lors de l'entre-deux de la première période commencera la possession alternée,
- 12.4.4 L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quelle période, devra commencer la période suivante par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque.
- 12.4.5 La possession alternée:
- Commence lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu,
 - Prends fin lorsque:
 - Le ballon touche 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 sur le support du panier lors d'une remise en jeu

- 12.4.6 L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche est inversée immédiatement **lorsque** la remise en jeu de possession alternée a pris fin.
- 12.4.7 La violation par une équipe durant sa remise en jeu fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession devra être immédiatement inversée indiquant que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation aura le droit à la prochaine possession alternée lors de la situation d'entre-deux suivante. Le jeu doit alors reprendre par une remise du ballon à l'adversaire de l'équipe fautive pour une remise en jeu comme cela doit normalement se produire dans toute remise en jeu faisant suite à une violation (mais pas une remise en jeu de possession alternée).
- 12.4.8 Une faute par l'une des équipes:
- Avant le commencement de toute période autre que la première,
 - Pendant la remise en jeu de possession alternée,

Ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui effectue la remise en jeu.

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

Art. 13 Comment jouer le ballon

13.1 Définition

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

13.2 Règle

- 13.2.1 Courir avec le ballon, le frapper avec le pied ou le bloquer délibérément avec une partie de la jambe ou le frapper avec le poing est une violation.

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

- 13.2.2 Passer le bras à travers le panier par en dessous et toucher le ballon lors d'une passe ou d'un rebond est une violation.

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

Art. 14 Contrôle du ballon

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

- 14.2 Le contrôle d'équipe continue lorsque:
- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,

- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.3 Le contrôle d'équipe prend fin lorsque:

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

Art. 15 Joueur tirant au panier

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

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

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

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

15.2 L'acte de tir :

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

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

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

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

- Commence lorsque le ballon repose sur la/les main(s) du joueur et que le mouvement de tir, habituellement vers le haut, a commencé,
- Peut inclure le mouvement du/des bras et/ou du corps du joueur dans sa tentative de tir au panier du terrain,
- Se termine lorsque le ballon a quitté la (es) main(s) du joueur ou si un mouvement complètement nouveau est effectué.

Art. 16 Panier – Réussi et sa valeur

16.1 Définition

16.1.1 Un panier est réussi lorsque un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passé à travers,

16.1.2 Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la moindre partie de son volume se trouve à l'intérieur et au-dessous du niveau de l'anneau.

16.2 Règle

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

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

16.2.2 Si un joueur marque accidentellement un panier du terrain dans son propre panier d'équipe, le panier compte deux (2) points et sera inscrit au compte du capitaine de l'équipe adverse sur le terrain de jeu,

16.2.3 Si un joueur marque délibérément un panier du terrain dans son propre panier d'équipe, c'est une violation et le panier ne compte pas

16.2.4 Si un joueur fait pénétrer entièrement le ballon dans le panier par en dessous, c'est une violation.

Art. 17 Remise en jeu

17.1 Définition

17.1.1 Il y a remise en jeu lorsque le ballon est passé dans le terrain de jeu par un joueur placé à l'extérieur des limites.

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.

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

17.2.3 Uniquement dans les situations suivantes la remise en jeu consécutive devra être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque :

- Au début de toutes les périodes autres que la première
- Après un/des lancer(s) franc(s) résultant d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante,
- Durant les deux (2) dernières minutes de la quatrième (4) période et durant les deux (2) dernières minutes de chaque période supplémentaire, suite à un temps mort accordé à l'équipe qui a droit à la possession de la balle dans sa zone arrière.

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

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

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

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

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

17.3 Règle

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

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

17.3.2 Les autres joueurs ne doivent pas:

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

Une infraction à l'Art. 17.3 est une violation.

17.4 Sanction

Le ballon est remis aux adversaires pour une remise en jeu du point de la remise en jeu originelle.

Art. 18 Temps-mort

18.1 Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par le coach ou l'assistant coach

18.2 Règle

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

18.2.2 Un temps mort peut être accordé durant une occasion de temps-mort

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

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

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

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

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

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

18.3 Procédure

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

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

18.3.3 Le temps-mort:

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

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

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

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

18.3.6 Si la demande du temps-mort est faite après que le ballon soit à la disposition du tireur pour le premier ou seul lancer franc, le temps-mort sera accordé pour n'importe quelle équipe si :

- Le dernier ou seul lancer franc est réussi
- Elle est suivie par une remise en jeu à la ligne médiane prolongée.
- Une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, les lancers francs doivent être terminés et le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction,
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant la remise en jeu.

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

18.3.7 Un temps-mort 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 dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou les deux (2) dernières minutes de toute prolongation, sauf si :

- Un arbitre a interrompu le jeu.
- Un temps mort ou un remplacement a été accordé à l'équipe qui n'a pas marqué.

Art. 19 Remplacement

19.1 Définition

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

19.2 Règle

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

19.2.2 Une occasion de remplacement commence lorsque :

- Le ballon devient mort, le chronomètre de jeu est arrêté et lorsque l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque.
- Le ballon devient mort suite au dernier ou seul lancer franc.
- Pour l'équipe qui n'a pas marqué, un panier du terrain est marqué dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou les deux (2) dernières minutes de chaque prolongation

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

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

- L'équipe est réduite à moins de cinq (5) joueurs sur le terrain de jeu.
- Le joueur, ayant droit aux lancers francs suite à la rectification d'une erreur, est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.

19.3 Procédure

- 19.3.1 Seul un remplaçant à le droit de demander un remplacement. Il doit se rendre lui même (non pas le coach ou l'assistant coach) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant avec les mains le signe conventionnel ou en s'asseyant sur le siège de remplaçant. Il doit être prêt à jouer immédiatement.
- 19.3.2 Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.
- 19.3.3 Dès que l'occasion de remplacement commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite.
- 19.3.4 Le remplaçant doit demeurer à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre fasse le signal de remplacement et lui fasse signe de pénétrer sur le terrain de jeu.
- 19.3.5 Le joueur qui a été remplacé peut se rendre directement à son banc d'équipe sans se présenter à l'arbitre ou au marqueur
- 19.3.6 Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis sa cinquième (5^{ème}) faute ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement (environ 30 secondes). Si, selon le jugement de l'arbitre, le délai n'est pas raisonnable, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort disponible, une faute technique (B) peut être infligée à l'encontre du coach.
- 19.3.7 Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou pendant un intervalle de jeu, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain de jeu.
- 19.3.8 Si le tireur de lancer franc doit être remplacé parce qu'il :
- Est blessé
 - A commis sa cinquième faute
 - A été disqualifié.
- Le(s) lancer(s) franc(s) doivent être tenté(s) par son remplaçant qui ne peut être remplacé à nouveau qu'après avoir joué dans la prochaine phase de jeu, chronométrée.
- 19.3.9 Si la demande de remplacement est faite par une des équipes après que le ballon est à la disposition du tireur pour le premier ou seul lancer franc, le remplacement sera accordé si :
- Le dernier ou seul lancer franc est réussi
 - Il est suivi par une remise en jeu à la ligne médiane prolongée.
 - Une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, les lancers francs seront achevés et le remplacement autorisé avant l'exécution de la sanction de faute suivante
 - Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute
 - Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

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

- 19.3.10 Un remplacement ne doit pas être permis pour l'équipe qui réussit un panier dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou les deux (2) dernières minutes de toute prolongation sauf si :
- Un arbitre a interrompu le jeu
 - L'équipe adverse à celle qui a marqué a obtenu un temps-mort ou un remplacement.

Art. 20 Rencontre perdue par forfait

20.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si:

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

20.2 Sanction

- 20.2.1 La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de vingt à zéro (20 à 0). De plus, l'équipe déclarée forfait recevra zéro (0) point au classement.
- 20.2.2 Pour les doubles rencontres (aller et retour), comptant pour un total de points et pour les rencontres de barrage (au meilleur des trois) l'équipe qui perd la première, la seconde ou la troisième rencontre par forfait perd la série ou les barrages par " forfait". Ceci ne s'applique pas aux barrages (au meilleur des cinq).

Art. 21 Rencontre perdue par défaut

21.1 Règle

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

21.2 Sanction

- 21.2.1 Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de deux à zéro (2 à 0) en sa faveur. De plus, l'équipe ayant perdu par défaut, recevra un (1) point au classement.
- 21.2.2 Pour les doubles rencontres (aller et retour), comptant pour un total de points, l'équipe qui perd la première ou la seconde rencontre par défaut, perd la série par défaut.

Art. 22 Violations

22.1 Définition

Une violation est une infraction au règlement.

22.2 Sanction

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

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 sol ou tout objet autre qu'un joueur sur, au-dessus ou en dehors des limites du terrain.

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

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

23.2 Règle

23.2.1 Le responsable d'un ballon qui sort des limites du terrain est le dernier joueur qui a touché ou été touché par le ballon avant qu'il sorte des limites, même si 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, ce joueur est responsable de la sortie du ballon hors des limites.

23.2.3 Si des joueurs se déplacent à l'extérieur des limites ou dans leur zone arrière pendant un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux.

Art. 24 Dribble

24.1 Définition

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

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

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

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

24.1.3 Les actes suivants ne sont pas des dribbles:

- Tirs successifs au panier du terrain,
- Perte accidentelle du ballon au commencement ou à la fin d'un dribble,
- Tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs,
- Frapper le ballon hors du contrôle d'un autre joueur,
- Déviation d'une passe et prendre le contrôle du ballon,
- Passer le ballon d'une main à l'autre et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.

24.2 Règle

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

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

Art. 25 Le marcher

25.1 Définition

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

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

25.2 Règle

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

- Alors qu'il a les deux pieds au sol :
 - Dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot,
- Alors qu'il se déplace ou qu'il dribble :
 - Si un pied est en contact avec le sol, ce pied devient le pied de pivot,
 - Si les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol et que le joueur retombe au sol simultanément avec les deux pieds, dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot,
 - Si les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol et que le joueur retombe sur un pied, alors ce pied devient le pied de pivot. Si le joueur saute sur ce pied et retombe au sol simultanément avec les deux pieds, aucun pied ne peut alors être le pied de pivot.

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

- Alors qu'il est debout avec les deux pieds au sol:
 - Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
 - Pour passer ou tirer au panier le joueur peut sauter du pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
- Alors qu'il est **en mouvement**:
 - Pour passer ou tirer au panier du terrain, le joueur peut sauter du pied de pivot et retomber sur un pied ou simultanément avec les deux pieds. **Après cela, un ou deux pieds**, peuvent être levé du sol **mais aucun ne peut retoucher le sol** avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
 - Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
- Lorsqu'il s'arrête et qu'aucun pied n'est le pied de pivot :
 - Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la/les main(s),
 - Pour passer ou tirer au panier, un ou les deux pieds peuvent être levés mais ne peuvent plus retourner au sol avant que le ballon ait quitté la/les main(s),

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

- Il est légal pour un joueur qui détient le ballon de tomber 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 glisse, roule ou essaie de se relever alors qu'il détient le ballon.

Art. 26 Trois secondes

26.1 Règle

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

26.1.2 Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

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

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

Art. 27 Joueur étroitement marqué

27.1 Définition

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

27.2 Règle

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

Art. 28 Huit secondes

28.1 Définition

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

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

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

- Il touche la zone avant,
- Il touche un joueur ou un arbitre ayant une partie du corps en contact avec la zone avant.

28.2 Règle

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

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

- Un ballon sorti des limites du terrain.
- Un joueur blessé de la même équipe.
- Une situation d'entre-deux.
- Une double faute.
- L'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.

Art. 29 Vingt quatre secondes

29.1 Règle

29.1.1² Chaque fois qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon **vivant sur le terrain de jeu**, son équipe doit l'amener dans sa zone avant dans le délai de vingt quatre (24) secondes.

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

- Le ballon doit quitter la/les main(s) du joueur avant que le signal des vingt quatre secondes ait retenti,

- Après que le ballon a quitté la/les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

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

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

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

29.2 Procédure

29.2.1 Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable n'ayant aucun rapport avec l'une des équipes (appareil des 24 secondes ramené à zéro par erreur, etc.) ou en relation avec l'équipe adverse contrôlant le ballon, la possession du ballon doit être accordé à l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon avec une nouvelle période de 24 secondes.

Cependant, si selon le jugement de l'arbitre, les adversaires sont désavantagés, l'appareil des 24 secondes devra reprendre à partir du temps affiché lorsqu'il a été interrompu.

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

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

29.3 Sanction

Le ballon sera remis aux adversaires pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche où le jeu a été arrêté par l'arbitre, excepté directement en dessous du panneau.

Art. 30 Ballon retournant en zone arrière

30.1 Définition

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

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

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

- Touche le ballon en dernier dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière,

- Touche le ballon en dernier dans sa zone arrière et qu'ensuite le ballon touche la zone avant puis qu'il soit ensuite touché par ce même joueur ou un coéquipier dans la zone arrière.

Cette restriction s'applique à toutes les situations se produisant dans la zone avant d'une équipe y compris les remises en jeu.

30.2 Règle

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

Art. 31 Goal tending et Interférence

31.1 Définition

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

- Commence lorsque le ballon quitte la/les main(s) du joueur dans l'action de tirer,
- Prends fin lorsque le ballon :
 - Pénètre dans le panier directement par le haut, y demeure ou passe à travers,
 - N'a plus la possibilité de pénétrer directement dans le panier,
 - A touché l'anneau,
 - A touché le sol,
 - Devient mort.

31.2 Règle

31.2.1 "Goal tending" se produit lorsque lors d'un tir au panier du terrain un joueur touche le ballon alors qu'il est complètement au dessus du niveau de l'anneau et :

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

31.2.2 "Goal tending" se produit 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 sur le "goal tending" s'appliquent jusqu'à ce que :

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

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

- Un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- Un joueur passe le bras à travers le panier par en dessous et touche le ballon,
- Un défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est à l'intérieur du panier et l'empêche de passer à travers le panier,
- Un défenseur fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier,
- Un attaquant fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, il a fait pénétrer le ballon dans le panier.

31.2.5 L'interférence sur tir de lancer franc se produit lorsque :

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

31.2.6 Alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain et après que :

- Un arbitre a sifflé,
- Le signal du chronomètre de jeu signalant la fin d'une période a retenti,

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 au "goal tending" et à l'interférence 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 remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc sauf si cela est spécifié autrement dans le règlement.

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

- Un (1) point lorsque le ballon a été touché lors d'un lancer franc,
- Deux (2) points lorsque le ballon a été touché depuis la zone de panier à deux points,
- Trois (3) points lorsque le ballon a été touché depuis la zone de panier à trois points.

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

31.3.3 Si la violation est commise par un défenseur, pendant le dernier ou l'unique lancer franc, un (1) point sera accordé à l'équipe attaquante, suivi d'une faute technique au défenseur



REGLE SIX - FAUTES

Art. 32 Fautes

32.1 Définition

- 32.1.1 Dans une rencontre de basketball, les contacts personnels ne peuvent pas être évités lorsque dix (10) joueurs se déplacent rapidement dans un espace restreint.
- 32.1.2 Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.
- 32.1.3 N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif pour chacune des fautes et sanctionnée en conséquence.

Art. 33 Contact : Principes généraux

33.1 Principe du cylindre

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

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

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

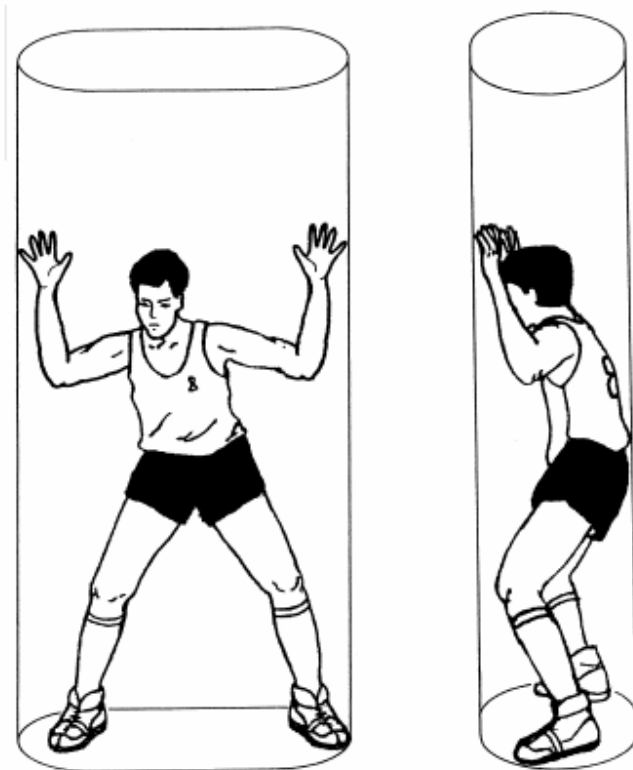


Figure 5 Principe du cylindre

33.2 Principe de la verticalité

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

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

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

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

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

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

33.3 Position légale de défense

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

- Il fait face à un adversaire,
- Il a les deux pieds au sol.

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

33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

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

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

Le 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 écarter ses bras, ses épaules, déplacer ses hanches ou ses jambes et provoquer un contact pour empêcher le dribbleur de la passer.

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

- Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- Lorsqu'il se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas en direction du joueur porteur du ballon,
- Le contact doit avoir lieu sur le torse, auquel 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 afin d'amortir le choc ou pour éviter d'être blessé.

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

33.5 Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

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

En marquant un joueur qui ne contrôle pas le ballon, il faut appliquer les éléments de temps et de distance. Un défenseur ne peut donc pas prendre une position si près et/ou si rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement que ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour s'arrêter ou changer de direction.

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

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

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

33.6 Joueur en l'air

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

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

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

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

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

33.7 Ecran – Légal et illégal

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

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

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

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

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

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

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

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

La distance requise n'est jamais moins de un (1) et jamais plus de deux (2) pas normaux.
Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a fait l'écran.

33.8 Le passage en force

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

33.9 Obstruction

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

Un joueur qui fait un écran commet un passage en force 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 principalement responsable de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs interviennent.

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

Il est légal pour un joueur, d'écarter le/les bras ou le/les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain mais ils doivent être abaissés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le/les bras ou le/les coude(s) sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

33.10 Toucher un adversaire avec la ou les mains et/ou les bras

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

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage déloyal.

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

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- S'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage déloyal,

- S'il repousse un adversaire pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur,
- Si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

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

- Se libérer pour recevoir le ballon,
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- Créer plus d'espace entre lui et le défenseur.

33.11 Jeu du "Poste"

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

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

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

33.12 Le marquage illégal par derrière

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

33.13 Tenir

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

33.14 Pousser

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

Art. 34 Faute personnelle

34.1 Définition

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

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

34.2 Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

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

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

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

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

Art. 35 Double faute

35.1 Définition

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

35.2 Sanction

35.2.1 Une faute personnelle sera infligée à chaque fautif. Aucun lancer franc ne doit être accordé.

35.2.2 Le jeu doit reprendre comme suit **si à peu près en même temps que la double faute:**

- **U**n panier du terrain est accordé, ou un dernier ou unique lancer franc est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu **à n'importe quel endroit** de la ligne de fond,
- **U**ne équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction,
- **A**ucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait pas droit, il y a situation d'entredeux.

Art. 36 Faute antisportive

36.1 Définition

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

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

36.1.3 L'arbitre doit juger seulement l'action.

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

- Si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, c'est une faute antisportive,
- Si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude), alors le contact doit être jugé comme étant antisportif.
- Si un joueur commet une faute alors qu'il fait un effort légitime pour jouer le ballon (action normale), il n'y a pas faute antisportive.

36.2 Sanction

36.2.1 Une faute antisportive sera infligée à chaque fautif.

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

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

Le nombre de lancers francs doit être comme suit:

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

Art. 37 Faute disqualifiante

37.1 Définition

37.1.1 Une faute disqualifiante est une **action** antisportive flagrante d'un joueur, **joueur éliminé**, remplaçant, coach, assistant coach, ou accompagnateur.

37.1.2 Un joueur doit aussi être disqualifié s'il est sanctionné de deux (2) fautes antisportives résultant de son comportement antisportif personnel.

37.1.3 Un coach doit également être disqualifié lorsque :

- Il est sanctionné de deux (2) fautes techniques "C" résultant de son comportement antisportif personnel,
- Il est sanctionné de trois (3) fautes techniques cumulées résultant du comportement antisportif du banc d'équipe "B" (assistant coach, remplaçant ou accompagnateur) ou par une combinaison de trois (3) fautes techniques parmi lesquelles une lui a été personnellement infligée "C".

37.1.4 Si un joueur ou un coach a été disqualifié selon l'Art. 37.1.2 ou l'Art. 37.1.3, cette faute antisportive ou technique doit être la seule faute sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

37.1.5 Un coach qui a été disqualifié doit être remplacé par l'assistant coach inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas d'assistant coach inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine.

37.2 Sanction

37.2.1 Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.

37.2.2 Il doit être disqualifié et doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il doit quitter le bâtiment.

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

- A tout adversaire en cas de faute sans contact,
- Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact,

Suivi de:

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

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

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

Art. 38 Faute technique

38.1 Règles de conduite

38.1.1 Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des membres des deux équipes (joueurs, remplaçants, coachs, assistants coachs et accompagnateurs) avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire.

38.1.2 Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.

38.1.3 Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

38.1.4 L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même en ignorant des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de tout 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 l'avertissement.

38.1.5 Si une infraction technique est découverte après que le ballon est en jeu, le jeu doit être arrêté et une faute technique infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé dans l'intervalle entre l'infraction technique et l'arrêt du jeu reste valable.

38.2 Violence

38.2.1 Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au besoin, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

- 38.2.2 Chaque fois que des actes de violence se produisent sur le terrain ou ses environs entre joueurs, remplaçants, coachs, assistants coachs ou accompagnateurs, les arbitres doivent prendre les mesures nécessaires pour les arrêter.
- 38.2.3 Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Les arbitres doivent rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.
- 38.2.4 Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.
- 38.2.5 Toutes les autres zones, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc., sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.
- 38.2.6 Toute action physique commise par les joueurs, remplaçants, coachs, assistants coachs ou accompagnateurs qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu ne doit pas être permise par les arbitres.

Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, le coach de l'équipe fautive doit immédiatement recevoir un avertissement.

Si cette action se reproduit, une faute technique doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.

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

38.3 Définition

- 38.3.1 Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limité à :
- Ignorer les avertissements des arbitres,
 - Toucher irrespectueusement les arbitres, le commissaire, les officiels de table ou les personnes du banc d'équipe,
 - S'adresser irrespectueusement aux arbitres, au commissaire, aux officiels de table ou aux adversaires,
 - User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs,
 - Agacer un adversaire ou gêner sa vision du jeu en agitant les mains devant ses yeux,
 - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers du panier ou retarder le jeu en empêchant une remise en jeu rapide du ballon,
 - Tomber pour simuler une faute
 - S'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur,
 - Toucher le ballon par un défenseur lors du dernier ou unique lancer franc avant qu'il touche l'anneau ou qu'il soit évident qu'il ne le touchera pas. Un (1) point sera accordé à l'équipe attaquante suivi par la sanction de la faute technique contre le défenseur.

38.3.2 **Une faute technique d'un coach, d'un assistant coach, d'un remplaçant ou d'un accompagnateur** est une faute pour s'être adressé de manière irrespectueuse ou de toucher les arbitres, le commissaire, les officiels de table ou les adversaires, ou de commettre une infraction de procédure ou administrative.

38.4 Sanction

38.4.1 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 l'une des fautes d'équipe,
- Par un coach "C", un assistant coach "B", un remplaçant "B" ou un accompagnateur "B", la faute technique sera alors infligée à le coach et ne comptera pas comme faute d'équipe.

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

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

Art. 39 Bagarre

39.1 Définition

Une bagarre est une interaction physique entre deux ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, coaches, assistants coaches ou accompagnateurs).

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

39.2 Règle

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

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

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

39.3 Sanction

39.3.1 Quel que soit le nombre de **coachs, assistants coachs**, remplaçants ou accompagnateurs disqualifiés pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une simple faute technique "B" doit être infligée au coach.

39.3.2 Si des membres des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il n'y a pas d'autre sanction pour faute **qui doit être administrée**, le jeu doit reprendre comme suit.

Si approximativement au même moment que le jeu avait été arrêté à cause de la bagarre :

- **Un panier est réussi à peu près en même temps**, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu **à n'importe quel endroit de** la ligne de fond,



- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque,
 - Aucune équipe avait le contrôle du ballon ou n'y avait pas droit, il y a situation d'entredeux.
- 39.3.3 Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites comme décrites dans B.8.3 et ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.
- 39.3.4 Toutes les sanctions de fautes qui se sont produites avant la bagarre doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42 (situations spéciales)

REGLE SEPT – DISPOSITIONS GENERALES

Art. 40 Cinq fautes de joueur

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

Art. 41 Fautes d'équipe - Sanctions

41.1 Définition

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

41.2 Règle

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

Art. 42 Situations spéciales

42.1 Définition

Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une faute ou une violation, des situations spéciales peuvent se produire lorsque des fautes supplémentaires sont commises.

42.2 Procédure

- 42.2.1 Toutes les fautes sont infligées et toutes les sanctions sont définies.
- 42.2.2 L'ordre dans lequel toutes les fautes ont été commises doit être déterminé.
- 42.2.3 Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées. Une fois les sanctions annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

- 42.2.4 Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction restant à exécuter annule tous les droits antérieurs à la possession.
- 42.2.5 Une fois que le ballon est devenu vivant pour le dernier ou unique lancer franc ou pour une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.
- 42.2.6 Toutes les sanctions restantes doivent être exécutées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées.
- 42.2.7 Si, après 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 approximativement au même moment que la première infraction:

- Un panier du terrain est réussi à peu près en même temps, le ballon doit être remis à l'équipe adverse à l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit de la ligne de fond,
- Si l'équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, ce dernier doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu du point le plus proche de l'infraction,
- Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait pas droit, il y a situation d'entredeux.

Art. 43 Lancers francs

43.1 Définition

- 43.1.1 Un lancer franc est une occasion donnée à un joueur de marquer un (1) point par un tir au panier, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer franc et à l'intérieur du demi-cercle.
- 43.1.2 Une série de lancers francs est déterminée par tous les lancers francs et/ou la possession consécutive du ballon résultant de la sanction pour une seule faute

43.2 Règle

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

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

43.2.2 Lorsqu'une faute technique est sifflée, tout adversaire peut tirer les lancers francs.

43.2.3 Le tireur de lancer franc:

- Doit se placer derrière la ligne de lancer franc, à l'intérieur du demi-cercle,
- Peut utiliser toute méthode pour tirer un lancer franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,
- Doit lâcher le ballon dans les cinq (5) secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition,
- Ne doit pas toucher la ligne de lancer franc ou pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,

- Ne doit pas feinter le lancer franc.

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

Ces joueurs ne doivent pas :

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

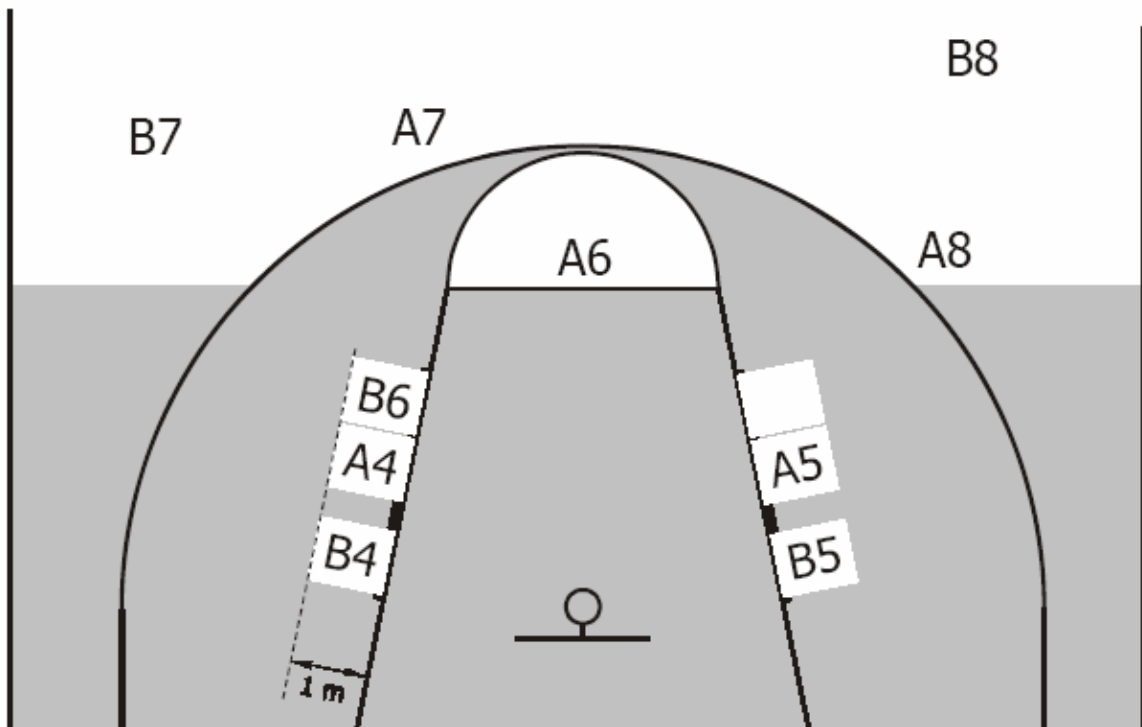


Figure 6 Position des joueurs pendant les lancers francs

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

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

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

43.3 Sanction

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

- Le point, s'il est marqué, ne doit pas compter,
- Toute violation par d'autres joueurs qui se produit juste avant, approximativement en même temps ou après la violation commise par le tireur de lancer franc, doit être ignorée.

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc à moins que d'autres lancers francs doivent être exécutés ou une sanction de possession.

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

- Les points doivent compter,
- La violation doit être ignorée.

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

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

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

Art. 44 Erreurs rectifiables

44.1 Définition

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

- Accorder un/des lancer(s) franc(s) immérité(s),
- Manquer d'accorder un/des lancer(s) franc(s) mérité(s),
- Accorder ou annuler, par erreur, des points.
- Permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un/des lancer(s) (francs),

44.2 Procédure

44.2.1 Pour être rectifiable, les erreurs mentionnées ci-dessus doivent être reconnues par les arbitres, le commissaire ou les officiels de table, avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort qui suit la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.

44.2.2 Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte d'une erreur rectifiable, dans la mesure où aucune des équipes ne soit désavantagée.

44.2.3 Toute faute commise, tout point marqué, le temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire après l'erreur et avant sa découverte, ne doivent pas être annulés.

44.2.4 Si l'erreur réside dans l'accord de **lancers francs** immérités ou d'un joueur non bénéficiaire de tirer un lancer franc, les lancers francs tentés résultant de l'erreur doivent être annulés et le jeu doit reprendre comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré, après l'erreur, le ballon doit être remis pour une remise en jeu , à l'équipe dont les lancers francs ont été annulés,
- Si le chronomètre **de jeu** a déjà démarré après l'erreur et que:
 - L'équipe qui contrôle le ballon (ou avait le droit au ballon) au moment de la découverte de l'erreur est la même équipe qui avait le contrôle du ballon au moment de l'erreur,
 - Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon au moment de la découverte de l'erreur, le ballon doit être remis à l'équipe qui avait droit **au ballon** au moment de l'erreur,
- Si le chronomètre a démarré et, au moment où l'erreur est découverte, l'équipe qui contrôle le ballon (ou avait droit au ballon) est l'équipe adverse à celle qui avait le contrôle au moment de l'erreur, il y a alors une situation d'entre-deux,
- Si le chronomètre **de jeu** a démarré et, au moment où l'erreur est découverte, une sanction pour faute impliquant des lancers francs a été infligée, les lancers francs doivent être exécutés et le ballon doit être donné pour une remise en jeu, à l'équipe qui en avait le contrôle lors de la découverte de l'erreur.

44.2.5 Si l'erreur consiste à ne pas accorder un/des lancer(s) franc(s) mérité(s) :

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

44.2.6 Après la correction **d'avoir erronément accordé ou annulé un ou des points**, la rencontre **reprendra du point où elle avait été interrompue pour la correction**, **par l'équipe qui avait droit au ballon au moment où la rencontre a été arrêtée pour la correction**.

44.2.7 Si l'erreur consiste à permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un/des lancer(s) (francs), **le/les lancer(s) (francs) tentés suite à l'erreur seront annulés et le ballon sera remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne des lancers francs**

44.2.8 Après qu'une erreur a été découverte et qu'elle est encore rectifiable :

- Si le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé (mais pas pour avoir été disqualifié ou avoir commis sa cinquième faute) il doit revenir sur le terrain pour participer à la rectification de l'erreur (à ce point, il devient joueur). Après la correction de l'erreur, il peut rester sur le terrain sauf si un remplacement légal a été de nouveau demandé, auquel cas le joueur peut quitter le terrain de jeu,
- Si le joueur a été remplacé parce qu'il a commis sa cinquième faute ou qu'il a été disqualifié, son remplaçant doit participer à la rectification de l'erreur.

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

44.2.10 Toutes les erreurs ou fautes d'inscription par le marqueur ou de chronométrage par le chronométrateur impliquant le score, le nombre de fautes, le nombre de temps morts ou le temps consommé ou oublié, peuvent être corrigées par les arbitres à n'importe quel moment avant que l'arbitre signe la feuille de marque.



REGLE HUIT – OFFICIELS, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE: FONCTIONS ET POUVOIRS

Art. 45 Officiels, officiels de la table et commissaire

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

Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs

L'arbitre doit:

- 46.1 Vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre,
- 46.2 Désigner le chronomètre de jeu officiel, l'appareil des vingt quatre (24) secondes, le chronographe et agréer les officiels de la table de marque,
- 46.3 Choisir le ballon de jeu parmi deux (2) ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun des deux ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible,
- 46.4 Ne pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs,
- 46.5 Effectuer l'entre-deux pour commencer la première période et la remise en jeu pour commencer les autres périodes,
- 46.6 Avoir le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient,
- 46.7 Avoir le pouvoir de déclarer le forfait d'une équipe,
- 46.8 Examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire,

- 46.9 L'approbation de l'arbitre et sa signature de la feuille de marque à la fin du temps de jeu mettent fin à la tâche des arbitres et à leur relation avec la rencontre. Le pouvoir des arbitres doit commencer lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et prend fin avec l'expiration du temps de jeu tel qu'approuvé par les arbitres
- 46.10 L'arbitre doit consigner l'incident, au verso de la feuille de marque, avant de la signer, si un forfait se produit ou un comportement antisportif de la part de joueurs, coachs, assistants coachs ou accompagnateurs se produit avant les vingt (20) minutes qui précèdent le commencement de la rencontre ou bien entre l'expiration du temps de jeu et l'approbation et la signature de la feuille de marque. Dans ce cas l'arbitre (le commissaire s'il y en a) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.
- 46.11 Prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter l'aide arbitre, le commissaire et/ou les officiels de table.
- 46.12 Être autorisé à utiliser l'équipement technique pour décider, avant qu'il ne signe la feuille de marque, si le dernier tir à la fin de chaque période ou de chaque période supplémentaire a quitté les mains avant la fin du temps de jeu.
- 46.13 Avoir le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par le règlement.

Art. 47 Les arbitres : fonctions et pouvoirs

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

47.7 Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais n'a pas le pouvoir d'ignorer ou mettre en doute les décisions prises par le(s) autre(s).

Art. 48 Marqueur et aide marqueur: fonctions

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 de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction au règlement se rapportant aux cinq (5) joueurs devant commencer le jeu, remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,
- Le compte courant des points et des lancers francs marqués,
- Les fautes infligées à chaque joueur. Le **marqueur** doit informer l'arbitre le plus proche lorsque la cinquième faute est infligée à l'encontre de tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque coach et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un coach doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement **dès** qu'un joueur a commis deux (2) fautes antisportives et doit être disqualifié,
- **Temps-morts**. Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un **temps-mort** et doit signaler au coach, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne reste plus de temps-mort à sa disposition lors d'une mi-temps ou une prolongation,
- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le **marqueur** doit ajuster la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.

48.2 Le marqueur doit aussi:

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

48.3 L'aide marqueur est responsable du tableau d'affichage et il doit aider le marqueur. Dans tous les cas de divergences insolubles 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 sera rectifié en conséquence.

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

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

Art. 49 Chronométrateur: fonctions

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

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,

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

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

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

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

- Déclencher le chronographe 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.

49.4 Le chronométreur doit mesurer les intervalles de jeu comme suit:

- Déclencher le chronographe immédiatement **lorsqu'une période s'est terminée,**
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute et 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.
- **Actionner le signal et simultanément arrêter le chronomètre immédiatement à la fin d'un intervalle de jeu.**

Art. 50 L'opérateur des 24 secondes: fonctions

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

- 50.1 Il soit déclenché ou remis en marche chaque fois qu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain,
- 50.2 Il soit arrêté et remis à 24 secondes sans affichage apparent dès que:
- Un arbitre siffle une faute ou une violation,
 - Un ballon lors d'un tir au panier du terrain pénètre dans le panier,

- Un tir au panier du terrain touche l'anneau, **sauf si le ballon se bloque dans le support de l'anneau.**
- Le jeu est arrêté à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon,
- Le jeu est arrêté à la suite d'une action sans rapport avec les équipes à moins que les adversaires soient désavantagés.

50.3 Il soit ramené à vingt quatre (24) secondes avec affichage visible et remis en marche dès qu'un adversaire prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain **de jeu.**

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

50.4 Il soit arrêté mais pas remis à vingt quatre (24) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant:

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






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

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





A – SIGNAUX OFFICIELS

- A.1 Les signaux manuels illustré dans ces règles sont les signaux officies. Ils doivent étres utilisés par les arbitres dans toutes les rencontres.
- A.2 Il est important que les officiels de table connaissent ces signaux.





I. SCORE

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

II. CHRONOMETRAGE

<p>6</p> <p>ARRET DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre</p>  <p>Main ouverte</p>	<p>7</p> <p>ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>	<p>8</p> <p>REPRISE DU JEU</p>  <p>Mouvement de couperet avec la main</p>	<p>9</p> <p>REMETTRE A 24 SECONDES</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p>
---	--	---	---

III. ADMINISTRATION

<p>10 REPLACEMENT</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>11 FAIRE SIGNE D'ENTRER</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>12 TEMPS-MORT ACCORDE</p>  <p>Former un "T" avec l'index et la main ouverte</p>	<p>13 COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE LA TABLE</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>
---	--	--	--

14

VISIBLE COUNT
(Five and eight seconds)















Fingers showing counting

IV. VIOLATIONS












<p>14</p> <p>MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>15</p> <p>DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>16</p> <p>PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi rotation vers l'avant</p>	<p>17</p> <p>TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu Montrer 3 doigts</p>
<p>18</p> <p>CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>19</p> <p>HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>20</p> <p>VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>21</p> <p>RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
<p>22</p> <p>FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>23</p> <p>SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches</p>	<p>24</p> <p>ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés</p>	

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




DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

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

DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE


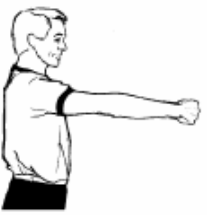
<p>37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>39 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p>	<p>40 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>41 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>42 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>44 DOUBLE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>45 TECHNIQUE</p>  <p>Former un "T" les mains ouvertes</p>	<p>46 ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>47 DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES

<p>48</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>49</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigts pointés</p>	<p>50</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>
--	---	--

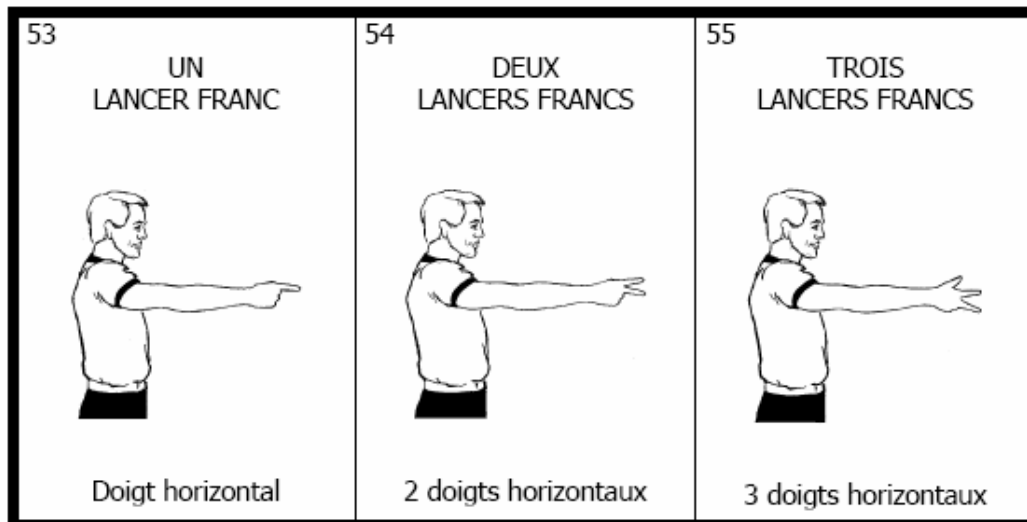
OU

- DIRECTION DU JEU

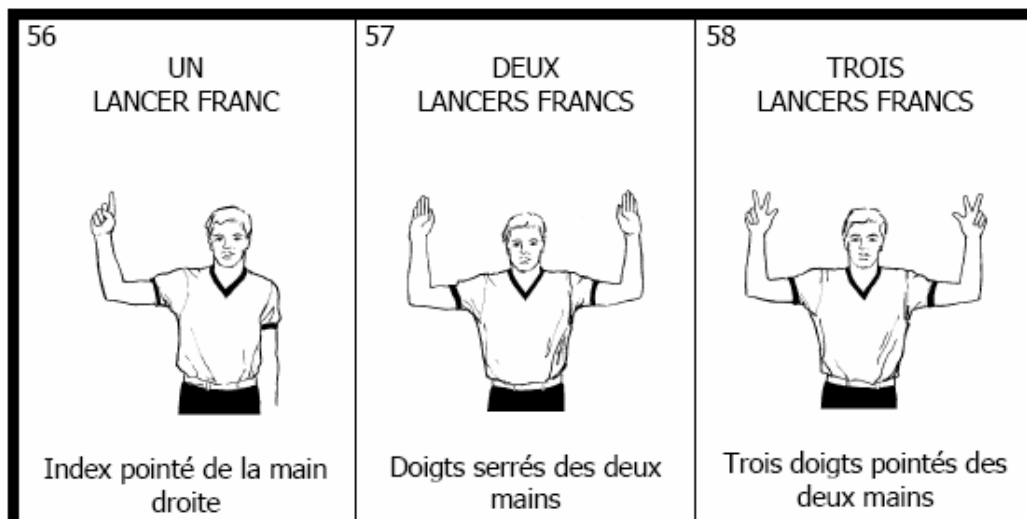
<p>51</p>  <p>Doigt pointé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>	<p>52</p> <p>APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
---	---

VI. ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS (2 DEMARCHES)

DEMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE



DEMARCHE 2 - EN DEHORS DE LA ZONE RESTRICTIVE



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

	FIBA We Are Basketball	FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET			
Team A <u>HOOPERS</u>		Team B <u>POINTERS</u>			
Competition <u>WCM</u>	Date <u>20. 11. 2004</u>	Time <u>20:00</u>	Referee <u>WALTON, M.</u>		
Game No. <u>5</u>	Place <u>GENEVA</u>	Umpire 1 <u>CHANG, Y.</u>		Umpire 2 <u>BARTOK, K.</u>	

Figure 9 En-tête de la feuille de marque

- B.3.3 Il inscrit ensuite les noms des membres des deux équipes en utilisant la liste des joueurs fournie par le coach ou son représentant. L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque et l'équipe "B" dans la partie inférieure.
- B.3.3.1 Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les trois derniers chiffres) de la licence de chaque joueur. Dans le cas de tournois, le numéro de la licence du joueur doit seulement être indiqué lors de la première rencontre jouée par son équipe.
- B.3.3.2 Dans la seconde colonne, il inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, le tout en lettres majuscules à côté du numéro que le joueur portera durant la rencontre. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.
- B.3.3.3 Si une équipe aligne moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne à travers l'espace correspondant au numéro de licence, nom, numéro etc. du/des joueur(s) qui ne participe(nt) pas.



- B.3.4 En bas de l'encadré de chaque équipe le marqueur inscrit (en lettres majuscules) le nom du coach et de l'assistant coach.
- B.4 10 minutes au moins avant la rencontre**, les coaches doivent:
- B.4.1 Confirmer leur accord sur les noms et les numéros correspondants des membres de leur équipe,
- B.4.2 Confirmer les noms du coach et de l'assistant coach,
- B.4.3 Indiquer les cinq (5) joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant une petite croix (x) à côté du numéro du joueur dans la colonne "En jeu",
- B.4.4 Signer la feuille de marque. L'entraîneur de l'équipe "A" doit être le premier à fournir ces informations.
- B.5 Au commencement de la rencontre**, le marqueur doit encercler la petite croix derrière les noms des cinq (5) joueurs de chaque équipe qui commencent la partie.
- B.6 Pendant la rencontre**, chaque fois qu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois, le marqueur inscrira une petite croix (pas de cercle) en face de son nom dans la colonne "En jeu".

Time-outs		Team fouls	
Time-outs		Team fouls	
7	Period ①	X X X X X	X X X X X
8 4 10	Period ③	X X X X X	X X X X X
	Extra periods		

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	X	P ₂				
002	JONES, M.	5	X	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	6	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	7	X	T ₂	P ₂			
010	NANCE, L.	8	X	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	9	X	P ₁	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	X	P ₃	P ₂			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	X	P ₂	P	P ₂	T ₀	
022	SANCHES, N.	14	X	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂
024	MANOS, K.	15	X	P ₂	D ₂			
Coach	LOOR, A.					C ₂	B ₂	
Assistant Coach	MONTA, B.							

Figure 10 Equipes sur la feuille de marque

B.7 Temps-morts

B.7.1 L'enregistrement des temps-morts se fait en inscrivant la minute du temps de jeu accordé pendant chaque période et chaque prolongation, à l'intérieur des cases appropriées en dessous du nom de l'équipe.

B.7.2 A la fin de chaque période et de chaque prolongation, les cases non utilisées seront barrées par deux lignes parallèles horizontales.

B.8 Fautes

B.8.1 Les fautes de joueur peuvent être personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte du joueur.

B.8.2 Les fautes commises par les coaches, les assistants coaches, les remplaçants et les accompagnateurs peuvent être des fautes techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.

B.8.3 Toutes les fautes devront être inscrites comme suit:

B.8.3.1 Une faute personnelle sera indiquée en inscrivant un "P",

- B.8.3.2 Une faute technique de joueur sera indiquée en inscrivant un "T",
- B.8.3.3 Une faute technique du coach pour sa conduite personnelle antisportive doit être indiquée en inscrivant un "C",
- B.8.3.4 Une faute technique du coach pour toute autre raison sera indiquée en inscrivant un "B".
- B.8.3.5 Une faute antisportive sera indiquée en inscrivant un "U",
- B.8.3.6 Une faute disqualifiante sera indiquée en inscrivant un "D".
- B.8.3.7 Toute faute entraînant un ou des lancers francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté des lettres "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".
- B.8.3.8 Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en conformité avec l'Art. 56 (Situations spéciales), doivent être indiquées en inscrivant un petit "c" à côté des lettres "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".
- B.8.3.9 A la fin de chaque période, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été. A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne horizontale épaisse pour annuler les cases non utilisées.

B.8.3.10 Exemples de fautes disqualifiantes:

Les fautes disqualifiantes sifflées contre les coaches, les assistants coaches, les remplaçants et les accompagnateurs pour avoir quitté la zone du banc d'équipe (Article 52 – Bagarre) seront inscrites comme ci-dessous. La lettre 'F' sera inscrite dans toutes les cases de fautes restantes de la personne disqualifiée.

Si seul l'entraîneur est disqualifié:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>D₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>			

Si seul l'assistant coach est disqualifié:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

En cas de disqualification du coach et de l'assistant coach:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>D₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un 'F' sera inscrit dans les cases de fautes restantes:

003	<i>SMITH, E.</i>	6	⊗	<i>P₂</i>	<i>P₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	--------------	----------------------	----------------------	----------	----------	----------

S'il s'agit de la cinquième faute du remplaçant, un 'F' sera inscrit dans la dernière case de fautes:

002	<i>JONES, M.</i>	5	⊗	<i>T₂</i>	<i>P₃</i>	<i>P₁</i>	<i>P₂</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	--------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Si le remplaçant a déjà commis 5 fautes (sorti pour fautes), alors un 'F' sera inscrit dans l'espace libre à côté de la dernière faute:

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

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

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Note: Aucune faute technique ou disqualifiante (Art. 52 -Bagarre) ne comptera comme faute d'équipe.

B.8.3.11 Une faute disqualifiante d'un remplaçant (qui ne se réfère pas à l'Art.52 - Bagarre) est inscrite comme suit:

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

et

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.8.3.12 Une faute disqualifiante d'un assistant coach (qui ne se réfère pas à l'Art. 52 - Bagarre) sera inscrite comme suit:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

B.8.3.13 Une faute disqualifiante d'un joueur après sa cinquième faute (qui ne se réfère pas à l'Art. 52 - Bagarre) sera inscrite comme suit:

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

et

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.9 Fautes d'équipe

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

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

B.10 Progression du score

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

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

B.11 Progression du score: instructions supplémentaires

- B.11.1 Un panier du terrain 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 le propre panier de son équipe doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse.
- B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art. 41 – Intervention sur le panier et intervention sur le ballon) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.
- B.11.4 A la fin de chaque période, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "O" le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous le numéro des joueurs ayant réussi ces derniers points.
- B.11.5 Au commencement de chaque période et de chaque prolongation, le marqueur doit continuer d'enregistrer la progression chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.
- B.11.6 Chaque fois que cela lui sera possible, le marqueur doit vérifier son score par rapport au tableau de marque. S'il y a désaccord et que son score est correct, il doit aussitôt faire en sorte que le tableau de marque soit rectifié. En cas de doute ou si l'une des équipes élève des objections quant à la rectification, il doit en informer l'arbitre dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

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

B.12 Progression du score – Totalisation

B.12.1 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer deux lignes épaisses sous le chiffre final des points marqués par chaque équipe et les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour oblitérer les chiffres restants (progression du score) de chaque équipe.

B.12.2 A la fin de chaque période et de chaque prolongation le marqueur doit inscrire le score de cette période dans la partie correspondante au bas de la feuille de marque.

B.12.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe victorieuse.

B.12.4 Le marqueur signera ensuite la feuille de marque après l'avoir fait signer par le chronométreur et l'opérateur des 24 secondes.

B.12.5 Après la signature de l'aide arbitre, l'arbitre doit être le dernier à approuver et à signer la feuille de marque. Cette action met fin à la rencontre.

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

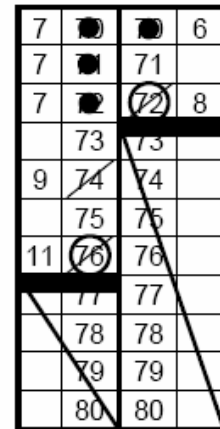


Figure 20
Totalisation

Scorekeeper	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>
Assistant scorekeeper	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>
Timekeeper	<u>R. LEBLANC</u>		Period ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>
24" operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>
			Extra periods	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>
Referee	<u>M. Wadley</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>	
Umpire 1	<u>V. Gady</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>				
Umpire 2	<u>A. Hly</u>						
Captain's signature in case of protest							

C - RECLAMATION - PROCEDURE

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

- C.1 A la fin de la rencontre, le capitaine de l'équipe en cause doit immédiatement informer l'arbitre que son équipe conteste le résultat de la rencontre en signant la feuille de marque dans l'espace marqué "Signature du capitaine en cas de réclamation".

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

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

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

Si la réclamation est acceptée, la caution sera remboursée.

- C.2 En cas de réclamation par l'une ou l'autre équipe, le commissaire ou l'arbitre doit, dans l'heure qui suit la fin de la rencontre rapporter l'incident au représentant de la FIBA ou au président du comité technique.

- C.3 Si la fédération nationale de l'équipe en cause ou le club ou la fédération nationale de l'équipe adverse ou le club adverse ne sont pas d'accord avec la décision du comité technique, ils pourront alors faire appel auprès du Jury d'appel.

Pour que cet appel soit recevable, il doit être déposé dans les vingt minutes qui suivent la réception de la décision du comité technique et accompagné d'un dépôt, à titre de caution, d'une somme équivalente à 500 US\$

Le Jury d'appel jugera la réclamation en dernière instance et sa décision sera définitive.

- C.4 Les équipements vidéos, films, photos ou tout autre forme d'appareil visuel, électronique, digital etc., peuvent être utilisés uniquement pour :

- Décider si le dernier tir à la fin de chaque période ou de toute prolongation a quitter les mains du tireur durant le temps de jeu.
- Déterminer la responsabilité en matière de discipline ou pour des raisons éducatives (entraînement) après que la rencontre a pris fin.

D - CLASSEMENT DES EQUIPES

D.1 Procédure

Le classement des équipes se fait sur la base des résultats de chaque rencontre, soit deux (2) points pour chaque rencontre gagnée, un (1) point par rencontre perdue (y compris les rencontres perdues par défaut) et zéro (0) point par rencontre perdue par forfait.

D.1.1. Si deux équipes sont à égalité de points dans ce classement, le(s) résultat(s) de la/des rencontre(s) les ayant opposées directement servir (a)/ront pour déterminer le classement.

D.1.2. Si le total des points marqués et concédés est le même pour les rencontres les ayant opposées directement, le classement sera effectué au goal average sur la base des résultats de toutes les rencontres que ces deux équipes auront disputées dans le groupe.

D.1.3. Si plus de deux équipes se trouvent à égalité dans le classement, un second classement sera effectué en tenant seulement compte des résultats des rencontres jouées entre les équipes à égalité.

D.1.4. Si après ce second classement il reste encore des équipes à égalité, leur place sera alors déterminée au goal average en tenant compte seulement des rencontres jouées entre les équipes qui restent à égalité.

D.1.5. S'il reste encore des équipes à égalité, leur place sera déterminée au goal average sur la base des résultats de toutes les rencontres qu'elles auront jouées dans le groupe.

D.1.6. Si à n'importe quelle phase et après avoir appliqué les critères ci-dessus mentionnés, une égalité multiple est réduite à deux équipes seulement, la procédure mentionnée aux points D.1.1 et D.1.2 sera appliquée.

D.1.7. Si l'égalité est réduite à plus de deux équipes, la procédure commençant au point D.1.3 sera répétée.

D.1.8. Le goal average sera toujours calculé par division.

D.2 Exception

Si trois équipes seulement prennent part à une compétition et que la situation ne peut être résolue en appliquant la procédure ci-dessus (le goal average par division est identique), le plus grand nombre de points marqués déterminera alors le classement.

Exemple:

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

Résultat final:

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points	différence de points	goal average
A	2	1	1	3	146 : 146	1,000
B	2	1	1	3	166 : 166	1,000
C	2	1	1	3	155 : 155	1,000

Classement final:

1er:	B - 166 points marqués
2ème:	C - 155 points marqués
3ème:	A - 146 points marqués

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

D.3. Autres exemples de la règle de classement:

D.3.1. Deux équipes - un nombre égal de points et seulement une rencontre jouée entre elles.

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

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

D.3.2. Deux équipes dans un groupe avec le même nombre de points et deux rencontres jouées entre elles.

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Les résultats possibles sont:

 D.3.2.1. "A" a gagné les deux rencontres,
 par conséquent 1er: A
 2ème: B

D.3.2.2. Chaque équipe a gagné une rencontre:

A contre B 90 - 82

B contre A 69 - 62

Différence de points:

A: 152 - 151

B: 151 - 152

Goal average:

A: 1,0066

B: 0,9934

par conséquent

1er: A

2ème: B

D.3.2.3. Chaque équipe a gagné une rencontre:

A contre B 90 - 82

B contre A 70 - 62

Les deux équipes ont la même différence de points (152 - 152) et le même goal average par division (1,000).

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

D.3.3. Plus de deux équipes sont à égalité dans le classement:

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Résultats entre A, B, C: A contre B 82 - 75
 A contre C 77 - 80
 B contre C 88 - 77

Classement final:

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points	différence de points	goal average
A	2	1	1	3	159 - 155	1,0258
B	2	1	1	3	163 - 159	1,0251
C	2	1	1	3	157 - 165	0,9515

Par conséquent 1er: A
 2ème: B
 3ème: C

S'il y a aussi égalité entre les trois équipes au goal average par division, le classement final sera déterminé en tenant compte de toutes leurs rencontres jouées dans le groupe.

D.3.4. Plusieurs équipes sont à égalité dans le classement:

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

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

Il y a deux possibilités:

équipes	I.		II.	
	victoires	défaites	victoires	défaites
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Dans le cas I: 1er: A
 B, C, D sera déterminé comme dans l'exemple D.3.3 ci-dessus.

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

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

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

E - TEMPS-MORTS TELEVISION (TV)

E.1 Définition

Chaque instance organisatrice d'une compétition peut décider pour elle-même de l'utilisation et de la durée des temps-morts télévision (60, 75, 90 ou 100 secondes).

E.2 Règle

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

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

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

E.2.4 Les deux équipes ont droit à un (1) **temps-mort** pendant chacune des trois (3) premières périodes et à deux (2) **temps-morts** pendant la quatrième période.

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

- 60, 75, 90 ou 100 secondes, s'il sont considérés comme un temps-mort TV, c'est-à-dire le premier d'une période (voir E.2.2 ci-dessus), ou
- 60 secondes, s'ils ne sont pas considérés comme un temps-mort TV, c'est-à-dire demandé par l'une des équipes après que le temps-mort TV a été accordé (voir E.2.3 ci-dessus).

E.3 Procédure

E.3.1 Le moment idéal pour prendre le temps-mort TV serait à 5 minutes de la fin de la période. Cependant, il **n'y a aucune** garantie que tel sera le cas.

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

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

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

E.3.4 Conformément à cette procédure, il pourrait y avoir un minimum d'un (1) temps-mort dans chaque période et un maximum de trois (3) temps-morts pendant les trois (3) premières périodes et un maximum de cinq (5) temps-morts dans la quatrième période.

FIN DU REGLEMENT DE JEU
et
DES PROCEDURES OFFICIELLES