

2019

REGLEMENT OFFICIEL BASKET FAUTEUIL

Commentaires & Interprétations



Cette version en langue française des Commentaires et Interprétations du Règlement Basket Fauteuil de l'IWBF est une traduction réalisée par la Commission Basket Fauteuil Fédération Française Handisport.

Elle ne saurait se substituer à la version anglaise officielle de l'IWBF qui seule fait foi en cas de litige. Le texte original en anglais est disponible sur le site internet de l'IWBF.

La Commission tient à remercier toutes les personnes qui par leur travail passé ou actuel ont contribué à la réalisation et la diffusion de cette version en Français.

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

Ces commentaires et interprétations sont publiés par

INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION (IWBF) (fondée 1973)

Copyright: IWBF

Edité par: IWBF

Version: 2018

Tous les droits sont réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, stockée dans un système de recherche documentaire ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen, électronique ou mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur.

Adresse Postale de l'office:

International Wheelchair Basketball Federation
Route Suisse 5 – P.O. Box 29
1295 Mies, Switzerland
Tel. : +41 22 545 00 00
Fax : +41 22 545 00 99
E-mail : iwbf@iwbf.org
Website : <http://www.iwbf.org>

IWBF Technical Commission

Chairman

Mr Cristian Roja, Italy

Secretary

Mr Matt Wells, Australia

Members

Mr Adolfo Damian Berdun, Argentina

Mrs Tonia Gomez-Ruf, Spain

Mr Edwin Wallaart, Netherlands

Mr Jon Burford, USA

Sub-Committee

Mr Ricardo Moreno, Spain

Mr Haj Bhanja, Great Britain

Mr José Cardoso, Portugal

Ex-officio Members

Mr Ulf Mehrens, IWBF President

Mr Norbert Kucera, IWBF Secretary G

SOMMAIRE

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| INTRODUCTION ET OUTILS | 5 |
| REGLE DEUX – TERRAIN ET EQUIPE | 6 |
| ART. 2 TERRAIN..... | 6 |
| ART. 3 EQUIPEMENTS | 6 |
| REGLE TROIS - EQUIPES | 12 |
| ART. 4 EQUIPES | 12 |
| ART. 5 JOUEUR : BLESSURES | 13 |
| ART. 7 ENTRAINEUR, DEVOIRS ET POUVOIRS..... | 15 |
| REGLE QUATRE – REGLES DE JEU | 17 |
| ART. 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION | 17 |
| ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE QUART-TEMPS, DE PROLONGATION OU DE RENCONTRE..... | 17 |
| ART. 10 STATUT DU BALLON | 19 |
| ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE | 20 |
| ART. 13 COMMENT JOUER LE BALLON | 25 |
| ART. 14 CONTROLE DU BALLON | 25 |
| ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR..... | 26 |
| ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR | 27 |
| ART. 17 REMISE EN JEU | 30 |
| ART. 18/19 TEMPS-MORTS / REMPLACEMENTS..... | 41 |
| REGLE CINQ - VIOLATION | 48 |
| ART. 23 JOUEUR SORTI / BALLON SORTI..... | 48 |
| ART. 24 LE DRIBBLE..... | 48 |
| ART. 25 LE MARCHER | 49 |
| ART. 26 3 SECONDES | 50 |
| ART. 28 8 SECONDES | 50 |
| ART. 29/50 24 SECONDES | 53 |
| ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE..... | 64 |
| ART. 31 LIFTING..... | 66 |
| REGLE SIX - FAUTES | 70 |
| ART. 32 FAUTES | 70 |
| ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX..... | 70 |
| ART. 35 DOUBLE FAUTE | 74 |
| ART. 36 FAUTE TECHNIQUE..... | 75 |
| ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE | 89 |
| ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE | 93 |
| ART. 39 BAGARRE | 95 |
| REGLE SEPT – DISPOSITIONS GENERALES | 97 |
| ART. 42 SITUATIONS SPECIALES | 97 |
| ART. 43 LANCER-FRANC | 102 |
| ART. 44 ERREUR RECTIFIABLE | 104 |
| REGLE HUIT – ARBITRES / OFFICIELS DE LA TABLE / COMMISSAIRE : DEVOIRS ET POUVOIRS | 107 |
| ART. 45 ARBITRES, OFFICIELS DE LA TABLE ET COMMISSAIRE | 107 |
| ART. 46 ARBITRES : DEVOIRS ET POUVOIRS | 107 |
| ART. 48 MARQUEUR ET AIDE MARQUEUR / DEVOIRS..... | 113 |
| REGLE NEUF – SYSTEME DE CLASSIFICATION DU JOUEUR | 114 |
| ART. 51 SYSTEME DE POINTS POUR LA CLASSIFICATION D'UN JOUEUR..... | 114 |

INTRODUCTION ET OUTILS

Les chiffres devant chaque principe ou situation se réfèrent à l'article équivalent du Règlement Officiel de Basket Fauteuil 2018.

Le but de ces interprétations est d'unifier l'application des règles dans les différents pays. En outre, ce livre traite des situations dans le jeu où les règlements ne sont pas spécifiquement mentionnés dans les règles, mais qui peut être dérivé de l'esprit et le sens des règles dans le contexte des tendances modernes dans le développement du Basket Fauteuil.

La conquête pour l'espace libre sur le terrain s'est considérablement accentuée en Basket Fauteuil, une plus grande attention doit être accordée à la partie du jeu jouée sans le ballon. Une quantité considérable de contact illégaux se produisent loin du ballon et exigent l'attention des arbitres.

Introduction

Les règles du jeu parfois suggèrent que le ballon est mort, et qu'une faute ou une violation est en cause. Si tel n'est pas le cas, il faut supposer que le ballon est vivant et qu'aucune faute ou violation ne s'est produite et n'a affecté la situation de jeu. Chaque situation ne comporte que ce qui est explicitement dit et ne peut sous entendre autre chose (4 fautes d'équipe...) non indiquée.

Notation

Par souci de cohérence dans le présent document, l'équipe A est la première équipe offensive, l'équipe B est l'équipe défensive.

A1 - A5, B1 - B5 sont des joueurs; A6 - A12, B6 - B12 sont des remplaçants.

REGLE DEUX – TERRAIN ET EQUIPEMENT

Art. 2 - Le Terrain de Jeu

2.4.7. Zone des demi-cercles de non-charge

Principe : La zone des demi-cercles de non-charge telle qu'elle est définie par la FIBA n'est pas applicable en Basket Fauteuil.

Art. 3 - Equipements

Commentaire : Quand le ballon de match a été choisi par les arbitres, aucune équipe n'est autorisée à l'utiliser pour l'échauffement.

Art. 3.1. Fauteuils

Commentaire général sur la vérification des fauteuils :

Contrôle des fauteuils : Le contrôle des fauteuils ne doit pas avoir lieu avant les matchs pour les principaux tournois IWBF. Normalement les fauteuils sont contrôlés par le commissaire de la rencontre avant le début du tournoi. Ce contrôle est fait pour identifier tous problèmes qui pourraient exister et sur lesquels le joueur devra porter attention avant que son fauteuil puisse être utilisé pour les rencontres. Art 38.1.3 précise qu'il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que son fauteuil est légal.

Le fauteuil ne sera plus vérifié à moins que le commissaire de la rencontre, les arbitres ou l'entraîneur adverse ne le demande (Art. 38.1.3). Si un contrôle du fauteuil est requis, les arbitres assistés du commissaire de la rencontre, s'il est un présent, contrôleront le fauteuil pour s'assurer qu'il est en accord avec les exigences de l'Article 3.1 avec une attention spécifique sur la hauteur du fauteuil depuis le sol jusqu'au point le plus haut du coussin. Les arbitres et/ou le commissaire doivent demander au joueur de sortir de son fauteuil et de ne pas toucher son coussin s'il y en a un. C'est particulièrement important si le coussin a été modifié ou placé de telle manière qu'il donne un avantage de hauteur au joueur. Les problèmes mineurs tels que les protections des petites roues qui se défont etc. doivent être signalés et réparés mais ne sont pas suffisamment importants pour entraîner la disqualification du joueur.

Il est à noter qu'un fauteuil peut être vérifié en accord avec l'article 38.1.3 uniquement lorsque le fauteuil est sur le terrain en la possession d'un joueur comme défini dans l'Art 4.1.3 Ce n'est pas une infraction d'être assis sur un fauteuil qui n'est conforme à l'Art 3.1 dans la zone de banc d'équipe.

Il est toujours possible que pour certains matchs ou tournois les arbitres ou le commissaire soient responsables de confirmer que les fauteuils sont conformes à l'Art 3.1 et qu'il est légal de jouer avec. Vu que le contrôle de fauteuil est une mesure préventive pour aider le joueur il devrait être fait aussi souvent que possible avec un temps suffisant pour que les changements puissent être faits. Si ce n'est pas possible, le joueur ne doit pas utiliser le fauteuil tant qu'il ne correspond pas aux demandes de l'Art 3.1.

Egalement valable pour les Art 38.1.3 et Art 46.1

3.1. Situation : Le jeu est arrêté après que le joueur A1 a cassé l'axe de la roue de son fauteuil et le mécanicien de l'équipe A a des difficultés pour le réparer immédiatement.

Règle : Si la réparation ne peut être effectuée en 50 secondes ou moins depuis que le jeu a été arrêté, l'arbitre doit demander à l'équipe A de (1) sortir le fauteuil endommagé du terrain et (2) A1 doit être remplacé. Cette règle s'applique pour toutes les autres défaillances de fauteuil.

Commentaire : Il n'y a pas de limite de temps pour permettre à un joueur de se sécuriser dans son fauteuil .

3.1 Commentaire : concernant les sangles pour attacher les joueurs au fauteuil, il n'y a pas de limitation pour s'attacher au fauteuil.

Pour la plupart des joueurs, toutes les sangles qu'ils utilisent ne doivent pas être notées sur la carte de classification et ils peuvent changer les sangles –même enlever ou ajouter des sangles– sans modifier leurs classifications.

Excepté pour les joueurs ayant une double amputation des jambes.

TOUS les joueurs doubles amputés peuvent seulement attacher leurs jambes sous les genoux avec des sangles, prothèses ou une configuration du fauteuil tel qu'indiqué sur la carte de classification.

Les sangles au dessus des genoux ou qui attachent les jambes entre elles peuvent être ajoutées ou enlevées sans modifier la classification du joueur.

Principe 1 : La commission de classification de l'IWBF a déterminé qu'un joueur amputé en dessous du genou avec la (les) jambe(s) attachée(s) ou s'il porte une prothèse, a un avantage considérable par rapport à un joueur avec une amputation de la jambe qui ne serait pas attaché. Un joueur amputé en dessous du genou qui attache sa jambe est considéré de la même façon que s'il avait une jambe « normale » et devra être classifié comme si la jambe était complète. Depuis que l'installation est considérée comme un avantage considérable, on doit la noter sur la carte de classification et le joueur doit jouer avec l'installation indiquée sur sa carte.

Principe 2 : Pour les autres joueurs qui ont une diminution ou pas de mouvement de la jambe, ajouter ou enlever une ou plusieurs sangles ne change pas leur classification car ça ne fera que les stabiliser dans le fauteuil. Il n'y a pas d'avantage considérable à se sangler pour les joueurs de ces classifications.

3.1.1. Situation 1 : Après un temps-mort, le joueur A1 entre sur le terrain avec un fauteuil qui ne répond pas aux critères tels que définis dans l'article 3.1

Règle : Une faute disqualifiante doit être sifflée au joueur A1; 2 lancers-francs sont accordés pour n'importe quel joueur de l'équipe B, désigné par l'entraîneur, suivi d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

3.1.1. Situation 2 : Durant le premier quart-temps l'arbitre s'aperçoit qu'un joueur utilise un fauteuil qui avait précédemment été déclaré illégal.

Règle : Une faute disqualifiante doit être sifflée à ce joueur et le fauteuil doit être retiré de la rencontre. 2 lancers-francs sont accordés pour n'importe quel joueur de l'équipe B, désigné par l'entraîneur, suivi d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

3.1.1. Situation 3 : A la demande du joueur ou durant un contrôle de fauteuil, les arbitres découvrent que le joueur A1 veut jouer avec un « coussin thérapeutique », dont il a découpé des parties pour qu'il s'adapte à ses fesses et ses jambes.

Règle : Si la hauteur du sol au dessus du coussin lorsqu'il est placé sur l'assise du fauteuil ne dépasse pas la hauteur légale pour la classification du joueur, le coussin est légal. La seule exigence est que le coussin doit avoir les mêmes dimensions que l'assise du fauteuil.

3.1.2. Situation 1 : Durant la rencontre, le pied du joueur B1 repose sur une sangle entre les tubes du châssis de son fauteuil.

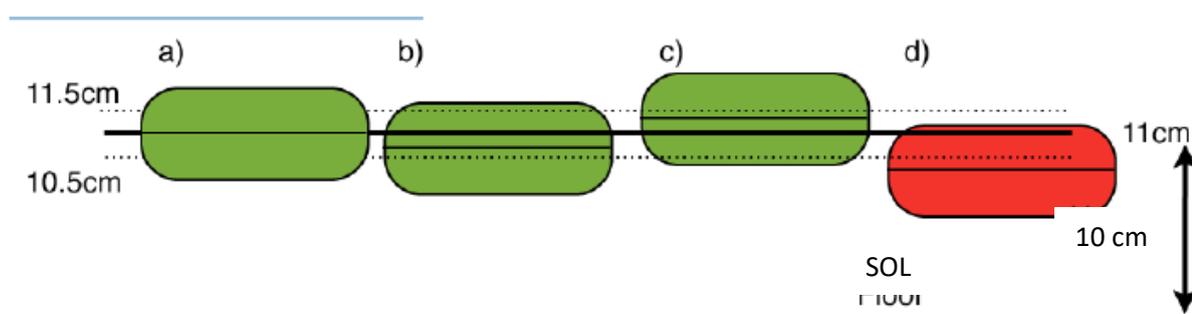
Règle : Légal.

3.1.2. Principe 1 : Le repose pied, s'il n'y a pas de barre de protection horizontale, doit être à 11cm Du sol. Le repose pied, lorsqu'il y a une barre de protection horizontale, ne doit pas être obligatoirement à 11cm du sol à son point le plus en avant.

3.1.2. Commentaire 1: La conception de fauteuil roulant varie considérablement entre les différents fabricants et modèles. Il est important, lors de la vérification du fauteuil et de la mesure de la hauteur de la barre horizontale (le cas échéant) dans le but de cet article, que l'intention de la règle soit dans l'esprit. Le but de cette règle peut être classés en deux catégories :

- a) Sécurité - La règle est conçue pour créer un point de contact unique (à 11cm) entre les fauteuils roulants et de protéger ainsi les pieds / membres inférieurs des joueurs.
- b) Empêcher un avantage injuste - En utilisant une barre inférieure pour maintenir illégalement un adversaire.

Lors de la vérification de la hauteur de cette barre, nous nous préoccupons pas de l'épaisseur de cette barre (différents fabricants utilisent différentes épaisseurs). Ce que nous recherchons est que les contacts aient lieu sur une barre à 11cm du sol.



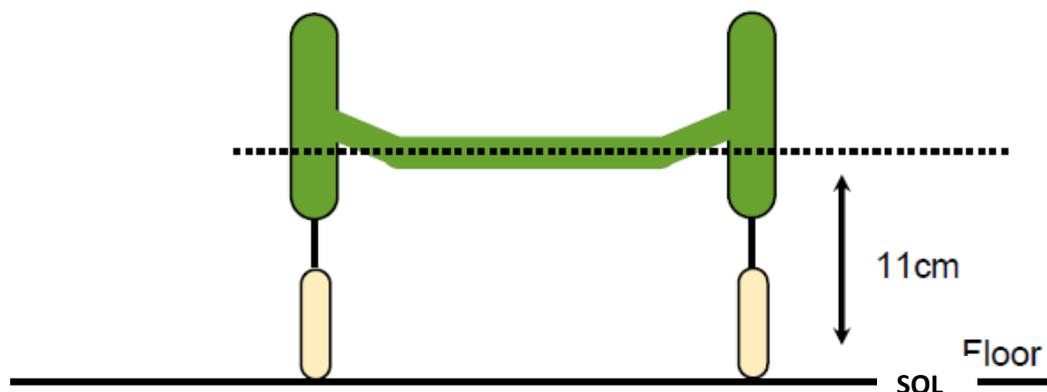
Quelle que soit la forme du tube qui est utilisée pour faire cette barre (ronde ou rectangulaire), la mesure de 11cm est faite au milieu de la barre comme indiqué ci-dessus.

Dans les exemples ci-dessus :

- a) LEGAL – La mesure est à 11cm au milieu de la barre
- b) AUTORISE - Le milieu de la barre est à 5mm de 11cm (en-dessous)
- c) AUTORISE - Le milieu de la barre est à 5mm de 11cm (au-dessus)
- d) ILLÉGAL - Le milieu de la barre n'est pas dans la limite des 5mm

Une tolérance de 5mm sera acceptée.

Parfois, la barre se courbe vers le haut / vers le bas à proximité de l'endroit où elle se fixe au cadre. (Cela se fait habituellement pour maintenir la force / l'intégrité du cadre) Lors de l'examen de la légalité d'un tel fauteuil, nous devons examiner les questions suivantes "Est-ce un danger pour les autres joueurs?" ou "Est-ce que cela permet au joueur de tenir un autre joueur / obtenir un avantage injuste? ".



Le fauteuil ci dessus doit être considéré comme légal car cela ne lui procure aucun avantage.

3.1.2. Commentaire 2 : Pour être cohérent avec l'article 3.1.2, la barre de protection horizontale à l'avant et sur les côtés du fauteuil doit être à 11cm du sol à son point de contact le plus en avant. Les conditions telles que décrites dans les articles 3.1.2 et 3.1.3 doivent également s'appliquer à l'avant et aux cotés de la barre horizontale.

3.1.2. Principe 2 : Cette mesure est prise quand la (les) roue(s) avant est (sont) en position de marche avant. Quand il n'y a pas de barre de protection horizontale, le repose pied doit être à 11cm du sol à son point le plus en avant et sur toute sa longueur. S'il y a une barre de protection horizontale, le repose pied derrière la barre peut avoir n'importe quelle hauteur tant que le repose pied ne touche pas le sol.

3.1.2. Exemple :

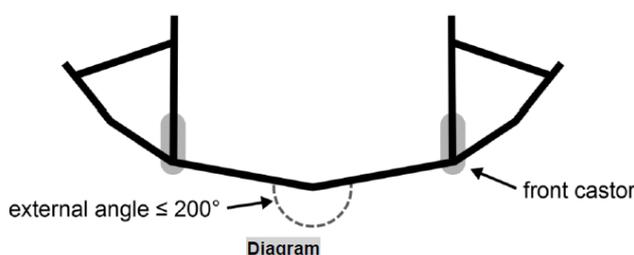
- a) Le repose pied du joueur A1, sans barre de protection horizontale, est à 10cm du sol.
- b) Le repose pied du joueur A1 est situé à 10 cm du sol, avec une barre de protection horizontale située exactement à 11 cm du sol.

Règle :

Dans le cas (a) le fauteuil de A1 n'est pas légal. A1 ne peut pas participer à la rencontre avec ce fauteuil.

Dans le cas (b) le fauteuil de A1 est légal.

3.1.2. Commentaire : Si un angle est fait par deux ou plus de deux barres droites jointes, l'angle externe formé par ces barres jointes ne doit pas excéder 200 degrés. La mesure doit être prise du côté externe de l'angle (voir schéma)



3.1.2. Principe 3 : Les fauteuils avec un repose pied positionné derrière une seule roulette avant doivent avoir une barre de protection partant des grandes roues en avant de cette roulette.

3.1.4. Situation : A la demande d'un joueur ou lors d'un contrôle dirigé, l'arbitre note que la mesure du sol à la roulette anti-bascule à son point le plus bas est de 3cm et dépasse le plan vertical des grandes roues.

Règle : Le fauteuil n'est pas légal. La mesure du sol à la roulette anti-bascule à son point le plus bas ne doit pas être supérieure à 2cm et ne doit pas dépasser du plan défini par le point le plus en arrière des deux grandes roues. Le joueur doit être disqualifié. (art 38.1.3).

2 lancers-francs sont accordés pour n'importe quel joueur de l'équipe B, désigné par l'entraîneur, suivi d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

3.1.5 Situation 1 : A la demande de l'entraîneur ou durant un contrôle de fauteuil, l'arbitre découvre que l'assise rigide du fauteuil du joueur A1 n'est pas fixée au fauteuil. La hauteur maximum de l'assise est légale. Le joueur A1 peut-il jouer avec ce fauteuil ?

Règle : Non. Le fauteuil du joueur A1 n'est pas légal. L'assise fait partie du fauteuil et doit être fixée au fauteuil. Le joueur doit quitter le terrain pour corriger le problème. Le joueur doit trouver le temps nécessaire pour faire confirmer la réparation par les arbitres ou le commissaire de la rencontre avant de pouvoir revenir sur le terrain avec son fauteuil. Cette infraction n'est pas assez importante pour entraîner une faute disqualifiante. Si le même problème est découvert dans les rencontres futures, on devra considérer que le joueur a modifié son matériel pour obtenir un avantage et le joueur devra être disqualifié. (Art 38.1.3)

3.1.5 Situation 2 : Même situation que ci-dessus. Le joueur A1 fixe son assise temporairement avec un matériel tel que l'assise peut être facilement enlevée après la rencontre.

Règle : Ce fauteuil est légal. L'assise doit faire partie du fauteuil durant la rencontre.

3.1.5. Commentaire : Il se peut que l'assise rigide du fauteuil dépasse la hauteur des tubes du châssis, avec ou sans coussin, alors la mesure devra être prise au point le plus haut de l'assise rigide (B) par opposition au point le plus haut du châssis du fauteuil (A)



3.1.6. Commentaire : Le diamètre des roues arrière est défini en incluant le pneu gonflé complètement.

3.1.6 Principe 1 : L'éclairage par système réfléchissant ou par flash n'est pas autorisé sur les petites ou les grandes roues du fauteuil.

3.1.6 Situation : A1 a un système d'éclairage réfléchissant sur son fauteuil. Doit-on permettre à A1 de jouer avec ce fauteuil ?

Règle : Non. Les systèmes d'éclairage réfléchissant ou par flash ne sont pas autorisés sur le fauteuil, les petites ou les grandes roues.

3.1.6 Principe 2 : Les moyeux des grandes roues doivent être de construction extérieure ronde et ne doivent pas comporter de protubérances ou d'éléments saillants qui pourraient être dangereux.

3.1.6. Commentaire : N'importe quelle protection provisoire de ces protubérances ou éléments saillants sur les moyeux des roues ne sont pas acceptées. Les protections proposées par les fabricants pour couvrir entièrement les moyeux sont autorisées.

3.1.6 Situation : Si A1 change une roue abîmée et reprend le jeu avec une roue illégale ou dangereuse, le joueur doit-il être disqualifié ?

Règle : Oui (Art 38.1.3). 2 lancers-francs sont accordés pour n'importe quel joueur de l'équipe B, désigné par l'entraîneur, suivi d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

3.1.9. Commentaire : Les pneus et roulettes qui laisseraient une trace permanente sur le sol ne sont pas permises.

3.1.10. Situation : Le joueur A1 utilise un coussin contre le dossier de son fauteuil pour des raisons « thérapeutiques ».

Règle : Un coussin de dossier peut être autorisé uniquement s'il est fixé au dossier du fauteuil.

REGLE TROIS – EQUIPES

Art. 4 - Equipes

4.3.1. Situation : L'équipe A souhaite jouer avec des joueurs en pantalon et des joueurs en short.

Règle : Légal, pourvu que les pantalons et les shorts soient de la même couleur.

4.3.4. Situation 1: Le joueur A1 joue en chaussettes au lieu de chaussures.

Règle : Légal. Seul jouer pieds nus est interdit.

4.3.4. Situation 2: Le joueur A1 veut jouer avec des chaussures de ville.

Règle : Pas légal. Seules des chaussures de sport sont autorisées.

4.4.2. Commentaire : Si un joueur porte un équipement, accessoires de cheveux ou des bijoux qu'il ne peut pas enlever, il ne doit pas être autorisé à jouer. Une exception est faite pour les alliances ; si l'alliance ne peut s'enlever elle est autorisée mais doit être protégée.

Les arbitres ne doivent pas porter de bijoux. Une exception est donnée pour les alliances si elles ne peuvent être enlevées.

4.4.2. Principe 1 : Toutes les manchettes de compression aussi bien que les manchettes pour les jambes sont autorisés à la condition qu'elles soient de la même couleur dominante. Les bas de contention sont autorisés à la condition qu'ils soient de la même couleur. Dans tous les cas, tous les joueurs d'une équipe doivent porter la même couleur dominante.

4.4.2. Principe 2 : Une exception sera faite pour permettre le port du hijab (foulard) par les joueuses. Cette exception ne comprend pas Niqab ou Burka. Le visage et les yeux d'un joueur ne peuvent pas être couverts et doivent toujours être visibles à leur adversaire. Dans les deux cas, tous les joueurs de l'équipe doivent porter la même couleur.

4.4.2. Principe 3 : Les bandeaux de tête (ne couvrant aucune partie du visage entièrement ou partiellement et n'étant pas dangereux), les poignets en éponge (d'un maximum de 10 cm de largeur en tissu), les bandes collantes (de bras, épaules, jambes...) doivent être de la même couleur dominante mais tous les joueurs de l'équipe doivent porter la même couleur.

4.4.4 Commentaire : Si pendant l'échauffement, avant que le match ne débute ou pendant le match, les arbitres ou commissaires découvrent qu'un joueur porte n'importe quel signe, marque ou logo commercial, promotionnel ou de charité, toute cette inscription doit être effacée ou cachée par le joueur. S'il n'est pas possible de l'effacer ou de le cacher, le joueur n'est pas autorisé à jouer.

Art.5 – Joueur : Blessure

Principe: Pendant la rencontre de basketball en fauteuil roulant, un joueur peut tomber de son fauteuil, sans faute de l'adversaire. Une telle situation sera traitée par les arbitres conformément à l'article 5. Il peut être nécessaire à la fois pour un joueur d'avoir besoin d'aide pour retourner dans son fauteuil. L'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant, joueur éliminé ou tout membre accompagnateur de la délégation peuvent entrer sur le terrain, à l'invitation des arbitres, pour aider le joueur à retourner dans son fauteuil sans sanction. Les arbitres doivent cependant rester vigilant à ce que le joueur ne reçoive pas de traitement pour blessure. Si le joueur est soigné alors les dispositions de l'article 5.3 sont applicables.

5.2. Situation 1: Le joueur A1 tombe de son fauteuil près du panier après un tir. Les autres joueurs tentent d'obtenir le contrôle du ballon au rebond.

Règle : Le jeu est arrêté immédiatement à cause du danger potentiel pour le joueur A1.

a) Si l'arbitre siffle alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon, un ballon tenu doit être sifflé et la remise en jeu sera donnée à l'équipe qui doit bénéficier de la prochaine possession en accord avec la règle de l'alternance.

b) Si une des équipes contrôle le ballon lorsque l'arbitre siffle, une remise en jeu sera donnée à l'équipe qui avait le contrôle du ballon.

5.2. Situation 2 : L'équipe A contrôle le ballon. Le joueur A1 tombe de son fauteuil en luttant pour obtenir une position préférentielle. Il n'y a eu aucun contact avec un adversaire, A1 n'est pas en danger, mais l'équipe A retient le ballon et ne veut pas finir l'attaque sans A1.

Règle : L'arbitre est autorisé à arrêter le jeu pour permettre à A1 de revenir dans son fauteuil et le jeu doit reprendre sans réinitialiser le chronomètre des tirs.

5.2. Situation 3 : L'équipe A contrôle le ballon et développe une attaque près du panier adverse lorsque B1 tombe de son fauteuil sous le panier.

Règle : L'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement à cause du danger potentiel pour B1. L'équipe A bénéficiera de la remise en jeu sur la ligne de fond, excepté directement derrière le panneau, Le chronomètre des tirs;

- Ne sera pas réinitialisé si 14 secondes ou plus sont affichées
- Sera réinitialisé à 14 secondes si 13 secondes ou moins sont affichées

5.2. Situation 4 : Le joueur A1 passe le ballon à A2, puis perd l'équilibre et tombe de son fauteuil. Ses coéquipiers (A2 et A3) continuent d'attaquer vers le panier adverse.

A quel moment le jeu devra être arrêté et l'arbitre le plus proche de A1 peut-il aider le joueur à revenir dans son fauteuil pendant que le jeu continue ?

Règle :

1. L'arbitre ne doit pas aider le joueur à revenir dans son fauteuil
2. Si le joueur A1 n'est pas en danger, le jeu n'est pas immédiatement arrêté.
3. Si, selon le jugement de l'arbitre il y a des doutes sur la capacité du joueur A1 à revenir dans son fauteuil sans y être aidé, le jeu devrait être arrêté quand l'action sera terminée ; cela signifie :

- a) quand le ballon devient mort
- b) quand un adversaire prend le contrôle du ballon

5.2. Commentaire 1 : Cependant, si dans la situation ci-dessus le joueur blessé ou tombé est en danger, l'arbitre doit interrompre le jeu immédiatement.

5.2. Commentaire 2 : Une attention particulière doit être portée par les arbitres aux possibilités des joueurs, dans les circonstances décrites ci-dessus, tomber délibérément de son fauteuil avec l'intention de stopper une attaque adverse critique, de telles actions sont des infractions antisportives flagrantes destinées à obtenir un avantage déloyal et doivent être sanctionnées par une faute technique au joueur concerné. Toute répétition devra être sanctionnée d'une faute disqualifiante contre le joueur concerné.

Informations complémentaires concernant l'Article 5

5.1. Principe: Si un joueur se blesse ou paraît être blessé et qu'en conséquence l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant **joueur éliminé ou tout membre accompagnateur de la délégation** de la même équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins, que ces soins aient été ou non prodigués.

5.2. Exemple : A1 semble s'être blessé et le jeu est arrêté.

- a) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et soigne A1,
- b) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais A1 a déjà récupéré,
- c) L'entraîneur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et s'occupe de son Joueur blessé,
- d) L'entraîneur adjoint, un remplaçant, **un joueur éliminé ou tout membre accompagnateur de la délégation** de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais ne s'occupe pas de A1.

Interprétation : Dans tous les cas A1 est considéré comme ayant reçu un traitement et doit être remplacé.

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

5.4. Exemple 1 : A1 est sérieusement blessé et le jeu est interrompu pendant environ 15 minutes parce que le médecin estime que l'évacuation du terrain de jeu pourrait être dangereuse pour le joueur.

Interprétation : L'opinion du médecin doit déterminer le moment approprié pour l'évacuation du joueur blessé du terrain de jeu. Après le remplacement, le jeu doit reprendre sans qu'aucune sanction ne soit infligée.

5.5. Interprétation : Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il ait une blessure ouverte et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), il doit être remplacé. Si un temps-mort est pris par l'une ou l'autre équipe pendant **la même période d'arrêt du chronomètre de jeu** et que le joueur récupère pendant ce temps-mort, il peut continuer à jouer seulement si le signal du marqueur pour la demande de temps-mort retentit avant que l'arbitre ne fasse signe à un remplaçant de rentrer pour devenir joueur.

5.6. Exemple : A1 est blessé et le jeu est arrêté. Etant donné qu'A1 est incapable de continuer à jouer immédiatement, l'arbitre siffle en faisant le signe conventionnel pour le remplacement. **N'importe quelle équipe** demande un temps-mort :

- a) avant que le remplaçant de A1 soit entré en jeu,
- b) après que le remplaçant de A1 soit entré en jeu.

A la fin du temps-mort, A1 semble avoir récupéré et demande à rester en jeu.

Interprétation :

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

5.7. Principe : Les joueurs qui ont été désignés par leur entraîneur pour démarrer le jeu ou qui reçoivent un soin entre des lancers-francs doivent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de changer le même nombre de joueurs, s'ils le souhaitent.

5.8. Exemple : A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc les arbitres découvrent que A1 saigne. A1 est remplacé par A6 qui tentera le deuxième lancer-franc. L'équipe B demande de remplacer 2 joueurs.

Interprétation : L'équipe B a le droit de remplacer seulement 1 joueur.

5.9. Exemple : A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc les arbitres découvrent que B3 saigne. B3 est remplacé par B6. L'équipe A demande de remplacer 1 joueur.

Interprétation : L'équipe A est autorisée à remplacer 1 joueur.

Remarque : En raison de la limite des points (article 51.2), une situation telle que décrite dans les exemples 5-8 et 5-9 peut nécessiter qu'une équipe remplace plus d'un joueur dans le but de se conformer à la limite des points. Dans de tels cas, l'équipe adverse a le droit de remplacer un même nombre de joueurs.

Art.7 – Entraîneur : Devoirs et pouvoirs

Informations complémentaires sur l'article 7

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

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

7.2. Exemple : L'équipe A présente la liste d'équipe au moment opportun. Les numéros de 2 joueurs ne sont pas les mêmes que ceux inscrits sur leur maillot ou le nom d'un joueur est oublié sur la feuille de marque. Ceci est découvert :

- a) avant le commencement de la rencontre,
- b) après le commencement de la rencontre.

Interprétation :

a) Le numéro incorrect doit être corrigé ou le nom du joueur doit être ajouté sur la feuille de marque sans aucune sanction.

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

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

7.4. Exemple : On découvre qu'1 des joueurs sur le terrain n'est pas 1 du 5 de départ confirmé. Cela se produit :

- a) Avant le début du match
- b) Après le début du match

Interprétation :

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

b) L'erreur est ignorée et le jeu continue sans sanction.

7.5. Exemple : L'entraîneur doit cocher lui-même ses entrées en jeu.

L'entraîneur demande au marqueur d'inscrire d'un petit "x" sur la feuille de marque les 5 joueurs de son équipe qui doivent débiter la rencontre.

Interprétation : L'entraîneur doit personnellement indiquer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit "x" à côté du numéro du joueur dans la colonne "joueur en jeu" de la feuille de marque.

REGLE QUATRE – REGLES DE JEU

Art. 8 – Temps de jeu, égalité et prolongation

Informations complémentaires à l'article 8

8-1 Principe : Un intervalle de jeu débute:

- 20 minutes avant le début du match.
- Dès que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation retentit.
- En cas de visionnage video à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation : après que le crew chief a communiqué la decision finale.

8- 2 Exemple : A1 en action de tir est victime d'une faute, simultanément avec le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin d'un quart-temps. A1 bénéficie de 2 lancers-francs.

Interprétation: L'intervalle de jeu doit débiter après que les lancers-francs soient terminés.

8- 3 Exemple : A1 en action de tir est victime d'une faute, simultanément avec le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin d'un quart-temps. Les arbitres ne sont pas sûr de si A1 doit bénéficier de 2 ou 3 lancers-francs. Les arbitres décident d'utiliser le visionnage video.

Interprétation: Le chronométreur doit démarrer son chronomètre des temps-morts pour mesurer l'intervalle une fois le visionnage video et les lancers-francs terminés.

Art. 9 – Commencement et fin de quart-temps, de prolongation ou de rencontre

9.1 Principe: Avant que le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux, le commissaire remarque que l'équipe A dépasse le nombre de points maximum autorisés sur le terrain au commencement de la partie. Le commissaire informe le crew chief. Le crew chief doit-il sanctionner l'équipe A d'une faute technique ?

Règle : Oui. L'entraîneur de l'équipe A est sanctionné d'une faute technique ("C") et l'équipe B bénéficie d'un lancer-franc. L'équipe A doit faire autant de changements que nécessaires pour corriger son 5 de départ afin de respecter la limite des points. Le jeu doit reprendre avec un entre-deux dans le cercle central.

Note: Il est toujours de la responsabilité de l'entraîneur de s'assurer que son équipe qui débute le jeu est conforme à la limite de points. Les modifications pour l'équipe qui débute sont autorisées par l'article 7, Disposition 2, et s'appliquent uniquement aux numéros des joueurs et noms.

9.1 Commentaire: Quand une faute technique, antisportive ou disqualifiante est commise après que le ballon a quitté la main (s) du crew chief sur l'entre-deux, des lancers francs seront attribués. Après le 1er ou 2ème lancers-franc, le jeu reprendra par un entre-deux effectué dans le rond central.

Informations complémentaires sur l'article 9

9.1 Commentaire : Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe n'a pas au moins 5 joueurs qualifiés sur le terrain prêts à jouer. Si moins de 5 joueurs sont sur le terrain au moment où la rencontre doit commencer, les arbitres doivent être sensibles au fait que des circonstances imprévisibles peuvent expliquer le retard. Si une explication raisonnable du retard est donnée, une faute technique ne doit pas être infligée. Cependant, si cette explication n'est pas fournie, une faute technique enregistrée "B1" à l'entraîneur et/ou le forfait de la rencontre peut être déclaré dès l'arrivée d'autres joueurs qualifiés.

9.2 Exemple : Alors que la rencontre doit commencer, l'équipe B a moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu prêts à jouer. Le représentant de l'équipe B :

a) est en mesure de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.

b) est incapable de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.

Interprétation : Le commencement de la rencontre doit être retardé d'un maximum de 15 minutes. Si les joueurs absents arrivent sur le terrain de jeu, prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes :

a) La rencontre doit commencer sans sanction.

b) une faute technique doit être infligée à l'entraîneur de l'équipe B, enregistrée "B1". N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement et le jeu doit commencer par un entre-deux.

Dans tous les cas, si les joueurs absents n'arrivent pas sur le terrain de jeu, prêts à jouer, avant l'expiration des 15 minutes, l'équipe peut être déclarée forfait au bénéfice de l'équipe A et le score de 20 à 0 sera enregistré. Dans tous les cas, le crew chief doit rapporter les faits au verso de la feuille de marque à destination de l'organisme en charge la compétition.

9.3 Exemple : Au début de la seconde mi-temps, l'équipe A ne peut pas présenter 5 joueurs sur le terrain de fait de blessures, disqualifications etc.

Interprétation : L'obligation de présenter un minimum de 5 joueurs n'est valide que pour le commencement de la rencontre, l'équipe A peut continuer avec moins de 5 joueurs.

9.4 Exemple : Vers la fin du jeu A1 commet sa 5ème faute et quitte le jeu. L'équipe A doit continuer le jeu avec seulement 4 joueurs car ils n'ont pas de remplaçant disponible. Comme l'équipe B mène de 15 points, l'entraîneur B montre du fair-play et veut retirer du jeu 1 de ses joueurs dans le but de continuer à jouer également avec 4 joueurs.

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

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

9.6 Exemple: Après le commencement de la rencontre, les arbitres découvrent que les deux équipes jouent dans la mauvaise direction.

Interprétation : Le jeu doit être arrêté dès que possible sans mettre l'une ou l'autre équipe en position défavorable. Les équipes doivent changer de panier. Le jeu doit reprendre au point le plus proche de l'endroit diamétralement opposé (effet miroir) au point où le jeu a été arrêté.

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

9.8 Exemple : Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, une faute technique est sifflée à A1. Avant le début de la rencontre l'entraîneur B désigne B1 pour tenter 1 lancer-franc, cependant B1 n'est pas un des cinq joueurs de l'équipe B débutant la rencontre.

Interprétation : un des joueurs de l'équipe B désigné pour commencer la rencontre doit tenter le lancer-franc. Un remplacement ne peut pas être autorisé avant que le temps de jeu ait débuté. La rencontre devra commencer ensuite par un entre-deux.

9.9 Exemple : Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, un membre de l'équipe A commet une faute antisportive contre un membre de l'équipe B.

Interprétation : ce membre de l'équipe B doit tenter les 2 lancers-francs avant le début de la rencontre. Si ce membre de l'équipe B fait partie du 5 de départ, il doit rester sur le terrain de jeu. S'il ne fait pas partie des 5 joueurs devant commencer la rencontre, il ne doit pas rester sur le terrain et doit être remplacé par 1 des 5 joueurs désignés pour commencer la rencontre. La rencontre devra commencer par un entre-deux.

Art.10 – Statut du ballon

10.4 Situation 1 : Durant son tir, A1 est victime d'une faute de B1. A1 continue son mouvement mais le signal sonore de fin de quart-temps ou prolongation retentit avant que le ballon ait quitté sa (ses) main(s). Après que le signal ait retenti, A1 termine son geste de tir et le ballon pénètre dans le panier. Le panier doit-il être accordé ?

Règle : Non. Pour que le panier soit accordé, le ballon doit avoir quitté la(les) main(s) de A1 avant que le signal sonore ait retenti. Une faute sera comptabilisée à B1 et deux (ou trois) lancers francs seront accordés à A1. (voir Art. 15.3 situation 3).

10.4 Situation 2 : Le joueur A1 tire au panier et est victime d'une faute de B1 après avoir terminé son tir. Que se passe-t-il si le panier

- a) est marqué ?
- b) est manqué ?
- c) est marqué et c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B du quart-temps ?
- d) est manqué et c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B du quart-temps ?

Règle : Une faute est sifflée à B1 et

- a) Le panier compte pour A1 et l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche d'où la faute a été sifflée
- b) L'équipe A1 bénéficiera d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche d'où la faute a été sifflée.
- c) Le panier compte pour A1 suivi de 2 lancers-francs.
- d) A1 bénéficiera de 2 lancers-francs.

Informations complémentaires à l'article 10.

10.1 Principe : Lors d'une action de tir, le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il a été marqué, quand un joueur **défenseur** commet une faute sur n'importe quel adversaire après que le mouvement continu du tireur a déjà commencé et que le tireur termine son tir d'un mouvement continu commencé avant que la faute se produise. Cette disposition s'applique également quand n'importe quel joueur, entraîneur, entraîneur adjoint, joueur éliminé ou membre accompagnateur de la délégation de l'équipe en défense commet une faute technique.

10.2 Exemple : A1 a commencé son action de tir au panier quand B2 commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu.

Interprétation : Le panier, s'il est réussi, doit compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la faute a été sifflée.

10.3 Exemple : A1 a commencé son action de tir au panier quand B1 commet une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que B1 commette la faute.

Interprétation : Le panier, s'il est réussi, doit compter. A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

10.4 Exemple : A1 a commencé son action de tir au panier quand A2 commet une faute sur B2. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que A2 commette la faute.

Interprétation : Le ballon devient mort quand A2 commet une faute. Le panier, s'il est réussi, ne doit pas compter. Quelque soit le nombre de fautes d'équipe commises par l'équipe A dans le quart-temps, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la faute a été sifflée.

Art. 12 – Entre deux et possession alternée

12.2 Situation 1 : Pendant l'exécution de l'entre-deux A1 s'appuie avec une main sur une roue ou la main-courante.

Règle : Légal.

12.2 Situation 2 : A1 pendant l'entre-deux, se soulève de l'assise en tentant de taper le ballon après qu'il ait quitté la(les) mains(s) du crew chief.

Règle : Une faute technique est sifflée à A1.
Après le lancer-franc tiré par n'importe quel joueur de l'équipe B, le jeu doit reprendre par un nouvel entre-deux dans le cercle central.

12.2.1 Situation : Pendant l'entre-deux, un des joueurs participant à l'entre-deux place sa roue sur la ligne médiane.

Règle : Pas légal. Le crew chief doit corriger la position du joueur avant d'administrer l'entre-deux.

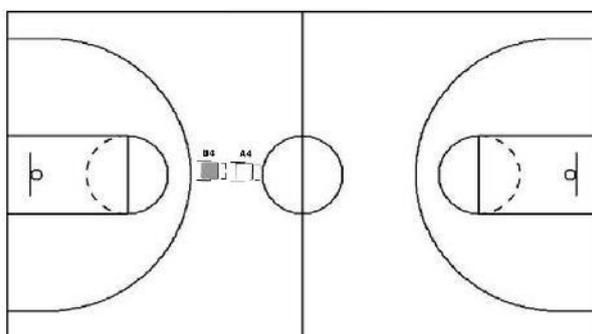
12.2.2 Situation : Durant l'entre-deux, deux joueurs de l'équipe A occupent des positions adjacentes à l'extérieur du cercle. Le joueur B1 veut prendre une position entre ces deux joueurs.

Règle : La demande de B1, si elle est faite avant que le ballon devienne vivant, est valide et les arbitres doivent demander aux joueurs de l'équipe A de laisser un espace suffisamment grand pour B1.

12.2.8 Situation 1: A1, au cours de l'entre-deux, positionne son fauteuil roulant à l'extérieur du cercle, parallèle à la ligne médiane, tandis que B1 se positionne à angle droit.

Règle: Les deux sont légales, mais aucune partie du joueur ou de son fauteuil roulant ne peut pénétrer dans le cercle, avant que le ballon ne soit touché.

12.2.8 Situation 2 : Durant l'entre-deux A1 place son fauteuil près du cercle dans l'axe du panier. Juste derrière lui B1 se place également dans l'axe du panier.



Règle : Légal. Cependant, si la position de B1 empêche A1 de faire un mouvement de pivot normal, si un contact se produit il devra être jugé par le crew chief de la responsabilité de B1.

12.2.8 Situation 3 : Avant que le ballon ait quitté la(les) main(s) du crew chief pour l'entre-deux le joueur A1 quitte sa position à l'extérieur du cercle et roule en direction du panier adverse.

Règle : Légal, le joueur qui se déplace n'interfère pas sur les joueurs effectuant l'entre-deux.

12.4.3 Situation 1 : A1 et B1 disputent l'entre-deux au début de rencontre. Le ballon est tapé directement en dehors des limites du terrain et le crew chief indique un nouvel entre-deux.

Règle : Bien que le chronomètre de jeu ait démarré au moment où le ballon a été tapé, aucune équipe n'a gagné le contrôle du ballon et le processus d'alternance pour la possession du ballon pour la remise en jeu ne peut s'appliquer. Un nouvel entre-deux dans le cercle central doit avoir lieu avec les deux mêmes joueurs.

12.4.3 Situation 2 : A1 et B1 se disputent l'entre-deux au début de la rencontre. Le ballon est tapé et est attrapé par A2 et B2. Le crew chief siffle un ballon tenu et fait le signal d'entre-deux.

Règle : Bien que le chronomètre de jeu ait démarré au moment où le ballon a été tapé, aucune équipe n'a gagné le contrôle du ballon et le processus d'alternance pour la possession du ballon pour la remise en jeu ne peut s'appliquer. Un nouvel entre-deux doit avoir lieu dans le cercle le plus proche entre A2 et B2.

Informations complémentaires sur l'article 12

12.1. Principe : L'équipe qui ne gagne pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain après l'entre-deux de début de rencontre doit obtenir le ballon pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la prochaine situation d'entre-deux se produira.

12.2 Exemple : Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après que le ballon a été légalement frappé par le joueur A1 :

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

Interprétation : Etant donné que le contrôle du ballon vivant sur le terrain n'a pas encore été établi, l'arbitre ne peut pas utiliser la procédure de possession alternée. Le crew chief doit effectuer un autre entre-deux dans le cercle central entre A2 et B2. Quel que soit le temps qui s'est écoulé sur le chronomètre de jeu entre le moment où le ballon a été légalement frappé et celui où la situation de ballon tenu/double faute a été sifflé, ce temps demeure consommé.

12.3 Exemple : Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le joueur A1 puis :

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

Interprétation : Dans les deux cas, l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation de A1. L'équipe B doit bénéficier de 24 nouvelles secondes sur le chronomètre des tirs si la remise en jeu est attribuée en zone arrière et de 14 secondes sur le chronomètre des tirs si celle-ci est administrée en zone avant. Après la remise en jeu, l'équipe qui ne prendra pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain devra bénéficier de la première possession alternée depuis le point le plus proche de l'endroit où se produira la prochaine situation d'entre-deux.

12.4 Exemple : L'équipe B a le droit à la remise en jeu selon la procédure de possession alternée. Un arbitre et/ou le marqueur commet une erreur et le ballon est attribué par erreur à l'équipe A pour la remise en jeu.

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

12.5 Exemple : En même temps que le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin au premier quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A bénéficie de la possession alternée pour débiter le 2ème quart-temps.

Interprétation : A1 doit tenter les 2 lancers-francs sans alignement de joueurs et sans plus aucun temps de jeu restant. Après les deux minutes d'intervalle de jeu, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans zone avant, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée pour la prochaine situation d'entre-deux.

12.6 Exemple : Après que le chronomètre de jeu a retenti pour annoncer la fin du 3ème quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A dispose du droit à la possession alternée pour le 4ème quart-temps.

Interprétation : A1 doit tenter 2 lancers-francs avant le début du 4ème quart-temps, sans alignement. Le 4ème quart-temps doit commencer par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux.

12-7 à 12-9 pas applicable

12.10 Exemple : Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait atteint son point culminant, le sauteur A1 touche le ballon.

Interprétation : A1 a commis une violation d'entre-deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone avant à proximité de la ligne médiane à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12.11 Exemple : Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait été légalement touché, le non sauteur A2 entre dans le cercle depuis sa zone arrière.

Interprétation : A2 a commis une violation d'entre deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone avant, proche de la ligne médiane, à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12.12 Exemple : Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait été légalement touché, le non sauteur A2 entre dans le cercle depuis sa zone avant.

Interprétation : A2 a commis une violation sur entre deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, proche de la ligne médiane à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12.13 Principe : A moins que ce ne soit entre des lancers-francs ou qu'une possession du ballon faisant partie de la sanction de faute fasse suite au dernier lancer-franc, si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau, cela constitue une situation d'entre-deux donnant lieu à une remise en jeu de possession alternée. En vertu de la procédure de possession alternée, le chronomètre de tir doit être remis à 14 secondes si l'équipe en attaque bénéficie de la remise en jeu, ou de 24 nouvelles secondes si l'équipe adverse bénéficie de cette remise en jeu.

12.14 Exemple : Lors d'un tir au panier d'A1, le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau.

- a) L'équipe A bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.
- b) L'équipe B bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

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

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

12.15 Exemple : Le ballon est en l'air sur un tir au panier d'A1, quand le signal du chronomètre des tirs retentit, puis le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau. L'équipe A bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

Interprétation : Après la remise en jeu depuis la ligne de fond, l'équipe A devra bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12.16 Exemple : A1 est victime d'une faute de B2 pendant son action de tir à 2 points. L'arbitre siffle une faute antisportive à B2. Au cours du dernier lancer-franc :

- (a) Le ballon se coince entre le panneau et l'anneau.
- (b) A1 touche la ligne de lancer-franc avec sa roue au moment où il lâche le ballon
- (c) Le ballon ne touche pas l'anneau

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

12.17 Exemple : Après la remise en jeu depuis la ligne médiane par A1 pour commencer le second quart-temps, le ballon se coince entre l'anneau et le panneau en zone avant de l'équipe A. Les arbitres sifflent une situation d'entre-deux.

Interprétation : La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement en faveur de l'équipe B. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12.18 Exemple : La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A. Pendant l'intervalle de jeu qui suit le 1er quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. A1 tente 2 lancers-francs sans alignement suivi d'une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. La flèche de possession alternée en faveur de l'équipe A doit rester inchangée. Après la remise en jeu, le ballon se coince entre le panneau et l'anneau en zone avant de l'équipe A. Les arbitres sifflent une situation d'entre-deux.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée pour l'équipe A depuis la ligne de fond, mais pas derrière le panneau, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement dès que l'équipe A a effectué la remise en jeu.

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

12.20 : non applicable

12.21 Principe : Lorsqu'une équipe commet une violation pendant sa possession alternée, cette équipe perd la remise en jeu liée à cette possession alternée.

12.22 Exemple : Avec 4'17" restant au chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps pendant une possession alternée :

- (a) A1 qui effectue la remise en jeu met le pied dans le terrain
- (b) A2 touche le ballon au-dessus de la ligne de touche alors que le ballon remis en jeu n'a pas encore franchi la ligne de touche
- (c) A1 qui effectue la remise en jeu met plus de 5 secondes pour relâcher le ballon

Interprétation : Dans tous les cas, l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le lieu de la remise en jeu initiale. La direction de la flèche de possession alternée doit être immédiatement inversée.

Art. 13 – Comment jouer le ballon

13.2.1 Situation 1 : Le joueur A1 progresse en poussant le ballon au sol avec son repose pied, ou en dribblant le ballon avec sa tête.

Règle : Si le ballon est délibérément joué de cette façon par un joueur, une violation doit être sifflée et le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu au point le plus près de l'infraction. Si le ballon frappe accidentellement le fauteuil ou la tête d'un joueur ce n'est pas une violation.

13.2.2 Situation 2 : A1 pousse délibérément le ballon avec n'importe quelle partie de sa jambe en contact avec son fauteuil.

Règle : Une violation est sifflée.

Art.14 – Contrôle du ballon

14.1.3 Situation 1 : En roulant vers le panier, A1 percute B1.

a) avant de lâcher le ballon lors du tir,
b) après avoir lâché le ballon lors du tir. C'est la cinquième (5ème) faute de l'équipe A dans le quart-temps.

Règle : a) pas de lancers francs pour B1. Faute d'un joueur dont l'équipe contrôle le ballon.
b) B1 bénéficiera de deux lancers francs. Une fois que le ballon a quitté la(les) main(s) du tireur le contrôle du ballon par l'équipe prend fin.

14.1.4.1 Situation 1: Le joueur A1, en possession du ballon, commence à basculer en avant. Pour éviter que son fauteuil touche le sol, il pousse le ballon sur le sol et rétablit sa position.

Règle : Légal. S'appuyer avec le ballon est jugé de la même façon que s'appuyer avec une main qui est légal.

14.1.4.1 Situation 2 : Le joueur B8, en possession du ballon, commence à basculer en avant. Juste avant qu'une autre partie de son fauteuil que ses roues/roulettes ne touchent le sol, il fait rebondir le ballon sur le sol. Après que n'importe quelle partie de son fauteuil ait touché le sol, il rétablit son équilibre et celui de son fauteuil et recommence à dribbler.

Règle : Violation de l'équipe B ; l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu à l'extérieur du terrain au point le plus proche de la violation.

14.1.4.2 Situation 1: A1 se penche sur le côté pour prendre possession de la balle. Ce faisant, son fauteuil bascule momentanément sur le côté, en soulevant une petite et une grande roue du sol.

Règle : Légal, tant qu'aucune partie du cadre ne touche le sol.

14.1.4.2 Situation 2 : Un joueur en possession du ballon commence à basculer vers l'avant avec son fauteuil. Juste avant qu'une partie de son fauteuil autre que les roulettes et les pneus ne touchent le sol, il fait rebondir le ballon au sol. Après qu'une partie de son fauteuil autre que les roulettes ou les pneus ait touché le sol, il se remet sur les roues/roulettes et repart en dribble.

Règle : Violation. Le joueur n'a pas perdu le contrôle du ballon.

Informations complémentaires sur l'article 14

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

14.2 Exemple: Selon le jugement des arbitres et indépendamment du fait que le chronomètre de jeu soit arrêté ou pas, un joueur retarde délibérément la prise de possession du ballon.

Interprétation: Le ballon devient vivant lorsque les arbitres posent le ballon sur le sol à côté de la ligne de touche ou sur la ligne de lancer-franc.

14.3 Exemple: non applicable

Art. 15 – Joueur en action de tir

15.1.2 Commentaire : En basket fauteuil, il n'est pas facile d'identifier le début du mouvement continu de tir. Le début du mouvement continu de tir doit être identifié précisément par l'arbitre et doit prendre en considération un mouvement normal du (des) bras, de la (des) main(s) et du corps du joueur avant de lâcher le ballon lors du tir.

Cependant, comme lors d'un saut dans le basket valide, une tentative de tir comprend souvent un(des) mouvement(s) avec le fauteuil. Il ne doit pas y avoir d'excès, mais, si du jugement de l'arbitre, une faute se produit après le début d'une action normale de tir qui peut inclure un (des) mouvement(s) du fauteuil, la faute peut être considérée comme étant commise sur un joueur en action de tir.

15.1.2 Situation : A1 roule à proximité du panier adverse lorsqu'il reçoit une passe en hauteur sous les bras tendus du défenseur B1. B1 descend immédiatement ses bras, causant un contact avec A1 alors que A1 commence un mouvement en direction du panier avec sa main, mais pas nécessairement dans une situation de tir classique.

Règle : Une faute doit être sifflée à B1. A1 bénéficiera de deux lancers-francs.

Justification : une faute devra être sifflée à la moindre indication que les bras sont en train de bouger vers le haut en direction du panier. Cette situation est analogue au basket valide, un joueur qui reçoit une passe et simultanément saute en direction du panier pour exécuter une « claquette ». Le joueur valide n'a pas à avoir sa (ses) main(s) dans une position classique de tir mais une faute est néanmoins commise. En plus, dans une telle situation une faute est sifflée parce que l'action de sauter accentue l'intention du joueur de tirer. L'intention de tirer du joueur en fauteuil est minimisée par le fait que le joueur ne peut pas sauter. A cet effet, une attention particulière doit être portée sur le mouvement du (des) bras vers le haut.

15.1.3 Commentaire : Le mouvement continu est un mouvement qui précède habituellement un tir et inclus tous mouvements du corps, du (des) bras, de la (des) main(s) ou du fauteuil normalement utilisé lors du tir mais ne comprend pas le fait de taper le ballon lors de l'entre deux ou claquer le ballon quand il rebondit au sol. (voir art.24.1.3).

15.1.3 Situation 1 : Faire une faute sur un joueur en action de tir rend-il le ballon mort immédiatement ?

Règle : Non, à condition que le mouvement continu ne soit pas arrêté. L'action de tir n'est pas terminée tant que le ballon n'a pas quitté la(les) main(s) du tireur lors du tir. Cependant, si le mouvement continu est interrompu, le ballon devient mort immédiatement (voir Art 10.4).

15.1.3 Situation 2 : A1 roule et/ou dribble en direction de la zone restrictive pour tenter un tir en mouvement. Pendant qu'il est toujours en mouvement, A1 tient le ballon pour préparer son tir pour effectuer une dernière poussée vers le panier. B1 commet une faute sur A1.

- a) Le mouvement continu de tir de A1 n'est pas interrompu et A1 marque son panier
- b) A1 cesse son mouvement continu après la faute mais effectue un second mouvement de tir qui est marqué.

Règle :

- a) le panier compte et A1 bénéficiera d'un lancer-franc car le mouvement continu n'a pas été interrompu (voir Art 10.4).
- b) le ballon est considéré mort quand le mouvement continu de A1 a cessé. Le panier est refusé. A1 bénéficiera de 2 lancers francs.

15.1.3 Situation 3 : Pendant son action de tir, A1 est victime d'une faute commise par B1. A1 continue son mouvement de tir mais le signal sonore de fin de quart-temps retentit avant que le ballon ait quitté la(les) main(s) de A1. Après que le signal sonore ait retenti, A1 termine son tir et le ballon pénètre dans le panier. Le panier doit-il compter ?

Règle : Non. Pour que le panier compte, le ballon doit avoir quitté la(les) main(s) de A1 avant que le signal sonore ait retenti. Une faute sera sifflée à B1 et 2 (ou 3) lancers-francs seront accordés à A1. (Voir Art. 10.4 Situation 1)

15.1.3 Situation 4: A1 commence une tentative de tir. Après que le ballon ait quitté sa (ses) main(s), B1 commet une faute sur A2. La faute est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le tir de A1 est réussi.

Règle : Le panier de A1 compte et A2 bénéficiera de 2 lancers-francs.

15.1.3 Situation 5 : A1 tente un tir à 3 points. Après que A1 ait commencé son action de tir mais avant que le ballon ait quitté la(les) main(s) de A1, A2 commet une faute sur B1. Le panier est réussi.

Règle : A2 est sanctionné d'une faute ; le ballon devient mort immédiatement et le panier ne compte pas (voir Art 14.3). Le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne de lancers-francs à l'opposé de la table de marque. (voir Art. 17.2.6)

Informations complémentaires sur l'Article 15

15.1 Principe : Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'il passe ensuite le ballon, il n'est plus considéré comme étant en action de tir.

15.2 Exemple : Pendant une action de tir, A1 a le ballon dans les mains quand il est victime d'une faute de B1. Après la faute, A1 passe le ballon à A2.

Interprétation : A1 n'est plus considéré comme étant en action de tir.

Art. 16 – Panier réussi et sa valeur

16.2.1 Situation 1: Lors d'une tentative de tir à 3 points, les roulettes avant du fauteuil de A1 sont sur la ligne de 3 points.

Règle : Légal. Les roulettes avant peuvent même être positionnées au-delà de la ligne à 3 points. Le ballon doit quitter la(les) main(s) du tireur avant que les grandes roues touchent la ligne à 3 points, sinon seulement 2 points seront accordés.

16.2.1 Situation 2 : B1 commet une faute sur A1 au niveau de son repose pied qui dépasse dans la zone à 2 points alors qu'il tente un tir à 3 points. Aucune de ses grandes roues n'est dans la zone de tir à 2 points.

Règle : Une faute est sifflée à B1 et, dans le cas où le panier est marqué 3 points sont accordés et A1 bénéficiera d'1 lancer-franc, si le panier est manqué A1 aura 3 lancers francs.

16.2.5 Principe 1 : Tir dans les dernières secondes : Le chronomètre de jeu doit indiquer 0:00.3 (trois dixième de seconde) ou plus pour qu'un joueur prenne le contrôle d'un ballon après une remise en jeu ou un rebond après le dernier ou unique lancer-franc pour tenter un tir valide au panier.

16.2.5 Principe 2 : Quand le chronomètre de jeu indique 0:00.2 (2/10 de seconde) ou 0:00.1 (1/10 de seconde), taper le ballon en direction du panier est la seule façon de marquer un panier valide.

16.2.5 Situation 1 : Avec 0:00.2 (2/10 de secondes) restant au chronomètre de jeu, A1 prend le contrôle du ballon après une remise en jeu de A2 et tente un tir au panier avant que le signal sonore de fin de quart-temps ne retentisse. Pendant que le ballon est en l'air le signal de fin de quart-temps retentit et le ballon pénètre dans le panier.

Règle : Le panier doit être refusé.

16.2.5 Situation 2 : Avec 0:00.2 (2/10 de seconde) restant au chronomètre de jeu, A2 fait une remise en jeu pour A1 qui tape le ballon en direction du panier. Pendant que le ballon est en l'air le signal sonore de fin de quart-temps retentit puis le ballon pénètre dans le panier.

Règle : Le panier doit compter.

Informations complémentaires sur l'article 16

16.1 Principe : La valeur d'un panier est définie par l'endroit au sol d'où a été lâché le ballon lors du tir. Un tir tenté depuis la zone de tir à 2 points compte 2 points, un tir tenté depuis la zone de tir à 3 points compte 3 points. Un panier est crédité à l'équipe qui attaque le panier de l'adversaire dans lequel le ballon est rentré.

16.2 Exemple: A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 3 points. Le ballon sur sa trajectoire ascendante est légalement touché par n'importe quel joueur qui est dans la zone de tir à 2 points. Le ballon poursuit sa trajectoire et pénètre dans le panier.

Interprétation: L'équipe A sera créditée d'un panier à 3 points car A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 3 points.

16.3 Exemple: A1 lâche le ballon depuis sa zone de tir à 2 points. Le ballon sur sa trajectoire ascendante est légalement touché par B1 qui est avec les roues arrières de son fauteuil dans la zone de tir à 3 points de A. Le ballon poursuit ensuite sa trajectoire et pénètre dans le panier.

Interprétation: L'équipe A sera créditée d'un panier à 2 points car A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 2 points.

16.4 Principe : Si le ballon entre dans le panier, la valeur du panier est définie selon :

- a) Que le ballon est entré directement dans le panier, ou
- b) Que, **sur une passe**, le ballon a été touché par n'importe quel joueur ou qu'il a rebondi au sol avant de pénétrer dans le panier.

16.5 Exemple : A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3 points et le ballon pénètre directement dans le panier.

Interprétation : 3 points sont accordés car A1 a lâché le ballon depuis la zone de tir à 3 points.

16.6 Exemple : A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3 points et le ballon est touché par n'importe quel joueur ou le ballon touche le sol :

- a) Dans la zone de tir à 2 points de l'équipe A ou
- b) Dans la zone de tir à 3 points de l'équipe A

avant de pénétrer dans le panier.

Interprétation : Dans les deux cas, 2 points doivent être accordés à l'équipe A car le ballon n'est pas rentré directement dans le panier.

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

Si 0:00.3 seconde est affiché sur le chronomètre de jeu, il est du devoir des arbitres de juger si le tireur a lâché ou non le ballon avant que le signal sonore de fin de quart-temps ou de prolongation ait retenti.

Cependant, si 0,2 seconde (2/10 de seconde) ou 0,1 seconde (1/10 de seconde) est affiché au chronomètre de jeu, le seul type de panier qui puisse être validé doit être marqué d'une claquette.

16.8 Exemple : L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu avec comme temps affiché au chronomètre de :

- a) 0:00.3 seconde
- b) 0:00.2 ou 0:00.1 seconde

Interprétation :

a) Si un tir au panier est tenté et que le signal de fin de temps de quart-temps ou de prolongation retentit pendant cette tentative, il est de la responsabilité des arbitres de déterminer si le ballon a quitté les mains du tireur avant que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation ait retenti.

b) Le panier peut être accordé uniquement si le ballon, en l'air sur la passe de remise en jeu, est tapé directement dans le panier.

16.9 Principe : Un panier est marqué quand le ballon entre dans le panier par le dessus et reste dedans ou le traverse complètement. Quand :

- a) Une équipe en défense demande un temps-mort à n'importe quel moment du match après qu'un panier a été marqué, ou
- b) Le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4ème quart-temps ou une prolongation,

le chronomètre de jeu doit être arrêté quand le ballon a entièrement traversé le panier comme l'indique la figure 1 ci-dessous

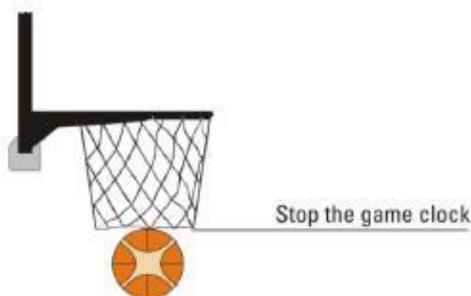


Figure : Un panier est marqué

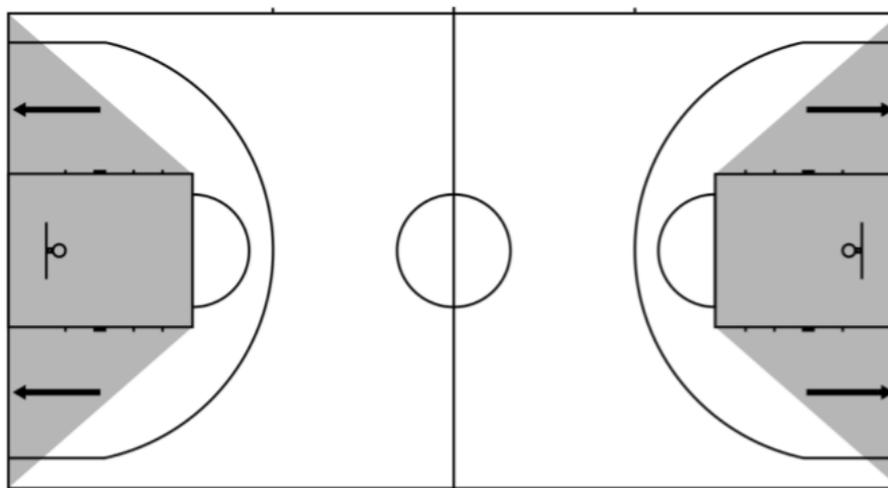
16.10 Exemple : Au début d'un quart-temps, l'équipe A défend son propre panier quand B1 dribble par erreur vers son propre panier et réussit un tir du terrain.

Interprétation : 2 points doivent être accordés au Capitaine de l'équipe A sur le terrain.

16.11 : non applicable

Art. 17 – Remise en jeu

17.1 Commentaire : dans le but d'aider les arbitres dans leur décision sur le lieu où la remise en jeu doit avoir lieu entre la ligne de fond et la ligne de touche, une ligne imaginaire doit être tracée de chaque extrémité de la ligne de lancers-francs au coin du terrain le plus proche.



17.2 Commentaire : Il y a des situations dans lesquelles l'arbitre doit donner le ballon ou le mettre à disposition du joueur effectuant la remise en jeu derrière la ligne de fond :

- a) Après un temps-mort à la suite d'un panier accordé à deux (2) ou trois (3) points ou d'un dernier ou unique lancer-franc
- b) Après que l'arbitre ait arrêté le jeu pour une blessure de joueur quand le ballon devait normalement être remis en jeu depuis la ligne de fond
- c) Si, après un panier valide, l'arbitre estime que le jeu peut être accéléré en remettant le ballon au joueur pour la remise en jeu
- d) Après une double faute dont les sanctions s'annulent selon l'Art. 42
- e) Quand le ballon reste en zone avant

17.2.4 Principe : Durant les 2 dernières minutes de la rencontre : l'équipe A a le droit à une remise en jeu en zone arrière et prend un temps-mort. L'entraîneur A a le droit de décider, après le temps-mort, le lieu de la remise en jeu. Si la remise en jeu a lieu :

- depuis la ligne de remise en jeu en zone avant, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes
- depuis la ligne de fond en zone arrière, le chronomètre des tirs soit affiché 24 secondes.

17.2.4 Situation : Alors qu'il reste 1:45 secondes à jouer dans le quatrième quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1 qui dribble dans sa zone arrière. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Après le 2ème lancer-franc, l'équipe A a le droit à la remise en jeu.

Règle : L'équipe A bénéficiera de la remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

17.3.1 Commentaire : Après que le ballon a été mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu de l'extérieur du terrain, le joueur ne doit pas déplacer son fauteuil latéralement de plus d'1 mètre le long de la ligne de touche ou de la ligne de fond mais le joueur a le droit de se déplacer vers l'arrière aussi loin que les conditions le permettent.

17.3.2 Situation : Lors d'une remise en jeu le joueur A1 a passé le ballon à A2 sur le terrain. Ensuite B1 empêche A1 de revenir sur le terrain en bloquant le point d'entrée sur le terrain le plus proche de la remise en jeu. A1 tente de longer la ligne par l'extérieur du terrain pour pénétrer sur le terrain plus loin mais B1 suit A1 parallèlement à la ligne de touche pour l'empêcher d'entrer sur le terrain.

Règle : L'action de B1 est contraire à l'esprit du jeu et, après un avertissement, doit être sanctionnée d'une faute technique en cas de répétition. (voir Art. 47.3) le joueur A1 doit avoir la possibilité de pénétrer sur le terrain à l'endroit où le ballon a été mis à sa disposition pour la remise en jeu.

17.3.3 Situation 1 : Alors que l'arbitre est sur le point de mettre le ballon à disposition du joueur A1 effectuant une remise en jeu depuis sa zone avant, l'arbitre réalise que le joueur A2 n'est pas sorti de la zone restrictive.

Règle : L'arbitre doit demander à A2 de sortir de la zone restrictive avant de remettre le ballon à disposition de A1. (Arbitrage préventif)

17.3.3 Situation 2 : Juste avant que l'arbitre ne donne le ballon à A1 pour la remise en jeu, A2 pénètre dans la zone restrictive.

Règle : Violation de A2. Le ballon sera à l'équipe B pour une remise en jeu au même endroit.

17.3.3 Situation 3 : Immédiatement après que A1 a reçu le ballon pour une remise en jeu, A2 pénètre dans la zone restrictive. A1 est encore en possession du ballon.

Règle : Légal. A2 a le droit de pénétrer dans la zone restrictive dès que le ballon devient vivant.

Informations complémentaires sur l'Article 17

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

17.2 Exemple : Avec 4:37 restant au chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu. Alors qu'il détient le ballon :

- a) Les mains d'A1 coupent le plan vertical de la ligne de touche et le ballon se trouve donc au-dessus de la zone intérieure du terrain de jeu. B1 attrape le ballon qui se trouve dans les mains d'A1 ou le frappe hors des mains d'A1 sans provoquer de contact physique avec A1.
- b) B1 déplace sa main vers A1 au-delà de la ligne de touche pour stopper sa passe vers A2 situé sur le terrain de jeu.

Interprétation : Dans les 2 cas, B1 est intervenu sur la remise en jeu et de ce fait, il a retardé la reprise du jeu. L'arbitre doit siffler une violation. De plus, un avertissement verbal doit être donné à B1 et communiqué à l'entraîneur B. Cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe B pour le restant de la rencontre. Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe B peut entraîner une faute technique.

17.3 Principe : Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation sur une remise en jeu, le joueur de l'équipe en défense ne doit pas franchir la ligne de touche avec une partie de son corps dans le but de gêner la remise en jeu.

17.4 Exemple : Avec 0:54 restants sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu. Avant de donner le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre montre le geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne de touche. Après cela, B1 déplace sa main vers A1 au-delà de la ligne de touche avant que le ballon ait franchi la ligne de touche.

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

17.5 Principe: Le joueur effectuant la remise en jeu doit passer le ballon (mais pas le donner de main à main) à un coéquipier sur le terrain de jeu.

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

Interprétation : Une violation de remise en jeu a été commise par A1. Le ballon doit quitter les mains du joueur afin que la remise en jeu soit considérée comme valide. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu initiale.

17.7 Principe : Sur une remise en jeu, le(s) autre(s) joueur(s) ne doivent avoir aucune partie de leur corps au dessus de la ligne de touche avant que le ballon ait franchi la ligne de touche.

17.8 Exemple : Le joueur A1 qui effectue une remise en jeu reçoit le ballon de la part de l'arbitre pour la remise en jeu et :

- a) place le ballon au sol après quoi A2 reprend le ballon.
- b) remet le ballon de main à main à A2 à l'extérieur du terrain.

Interprétation : Dans les deux cas, c'est une violation de A2 car il franchit la ligne de touche avant que le ballon lancé par A1 ait franchi la ligne de touche

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

- a) place le ballon au sol après quoi B2 s'empare du ballon.

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

Interprétation : Dans les deux cas, action légale. La seule restriction pour l'équipe B quant à se passer le ballon sur la remise en jeu est qu'ils doivent passer le ballon sur le terrain dans le délai de 5 secondes.

17.10 Principe : Si un temps-mort est accordé à une équipe qui bénéficie de la possession du ballon dans sa zone arrière quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans chaque prolongation, l'entraîneur, après le temps-mort, a le droit de décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de son équipe, ou depuis la ligne de touche dans la zone arrière de son équipe.

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

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

17.11 Exemple : Dans la dernière minute de la rencontre, A1 dribble dans sa zone arrière quand un joueur de l'équipe B tape le ballon en dehors des limites du terrain au niveau de la ligne des lancers francs prolongé. Un temps mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : Au plus tard après le temps mort le Crew Chief doit demander à l'entraîneur A sa décision sur l'endroit d'où doit être administrée la remise en jeu. L'entraîneur doit annoncer à voix haute « zone avant » ou « zone arrière » et au même moment il doit montrer de la main l'endroit d'où la remise en jeu doit être administrée (en zone avant ou en zone arrière). La décision de l'entraîneur est finale et irrévocable. Le crew chief doit alors informer l'entraîneur B de la décision de l'entraîneur A.

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

17.12 Exemple : Lors de la dernière minute de jeu, avec 17 secondes au chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe B frappe le ballon hors des limites du terrain de jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc. A la suite de cela :

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

Interprétation :

- a) le jeu doit reprendre par la remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne de lancer-franc de sa zone arrière, avec 17 secondes au chronomètre des tirs.
- b) et c) :
 - Si l'entraîneur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de son équipe, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
 - Si l'entraîneur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, le jeu reprendra par une remise en jeu en zone arrière, l'équipe A devant avoir 17 secondes au chronomètre des tirs.

17.13 Exemple : Avec 0'57" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente 2 lancers-francs. Pendant le 2ème lancer-franc, la roue de A1 touche la ligne de lancer-franc et une violation est sifflée. Un temps-mort est accordé à l'équipe B.

Interprétation : Après le temps-mort de l'équipe B, si l'entraîneur B décide de reprendre le jeu par :

- a) Une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe B doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.
- b) Une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe B doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

17.14 Exemple : Avec 0'26" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a dribblé pendant 6 secondes dans sa zone arrière, lorsque :

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

et un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : Après le temps-mort :

- Si l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs dans les 2 cas.

- Si l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir :

- a) 18 secondes
- b) 24 secondes

au chronomètre des tirs.

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

- (a) 6 secondes
- (b) 17 secondes

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

Interprétation :

Après le temps-mort,

- Si l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir :

- a) 6 secondes
- b) 14 secondes

au chronomètre des tirs

- Si l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir :

- a) 6 secondes
- b) 17 secondes

au chronomètre des tirs.

17.16 Exemple: Avec 0'48" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 commet alors la 3ème faute de l'équipe B dans ce quart-temps dans la zone arrière de l'équipe A alors qu'il reste :

- a) 6 secondes
- b) 17 secondes

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

Interprétation : Après le temps-mort :

- a) Si l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- b) Si l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

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

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A, et :

- Si l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-18 Exemple : Avec 1'29" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 19 secondes au chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon dans sa zone avant quand A6 et B6 sont disqualifiés pour être entrés sur le terrain de jeu lors d'une situation de bagarre. L'équipe A obtient alors un temps-mort.

Interprétation : Les sanctions suite aux disqualifications s'annulent. A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de l'équipe A avec 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-19 Exemple : Avec 1'18" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraîneur A obtient un temps-mort. A la fin du temps-mort, l'entraîneur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraîneur B demande à son tour un temps-mort.

Interprétation : la décision initiale de l'entraîneur A de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe ne peut être changée au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu. Ceci est également valable si l'entraîneur A demande un second temps-mort.

17-20 Principe : Au commencement de tous les quart-temps et de toute prolongation (autre qu'au commencement du premier quart-temps), une remise en jeu doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. Le joueur effectuant la remise en jeu doit placer une grande roue de chaque côté de la ligne médiane. Si le joueur effectuant la remise en jeu commet une violation, la remise en jeu qui suivra devra être administrée également dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.

Cependant, si une infraction est commise sur le terrain de jeu, directement sur la ligne médiane, la remise en jeu devra être administrée depuis la zone avant au point le plus proche de la ligne médiane.

17-21 Exemple : Au commencement du 4ème quart-temps, le joueur A1 effectuant la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque commet une violation.

Interprétation : Le ballon doit être attribué à l'équipe B pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu initiale, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs. Le joueur effectuant la remise en jeu est autorisé à passer le ballon à un partenaire situé à n'importe quel endroit sur le terrain de jeu.

17-22 Exemple : Au commencement du 3ème quart-temps, le joueur A1 qui effectue la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque passe le ballon à A2 qui touche le ballon avant qu'il sorte des limites du terrain :

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

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

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

17-23 Exemple : Au commencement du 2ème quart-temps, le joueur A1 qui effectue la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque touche la ligne avec une roue.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B au point de la remise en jeu initiale, dans le prolongement de la ligne médiane, avec 10 :00 sur le chronomètre de jeu. Le joueur effectuant la nouvelle remise en jeu sera autorisé à passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée en faveur de l'équipe B.

17-24 Exemple : Les infractions suivantes peuvent se produire sur la ligne médiane :

- a) A1 fait sortir le ballon au niveau de la ligne médiane.
- b) A1 commet une faute sur B1 sur la ligne médiane.
- c) A1 commet une violation de marcher sur la ligne médiane.

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

17-25 Principe : A la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe qui l'effectue.

17.26 Exemple : A1 commet une faute antisportive sur B1 pendant l'intervalle de jeu entre le 1er et le 2ème quart-temps.

Interprétation : B1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement avant le début du 2ème quart-temps. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe B. L'équipe B doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession alternée ne doit pas être changée.

17-27 Principe : Sur une remise en jeu, les situations suivantes peuvent se produire :

- (a) non applicable
- (b) Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau
- (c) Le ballon est lancé intentionnellement sur l'anneau pour réinitialiser le chronomètre des tirs.

17.28 : non applicable

17-29 Exemple : Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon en direction du panier de l'équipe B. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau.

Interprétation : C'est une situation d'entre deux. Le jeu reprend par l'application de la procédure de possession alternée.

- Si l'équipe A bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de fond à proximité du panier. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

- Si l'équipe B bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond à proximité du panier. Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

17-30 Exemple : Alors qu'il reste 5 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur A1 effectuant la remise en jeu lance le ballon vers le panier de l'équipe B et touche l'anneau du panier.

Interprétation : L'opérateur du chronomètre des tirs ne doit pas réinitialiser son chronomètre des tirs puisque que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré. Le chronomètre des tirs doit être redémarré en même temps que le chronomètre de jeu.

- Si l'équipe A gagne le contrôle du ballon, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

- Si l'équipe B gagne le contrôle du ballon, le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

17-31 Principe : Après que le ballon a été mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, ce joueur ne peut pas faire rebondir le ballon de sorte que le ballon touche l'intérieur des limites du terrain et que le joueur le retouche avant qu'il ne touche ou n'ait été touché par un autre joueur sur le terrain de jeu.

17-32 Exemple : Une remise en jeu est accordée à A1. A1 fait rebondir le ballon qui touche :

- (a) L'intérieur du terrain,
 - (b) L'extérieur du terrain,
- puis attrape à nouveau le ballon.

Interprétation :

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

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

17-33 Principe : Le ballon ne doit pas toucher l'extérieur du terrain après qu'il a été lâché par le joueur effectuant la remise en jeu.

17-34 Exemple : Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon à A2 :

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

mais le ballon touche l'extérieur du terrain sans avoir été touché par un joueur quelconque sur le terrain.

Interprétation : Violation d'A1. Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe B à l'endroit initial de la remise en jeu :

- a) Depuis la zone arrière de l'équipe B avec 24 secondes au chronomètre des tirs,
- b) Depuis la zone avant de l'équipe B avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

17-35 Exemple : Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon à A2 mais A2 reçoit le ballon en ayant une roue en contact avec la ligne de touche.

Interprétation : Violation d'A2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où A2 a touché la ligne de touche.

17-36 Exemple : A1 bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de touche.

- a) Dans sa zone arrière à proximité de la ligne médiane, A1 est autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain
- b) Dans sa zone avant à proximité de la ligne médiane, A1 n'est autorisé à passer le ballon qu'en zone avant
- c) Au commencement du deuxième quart-temps, depuis le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque, A1 est autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain

Après avoir eu le ballon à sa disposition, A1 fait un pas normal sur le côté et change de ce fait sa position au regard de la zone avant ou de la zone arrière.

Interprétation : Dans tous les cas, A1 conserve le droit de passer le ballon soit en zone avant, soit en zone arrière comme il en avait le droit selon sa position initiale.

17-37 Principe : A la suite d'un panier ou d'un dernier lancer-franc marqué, le joueur effectuant la remise en jeu derrière la ligne de fond peut se déplacer latéralement et/ou en arrière, et le ballon peut être passé entre n'importe quels partenaires derrière la ligne de fond, mais en n'excédant pas 5 secondes. Cela reste également valable quand une violation de l'équipe en défense est sifflée et que la remise en jeu doit être répétée.

17-38 Exemple : Au cours du deuxième quart-temps, après qu'A1 a réussi son dernier lancer-franc, B1 a le ballon pour faire la remise en jeu derrière la ligne de fond. A2 étend ses bras au-delà de la ligne de fond avant que le ballon ait franchi celle-ci. L'arbitre siffle une violation.

Interprétation : La remise en jeu doit être répétée. B1 conserve son droit à se déplacer le long de la ligne de fond avant de lâcher le ballon ou de passer le ballon à un partenaire.

17-39 Principe : A la suite d'un dernier lancer-franc résultant d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où était le ballon quand la faute technique a été sifflée, à moins qu'il y ait une situation d'entre-deux ou que ce soit avant le début du premier quart-temps.

Si une faute technique est sifflée à l'équipe en défense :

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

NB : Ces principes régissant les fautes techniques sifflées contre une équipe en défense ne s'appliquent pas pour les situations de l'article 31.2.2 "si le lifting est le résultat d'une tentative de contrer le tir d'un joueur en action de tir et qu'une faute technique est sifflée contre le fautif".

Si la faute technique est sifflée à l'équipe en attaque, l'équipe en attaque doit bénéficier du temps restant sur le chronomètre des tirs que la remise en jeu ait lieu en zone avant ou en zone arrière.

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

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

17.40 Exemple : dans le second quart-temps, A2 dribble dans sa :

- a) zone arrière
- b) zone avant

A1 commet une faute technique.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Dans tous les cas le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche où le jeu a été interrompu pour la faute technique avec le temps restant au chronomètre des tirs.

17.41 Exemple : dans le second quart-temps, A2 dribble dans sa :

- a) zone arrière
- b) zone avant

B1 commet une faute technique.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche où le jeu a été interrompu pour la faute technique dans sa :

- a) zone arrière avec 24 secondes au chronomètre des tirs
- b) zone avant avec le temps qu'il restait si 14 secondes ou plus étaient affichées au chronomètre des tirs et avec 14 secondes si les 13 ou secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs

17-42 Exemple : Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu, A1 dribble dans sa zone arrière et commet une faute technique. L'équipe A obtient alors un temps mort.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au point le plus proche d'où le jeu a été interrompu avec le temps qu'il restait au chronomètre des tirs.

17.43 Principe : Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation, si une faute technique est sifflée contre l'équipe attaquante et que cette équipe bénéficie d'un temps-mort, l'équipe attaquante doit conserver le temps restant sur le chronomètre des tirs si la remise en jeu doit être administrée en zone arrière. Si la remise en jeu doit être administrée à la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe, alors le chronomètre des tirs doit être réinitialisé comme suit :

- si 14 secondes ou plus sont affichées, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes
- si 13 secondes ou moins sont affichées, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer avec le temps qui restait quand il a été arrêté.

17-44 Exemple : Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et commet une faute technique. L'équipe A bénéficie alors d'un temps mort.

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

- Si l'entraîneur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.

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

17-45 Exemple : Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et commet une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B tente 1 lancer-franc. L'équipe A bénéficie alors d'un temps mort.

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

- Si l'entraîneur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.

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

17-46 Exemple : Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 chasse le ballon en touche. L'équipe A obtient alors un temps mort. Immédiatement après A1 commet une faute technique.

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

- Si l'entraîneur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.

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

Art.18/19 – Temps-morts / Remplacements

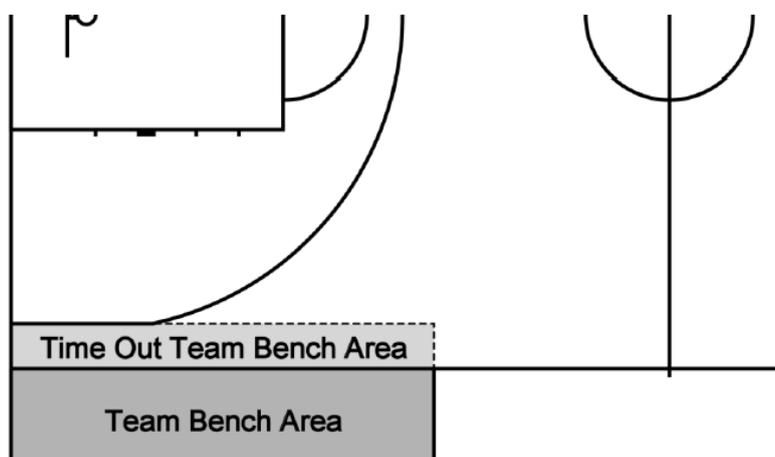
18.3.3. Commentaire : Les équipes doivent rester dans leur zone de banc de temps-mort durant les temps-morts jusqu'à ce que les arbitres les autorisent à revenir sur le terrain de jeu pour éviter qu'une équipe ne prenne un avantage en rentrant sur le terrain avant la fin de la période de temps-mort.

Procédure : 20 secondes avant la fin du temps-mort, les deux arbitres s'approchent de la zone de banc de temps-mort des équipes pour contrôler qu'aucun joueur ne quitte la zone de banc d'équipe avant que le signal des 50 secondes ne sonne et pour prévenir tout retard de reprise du jeu après que le signal des 50 secondes a retenti.

18.3.3 Situation : L'équipe A termine son temps-mort alors que seulement 45 secondes se sont écoulées et les joueurs commencent à bouger pour prendre position en dehors de la zone de banc de temps-mort.

Règle : L'arbitre situé proche de cette équipe doit leur demander de rester dans leur zone de banc de temps-mort jusqu'à ce que le signal des 50 secondes retentisse. Un avertissement doit être donné à l'entraîneur de l'équipe A que si ce comportement se répète, une faute technique lui sera infligée, inscrite "B".

18.3.5 Commentaire : La zone de banc de temps-mort est limitée en longueur par la zone de banc d'équipe et en profondeur par le prolongement de la ligne à 3 points.



18.3.5 Situation

a) Après qu'un temps-mort a commencé, des joueurs de l'équipe A restent sur le terrain en dehors de la zone de banc de temps-mort.

b) Pendant le temps-mort et avant que le signal des 50 secondes ne retentisse, des joueurs de l'équipe A commencent à quitter la zone de banc de temps-mort.

Règle : a) Un arbitre doit aller voir l'équipe A et demander aux joueurs de rentrer dans la zone de banc de temps-mort

b) Un arbitre doit aller voir l'équipe A et demander aux joueurs de retourner dans la zone de banc de temps-mort. Un avertissement est donné à l'entraîneur que si ce comportement se répète, une faute technique lui sera infligée, inscrite "B".

19.2.2 Situation : Le joueur A6 attend à la table de marque pour entrer comme remplaçant. Le jeu est arrêté pour un ballon tenu et en application de la règle de l'alternance le ballon sera à l'équipe B pour une remise en jeu. A6 peut-il entrer en jeu ?

Règle : Oui.

19.3.2 Situation : A6 demande un remplacement à la table de marque. Après que la table de marque ait fait retentir son signal pour demander le remplacement, l'entraîneur A indique qu'il veut annuler la demande de remplacement.

Règle : Pas autorisé. L'annulation de la demande de remplacement est possible uniquement avant que le signal sonore de la table de marque ait retenti.

19.3.4 Commentaire : Un remplaçant doit pouvoir entrer sur le terrain à l'endroit où il était positionné au moment où il a été autorisé à entrer en jeu par l'arbitre.

19.3.4 Situation 1 : L'arbitre a signalé au remplaçant B6 d'entrer sur le terrain en remplacement de B1. Alors qu'il est en train de sortir du terrain, B1 est sanctionné d'une faute technique. Quelle est la réparation ?

Règle : Au moment où l'arbitre indique à B6 d'entrer sur le terrain, il devient joueur. La faute de B1 sera donc comptabilisée à l'entraîneur et le jeu reprendra par 1 lancer-franc pour l'équipe A suivi d'une remise en jeu pour qui avait le contrôle du ballon ou qui y avait droit quand la faute technique a été sifflée à l'endroit où le ballon était pour la remise en jeu.

19.3.4 Situation 2 : B7 est autorisé à entrer sur le terrain. A la place d'entrer sur le terrain à l'endroit où il était positionné, B7 roule le long de la ligne de touche dans la zone de remplacement et veut entrer sur le terrain proche de la zone de banc.

Règle : Légal, tant qu'un adversaire n'occupe pas l'espace sur le terrain.

19.3.4 Situation 3 : Même situation que la situation 2. A5 commence à rouler parallèlement à la ligne de touche avec B7 et empêche ainsi B7 d'entrer sur le terrain (sans contact)

Règle : Action légale de A5. B7 doit entrer sur le terrain à l'endroit où il était positionné quand il a été autorisé à entrer sur le terrain après que l'occasion de remplacement a commencé.

Note : Si d'après le jugement d'arbitre, la reprise du jeu est retardée, un temps-mort sera imputé à l'équipe B. S'il n'y a pas plus de temps-mort pour l'équipe B, une faute technique sera infligée à l'entraîneur B pour avoir retardé la reprise du jeu, inscrite comme "B".

19.3.4 Situation 4 : B7 est autorisé à entrer sur le terrain. A5 est positionné à l'endroit où B7 est autorisé à entrer sur le terrain. B7 ne peut pas entrer sur le terrain parce que A5 ne veut pas changer sa position.

Règle : A5 doit laisser sa position et doit laisser à B7 la place pour entrer sur le terrain. Un avertissement doit être donné à A5 (et repercuté à l'entraîneur de l'équipe A, cet avertissement étant valable pour tous les joueurs de cette équipe pour le reste du match) tout en le faisant changer de position.

19.3.5 Commentaire : Un joueur qui est remplacé doit se rendre directement vers sa zone de banc. Il ne doit plus être un joueur actif sur le terrain (c'est à dire poser un écran ou défendre sur un adversaire) ou interférer avec le déplacement des joueurs de l'équipe adverse.

Si un tel comportement est délibéré, une faute technique sera infligée contre le joueur (sans avertissement) et sera inscrite au compte de l'entraîneur de l'équipe fautive, inscrite comme "B".

19.3.8 Situation: Les remplaçants A6 et A7 s'approchent de la table de marque pour demander un remplacement. A la prochaine occasion de remplacement, le jeu est arrêté pour une faute sifflée à B1 suivi de lancers-francs pour A1. Le remplaçant A6 qui doit remplacer A1 ainsi que A7 doivent entrer en jeu en même temps pour maintenir le nombre de points sur le terrain.

Règle : Plusieurs remplacements sont autorisés pour le tireur et l'équipe du tireur de lancers-francs, pourvu que l'équipe respecte l'Art. 19.3.8 (Règle), l'équipe adverse est donc autorisée à effectuer le même nombre de remplacements.

19.3.8 Commentaire : Dans une situation de lancers-francs seul le tireur peut être remplacé par des remplacements multiples alors, l'équipe adverse est également autorisée à effectuer des remplacements multiples, les arbitres doivent surveiller qu'aucun joueur de l'équipe du tireur ou de l'équipe adverse qui joueur ou remplaçant, n'ait bénéficié d'une situation de remplacement dans la même période de ballon mort. (voir Art. 19.2.4)

19.3.9 Situation : A1 tire le premier de ses deux lancers-francs mais, avant de tirer son second lancer-franc, A2 est sanctionné d'une faute technique. A1 tire son second lancer-franc. L'équipe B a-t-elle le droit d'effectuer un remplacement avant les lancers-francs réparant la faute technique ?

Règle : Oui.

19.3.10 Commentaire : Pour éviter une infraction à la règle limitant le nombre de points sur le terrain (voir Art. 51.2), les cartes de classification de tous les joueurs doivent rester à la table de marque.

Lors d'une demande de remplacement, le remplaçant le signale au marqueur et identifie le joueur qu'il veut remplacer. Le total de points de l'équipe concernée par le remplacement est contrôlé par le commissaire de la rencontre ou l'aide marqueur lorsque l'arbitre invite le remplaçant à venir sur le terrain. Aucun retard ne doit être toléré pour effectuer le remplacement. Si le total de points de l'équipe dépasse le maximum autorisé, le commissaire de la rencontre ou l'aide marqueur doit informer le marqueur, qui informera le crew chief en faisant sonner son signal sonore à la fin de la prochaine phase de jeu si l'équipe adverse contrôle le ballon, ou immédiatement si l'équipe venant d'effectuer le remplacement contrôle le ballon. Une faute technique sera sifflée à l'entraîneur dont l'équipe dépasse le maximum de points autorisés.

Informations complémentaires sur les Articles 18 et 19

18/19-1 Principe : Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation ait commencé ou après que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin.

Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu pour le premier quart-temps ait commencé ou après que le temps de jeu de la rencontre a pris fin. N'importe quel remplacement peut être effectué pendant un intervalle de jeu entre les quart-temps et prolongations.

18/19-2 Exemple : Après que le ballon a quitté les mains du crew chief lors de l'entre-deux mais avant que le ballon soit légalement frappé, le joueur A1 impliqué dans l'entre-deux commet une violation et le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu. A cet instant, une des deux équipes demande un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : Malgré le fait que le match a déjà commencé, le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé parce que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré.

18/19-3 Exemple : Approximativement au même moment où le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, une faute est sifflée et A1 bénéficie de deux lancers-francs. L'une ou l'autre équipe demande :

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

Interprétation :

- a) Un temps-mort ne peut pas être accordé parce que le temps de jeu du quart-temps ou de la prolongation est terminé.
- b) Un remplacement peut être seulement accordé après que les tentatives des 2 lancers-francs sont terminées et avant que l'intervalle de jeu précédent le quart-temps ou la prolongation suivante a commencé.

18/19-4 Principe : Si le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air pendant un tir au panier, ce n'est pas une violation et le chronomètre de jeu ne s'arrête pas. Si le tir au panier est réussi, c'est – sous certaines conditions – une occasion de remplacement pour les deux équipes.

18/19-5 Exemple : Lors d'un tir au panier, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon pénètre ensuite dans le panier. A ce moment, l'une ou l'autre ou les deux équipes demande(nt) :

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

Interprétation :

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

18/19-6 Principe : Si la demande de temps-mort ou de remplacement (pour tout joueur y compris le tireur de lancer-franc) est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le 1er lancer-franc, le temps-mort ou le remplacement est accordé aux deux équipes si :

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

18/19-7 Exemple : A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Une des équipes demande un temps-mort ou un remplacement

- a) avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1,
- b) après la 1ère tentative de lancer-franc,
- c) après la réussite du 2ème lancer-franc mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu,
- d) après la réussite du 2ème lancer-franc mais après que le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Interprétation :

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

18/19-8 Exemple : A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après la 1ère tentative de lancer-franc, un temps-mort ou un remplacement est demandé par chaque équipe. Pendant la tentative du dernier lancer-franc :

- a) le ballon rebondit sur l'anneau et le jeu continue,
- b) le lancer-franc est réussi,
- c) le ballon ne touche pas l'anneau,
- d) A1 met la roue sur la ligne de lancer-franc en tirant et une violation est sifflée,
- e) le lancer-franc est manqué par A1 mais B1 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains du tireur de lancer-franc et le lancer-franc n'est pas réussi.

Interprétation :

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

18/19-9 Principe : Si, à la suite d'une demande de temps-mort, une faute est commise par une ou l'autre équipe, le temps-mort ne peut pas commencer tant que l'arbitre n'a pas terminé la communication relative à cette faute avec la table de marque. Dans le cas d'une 5ème faute d'un joueur, cette communication inclut la procédure nécessaire au remplacement. Une fois celle-ci terminée, la période de temps-mort doit commencer lorsque l'arbitre siffle et fait le signal de temps-mort.

18/19-10 Exemple : Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort après quoi B1 commet sa 5ème faute.

Interprétation : L'occasion de temps-mort commence seulement après que toute la communication avec la table de marque relative à la faute a été terminée et que le remplaçant de B1 est devenu joueur.

18/19-11 Exemple : Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort à la suite de quoi une faute est sifflée à un joueur quelconque.

Interprétation : Les équipes doivent être autorisées à rejoindre leur banc d'équipe si elles sont conscientes qu'un temps-mort a été demandé même si la période de temps-mort n'a pas formellement commencé.

18/19-12 Principe : Les articles 18 et 19 clarifient le moment où une occasion de remplacement ou de temps-mort commence et prend fin. Les équipes demandant un temps-mort ou un remplacement doivent être conscientes de ces limitations, au-delà desquelles le temps-mort ou le remplacement ne devra pas être accordé immédiatement.

18/19-13 Exemple Une occasion de remplacement vient juste de se terminer lorsque le remplaçant A6 se précipite vers la table de marque en demandant à voix haute un remplacement. Le marqueur réagit et fait retentir le signal par erreur. L'arbitre siffle et interrompt le jeu.

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

18/19-14 non applicable

18/19-15 Exemple : B1 commet une faute sur A1 dans son action de tir à 2 points. Après que A1 a tenté le premier de ses deux lancers-francs, une faute technique est sifflée à A2. N'importe quelle équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter ensuite son second lancer-franc, et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé aux deux équipes quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

18/19-16 Exemple : B1 commet une faute sur A1 dans son action de tir à 2 points. Après que A1 a tenté le premier de ses deux lancers-francs, une faute technique est sifflée à A2. N'importe quel joueur de l'équipe B tente 1 lancer-franc, sans alignement. N'importe quelle équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : A1 doit tenter son 2ème lancer-franc et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé aux deux équipes quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

18/19-17 Exemple : Une faute technique est sifflée à A1. B6 demande alors un remplacement pour tenter le lancer-franc.

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

18/19-18 Principe : Chaque temps-mort doit durer une minute. Les équipes doivent rapidement retourner sur le terrain dès que l'arbitre siffle et invite les équipes à revenir sur le terrain. Si une équipe étend son temps-mort au-delà de la minute qui lui est allouée, elle obtient un avantage en prolongeant le temps-mort et provoquant également un retard de la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à l'entraîneur de cette équipe par l'un des arbitres. Si cet entraîneur ne répond pas à l'avertissement, un temps-mort supplémentaire doit lui être imputé. Si cette équipe ne dispose plus de temps-mort, l'entraîneur peut être pénalisée d'une faute technique inscrite "B1" pour avoir retardé la reprise du jeu. Si cette équipe ne revient pas promptement sur le terrain de jeu après l'intervalle de jeu, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Un temps-mort imputé de la sorte ne doit pas durer 1 minute et le jeu doit reprendre immédiatement.

18/19-19 Exemple : La période de temps-mort expire et l'arbitre invite l'équipe A à revenir sur le terrain. L'entraîneur A continue de donner des instructions à ses joueurs, qui restent dans la zone de banc. L'arbitre invite à nouveau l'équipe A à revenir sur le terrain et :

- (a) L'équipe A revient finalement sur le terrain.
- (b) L'équipe A continue à rester dans la zone de banc d'équipe.

Interprétation :

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

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

18/19-20 Principe : Si une équipe n'a pas bénéficié de temps-mort dans la deuxième mi-temps avant que le chronomètre de jeu affiche 2'00" dans le 4ème quart-temps, le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de cette équipe dans la 2ème mi-temps. Le tableau d'affichage doit afficher le 1er temps-mort comme s'il avait été pris.

18/19-22 Exemple : Avec 2'00" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, les deux équipes n'ont pas encore pris de temps-mort dans la 2ème mi-temps.

Interprétation : le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de chaque équipe pour la 2ème mi-temps. Le tableau d'affichage doit indiquer que le 1er temps-mort a été pris.

18/19-23 Exemple : Avec 2'09 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'entraîneur A demande son 1er temps-mort de la 2ème mi-temps. Il reste 1'58" au chronomètre de jeu quand le ballon sort en dehors du terrain et le jeu est arrêté. Le temps-mort de l'équipe A est maintenant accordé.

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

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

18/19-25 Exemple : L'équipe B a demandé un temps-mort. A1 commet une faute antisportive sur B1, suivie d'une faute technique à A2.

Interprétation : Le temps-mort doit être accordé à l'équipe B à ce moment-là. Après le temps-mort, l'équipe B doit alors bénéficier d'1 lancer-franc pour la faute technique de A2, sans alignement. B1 doit ensuite tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

18/19-26 Exemple : L'équipe B a demandé un temps-mort. A1 commet une faute antisportive sur B1. Le temps-mort est alors accordé à l'équipe B. Pendant le temps-mort, une faute technique est sifflée à A2.

Interprétation : Après le temps-mort, un joueur de l'équipe B devra tenter 1 lancer-franc pour la faute technique de A2, sans alignement. B1 doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

REGLE CINQ – VIOLATIONS

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

23.2.1 Exemple : Le joueur A1 tente d'empêcher le ballon de sortir du terrain. Il peut juste taper le ballon vers l'arrière en direction du terrain où il tape la roue arrière du fauteuil de B1 et sort du terrain.

Règle : Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de la sortie.

23.2.4 Situation 1 : Le joueur A1 réussit à prendre le contrôle du ballon qui roulait vers la ligne de touche. A1 est sur le point de sortir des limites du terrain. Il jette le ballon délibérément sur le fauteuil de son adversaire B1, ce qui fait sortir le ballon des limites du terrain.

Règle : Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de la sortie.

23.2.4 Commentaire : les joueurs ou équipes qui persistent dans ce type d'actions telles que décrites dans l'Art. 23.2.4 doivent être avertis **en présence de l'entraîneur de l'équipe** par les arbitres en considérant le risque de blessure du (des) joueur(s) adverse(s). Toute répétition de ce type d'action, qui est réputée dangereuse, entraînera une faute technique pour le joueur concerné.

Informations complémentaires sur l'Article 23

23.1 Principe : non applicable

23.2 Exemple : non applicable

Art. 24 – Le Dribble

24.1.1 Situation 1 : Pendant qu'il pousse son fauteuil, un joueur place le ballon entre ses genoux.

Règle : Violation. Le ballon doit être posé sur ses cuisses.

24.1.1 Situation 2 : A1 lance délibérément le ballon sur le panneau et le rattrape avant que le ballon ait été touché par un autre joueur.

Règle : Après avoir attrapé le ballon (ou que le ballon repose sur une/les deux main(s)) A1 peut dribbler, passer le ballon ou tenter un tir.

Commentaire : Cette action doit être considérée comme légale. La seule limitation du dribbleur en Basket Fauteuil est l'article 25 le marcher (3 poussées)

Informations complémentaires sur l'article 24

24.1 : Principe : non applicable

24.2 : Exemple : non applicable

24.3 : Exemple : non applicable

24.4 : Exemple : non applicable

24.5 : Exemple : non applicable

24-6 Exemple: A1 commence son dribble par

a) lancer la balle au-dessus de son adversaire.

b) lancer la balle plusieurs mètres devant lui.

Le ballon touche le terrain de jeu après quoi A1 continue son dribble.

Interprétation: L'action est légale dans les deux cas. Le ballon a touché le sol avant qu'A1 retouche le ballon sur son dribble.

Art. 25 – Le Marcher (3 poussées)

25.1.1 Situation 1 : Le joueur A1 a effectué deux poussées, et ensuite il commence son dribble. Immédiatement après que le ballon a quitté sa main, mais avant que le ballon touche le sol, il effectue une nouvelle poussée.

Règle : Légal : La violation du marcher est applicable uniquement si le ballon est toujours en contact avec le joueur.

25.1.1 Situation 2 : A1 fait rebondir le ballon et le pose sur ses cuisses. Pour sortir de la zone restrictive, il pousse sur la roue droite vers l'avant avec sa main droite, puis tire sa roue gauche vers l'arrière avec son autre main, suivi d'une autre poussée avec les deux mains.

Règle : Violation de la règle du marcher.

25.1.1 Situation 3 : A1, avec le ballon, progresse en effectuant deux poussées vers la défense adverse. Il veut tirer mais il réalise qu'il ne peut pas terminer son action car un défenseur s'approche de lui. Il pose le ballon sur ses cuisses et passe son défenseur en effectuant une poussée supplémentaire.

Règle : Illégal , 3 poussées. Cette violation est parfois difficile à reconnaître à cause de l'intervalle relativement long entre la deuxième et la troisième poussée.

25.1.1 Situation 4 : Un joueur reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement. Il place le ballon sur ses cuisses, freine une de ses roues avec une main, puis pousse l'autre roue en avant pour changer de direction. Ensuite il continue de progresser en effectuant deux poussées.

Règle : Violation de la règle du marcher.

25.1.2 Situation 4 : Le joueur A1, alors qu'il contrôle le ballon, a effectué deux poussées légales. Ensuite il change de direction en freinant sa roue gauche sans exécuter de mouvement de poussée.

Règle : Légal. Freiner une roue n'est pas une poussée. Ensuite le joueur peut dribbler, passer le ballon ou tenter un tir avant d'être autorisé à effectuer une nouvelle poussée.

Art. 26 – 3 secondes

26.1.2 Situation 1 : Le joueur A1 reste dans la zone restrictive adverse pendant plus de 3 secondes parce que des joueurs de l'équipe B l'empêchent de sortir de la zone restrictive.

Règle : Pas de violation tant que A1 tente de sortir de la zone restrictive et ne participe pas directement à l'action de jeu.

26.1.2 Situation 2 : Le joueur A1 reste dans la zone restrictive adverse pendant 2 secondes puis commence à se déplacer pour quitter la zone restrictive. Après être dans la zone restrictive depuis 3 secondes, sa roue arrière est toujours dans la zone restrictive.

Règle : L'arbitre ne sifflera pas tant que A1 ne reçoit pas de passe ou ne tente pas d'intervenir directement dans l'action de jeu.

26.1.2 Situation 3 : A1 est dans la zone restrictive adverse depuis plus de 3 secondes parce que son fauteuil est coincé avec celui de son adversaire B1.

Règle : Pas de violation tant que A1 essaie de sortir de la zone restrictive et qu'il n'est pas activement concerné par l'action.

Art. 28 – 8 Secondes

Commentaire 1 : En basket fauteuil, le dribble se termine quand un joueur perd le contrôle d'un ballon vivant.

28.1.1 Principe : Le décompte de 8 secondes doit commencer dès qu'un joueur touche ou est touché par le ballon dans la zone arrière alors que l'équipe qui a effectué la remise en jeu garde le contrôle du ballon dans sa zone arrière.

28.1.1 Situation 1 : A1 effectue une remise en jeu depuis sa zone arrière. Le ballon est touché par A2 et le ballon roule sur le sol.

Règle : L'arbitre doit commencer le décompte des 8 secondes immédiatement.

28.1.1 Situation 2 : A1 effectue une remise en jeu depuis sa zone arrière. Le ballon est dévié par B1 et le ballon roule sur le sol.

Règle : L'arbitre doit commencer le décompte des 8 secondes immédiatement.

28.1.2 Principe : Lors d'un dribble depuis la zone arrière vers la zone avant, le ballon est dans la zone avant de l'équipe quand toutes les roues du fauteuil ainsi que la(les) roulette(s) anti-bascule sont en contact permanent avec le sol en zone avant.

28.1.2 Situation 1 : A1 est à cheval sur la ligne médiane. Il reçoit une passe de A2 qui se trouve en zone arrière, puis A2 passe le ballon à A1 qui est toujours en zone arrière.

Règle : Action légale. A1 n'avait pas toutes ses roues et sa (ses) roulette(s) anti-bascule en contact permanent avec le sol en zone avant et, de ce fait il est autorisé à passer le ballon dans sa zone arrière. Le décompte des 8 secondes doit continuer.

28.1.2 Situation 2 : A1 progresse en dribble depuis sa zone arrière, s'arrête et stoppe son dribble, à cheval sur la ligne médiane. Ensuite A1 passe le ballon à A2 également à cheval sur la ligne médiane.

Règle : Action légale. A1 n'avait pas toutes ses roues et sa (ses) roulette(s) anti-bascule en contact permanent avec le sol en zone avant et, de ce fait il est autorisé à passer le ballon dans sa zone arrière. Le décompte des 8 secondes doit continuer.

28.1.2 Situation 3 : A4 progresse en dribble depuis sa zone arrière et a une petite roue et une grande roue (mais pas les deux grandes roues et les deux roulettes avant) déjà en zone avant. Ensuite A1 passe le ballon à A2 à cheval sur la ligne médiane. Puis A2 part en dribble vers sa zone avant.

Règle : Action légale. A1 n'avait pas toutes ses roues et sa (ses) roulette(s) anti-bascule en contact permanent avec le sol en zone avant et, de ce fait il est autorisé à passer le ballon à A2 qui n'est également pas dans sa zone avant. A2 est également autorisé à dribbler vers sa zone arrière. Le décompte des 8 secondes doit continuer.

28.1.2 Situation 4 : A1 progresse en dribble depuis sa zone arrière et arrête sa progression en continuant son dribble :

- a) A cheval sur la ligne médiane
- b) Toutes les roues de son fauteuil et la(les) roulette(s) anti-bascule, en contact permanent avec le sol, sont en zone avant mais dribble le ballon en zone arrière.
- c) Toutes les roues de son fauteuil et la(les) roulette(s) anti-bascule, en contact permanent avec le sol, sont en zone arrière mais dribble le ballon en zone avant
- d) Toutes les roues de son fauteuil et la(les) roulette(s) anti-bascule, en contact permanent avec le sol, sont en zone avant mais dribble le ballon en zone arrière, ensuite A4 retourne avec toutes les roues de son fauteuil et la(les) roulette(s) anti-bascule, en contact permanent avec le sol en zone arrière.

Règle : Dans tous les cas le dribbleur A1 continue d'être dans sa zone arrière tant que toutes les roues de son fauteuil et la(les) roulette(s) anti-bascule, en contact permanent avec le sol ainsi que le ballon ne touchent pas le sol en zone avant. Le décompte des 8 secondes doit continuer dans chaque situation.

28.1.2 Situation 5 : Le ballon est sur les genoux de A1 lorsqu'il franchit la ligne médiane. Toutes les roues et les roulettes anti-bascule, en contact permanent avec le sol sont en contact avec la zone avant.

Règle : Quand le ballon est sur les cuisses du joueur lorsqu'il franchit la ligne médiane, le ballon va en zone avant quand toutes les roues de son fauteuil et la(les) roulette(s) anti-bascule, en contact permanent avec le sol sont en contact avec la zone avant.

28.1.4 Situation 1 : Près de la fin de la période des 8 secondes, A1 passe le ballon depuis sa zone arrière à A2 qui se trouve en zone avant. B1, dans sa zone arrière, dévie le ballon et le ballon est récupéré par A1 qui se trouve dans sa zone arrière. L'équipe A doit-elle bénéficier d'une nouvelle période de huit 8 secondes ?

Règle : Oui. L'équipe A a amené le ballon en zone avant lorsque le ballon touche la zone avant, touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de son fauteuil dans sa zone arrière.

Commentaire 2 : Si une équipe qui avait le contrôle du ballon lance le ballon délibérément ou tape le ballon sur un adversaire en zone avant faisant revenir le ballon en zone arrière, le décompte des 8 secondes doit continuer avec le temps restant. (Art 28.1.4)

Informations complémentaires sur l'Article 28

28-1 Principe : Le chronomètre des tirs est arrêté à cause d'une situation d'entre-deux. Si la remise en jeu de possession alternée en résultant est attribuée à l'équipe qui contrôlait le ballon dans sa zone arrière, cette équipe ne bénéficiera que du temps qui lui restait sur la période des huit secondes.

28-2 Exemple : L'équipe A contrôlait le ballon depuis 5 secondes dans sa zone arrière lorsqu'un ballon tenu se produit. L'équipe A bénéficie du droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.

Interprétation : L'équipe A ne bénéficie que des trois secondes restantes pour amener le ballon dans sa zone avant.

28-3 à 28-7 : non applicable

28-8 Principe : A chaque fois que la période des 8 secondes se poursuit avec le temps restant et que la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière, l'arbitre remettant le ballon doit annoncer au joueur effectuant la remise en jeu le temps restant sur la période des 8 secondes.

28-9 Exemple : A1 dribble depuis 6 secondes en zone arrière lorsqu'une double faute est sifflée

- a) En zone arrière.
- b) En zone avant.

Interprétation :

- a) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière depuis le point le plus proche du lieu de la double faute avec 2 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.
- b) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A en zone avant depuis le point le plus proche du lieu de la double faute.

28-10 Exemple : A1 dribble en zone arrière depuis 4 secondes quand le ballon est poussé hors du terrain par B1 dans la zone arrière de l'équipe A.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière avec 4 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.

28-11 Principe : Si le jeu est interrompu par un arbitre pour n'importe quelle raison valable qui n'est pas en lien avec l'une ou l'autre des équipes et que du jugement de l'arbitre les adversaires seraient placés en situation de désavantage, la période de 8 secondes doit continuer à partir du point où elle a été arrêtée.

28-12 Exemple : Avec 0:25 à jouer au chronomètre de jeu dans le 4^{ème} quart-temps et avec le score de A72- B72, l'équipe A prend le contrôle du ballon. A1 dribble pendant 4 secondes dans sa zone arrière quand le jeu est interrompu parce que :

- a) Le chronomètre de jeu ou le chronomètre des tirs n'a pas démarré ou n'a pas été stoppé
- b) Une bouteille a été jetée sur le terrain de jeu
- c) Le chronomètre des tirs a été réinitialisé par erreur

Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière avec 4 secondes sur la période des 8 secondes. L'équipe B aurait été placée en situation de désavantage si le jeu avait repris avec une nouvelle période de 8 secondes.

28-13 Principe : A la suite d'une violation des 8 secondes, le lieu de la remise en jeu est déterminé selon l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la violation s'est produite.

28-15 Exemple : La période de 8 secondes pour l'équipe A expire et une violation est sifflée au moment où :

- a) l'équipe A contrôle le ballon dans sa zone arrière
- b) le ballon est en l'air lors d'une passe de A1 depuis sa zone arrière vers la zone avant

Interprétation : La remise en jeu pour l'équipe B doit être effectuée dans sa zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs :

- a) Depuis le point le plus proche de l'endroit où était le ballon quand la violation des 8 secondes s'est produite, excepté directement derrière le panneau
- b) Depuis le point le plus proche de la ligne médiane

Art. 29 – 24 secondes

29.2.1 Principe 1 : Lors d'une remise en jeu, le chronomètre des tirs démarre dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain et que l'équipe qui a effectué la remise en jeu garde le contrôle du ballon.

29.2.1 Situation 1 : Après un panier de l'équipe B, A1 effectue la remise en jeu, le ballon est dévié par B1 puis à nouveau dévié par A2, aucun joueur n'a pris le contrôle du ballon sur le terrain.

Règle : le chronomètre des tirs doit démarrer dès que le ballon est touché par B1.

29.2.1 Principe 2 : Si le jeu est **arrêté** par un arbitre :

- Pour une faute ou une violation (pas pour un ballon sorti des limites du terrain) par l'équipe qui ne contrôle pas le ballon
- Pour toute raison valide à cause de l'équipe qui ne contrôle pas le ballon
- Pour toute raison valide liée à aucune des deux équipes

La possession du ballon doit être donnée à la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon.

29.2.1 Principe 3 : Si la remise en jeu a lieu en zone arrière, le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

Si la remise en jeu a lieu en zone avant, le chronomètre des tirs doit être remis comme suit :

- Si l'appareil affiche 14 secondes ou plus lorsque le jeu est arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais devra continuer depuis le temps restant lorsqu'il a été arrêté.
- Si le chronomètre des tirs affiche 13 secondes ou moins lorsque le jeu est arrêté, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29.2.1 Situation 2 : Avec 1:45 restant à jouer dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière depuis 5 secondes quand B1 dévie délibérément le ballon avec son pied ou son fauteuil. Le chronomètre des tirs indique maintenant 19 secondes. L'équipe A demande un temps-mort. Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraîneur A décide que la remise en jeu sera effectuée :

- a) En zone arrière au point le plus proche où le jeu a été arrêté
- b) En zone avant à la ligne de remise en jeu

Règle :

- a) Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé à 24 secondes et doit continuer avec le temps qui était affiché
- b) Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes

29.2.1 Situation 3 : A1 dribble le ballon dans sa zone avant quand B2 commet une faute sur A2. Le chronomètre des tirs affiche 18 secondes. Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A.

Règle : le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé à 24 secondes.

29.2.1 Principe 4 : le chronomètre des tirs doit être arrêté, mais pas réinitialisé, quand l'équipe qui avait le contrôle du ballon bénéficie de la remise en jeu résultant de :

- Une sortie de balle
- Un joueur de la même équipe qui s'est blessé
- Une situation d'entre-deux
- Une double faute ou une annulation de réparations équivalentes

29.2.1 Situation 4 : A1 dribble dans sa zone avant quand B1 dévie le ballon hors des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 10 secondes. Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A.

Règle : le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé et doit rester à 10 secondes

29.2.1 Situation 5 : A1 dribble dans sa zone avant quand le jeu est arrêté pour une blessure de A2. Le chronomètre des tirs affiche 10 secondes. Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A.

Règle : Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé et doit rester à 10 secondes.

29.2.1 Situation 6 : A1 dribble dans sa zone arrière quand B1 commet une faute antisportive sur A2. Le chronomètre des tirs affiche 19 secondes. Le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe A au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant après les 2 lancers-francs.

Règle : Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes.

29.2.1 Situation 7 : Alors que l'équipe A contrôle le ballon et qu'il reste 5 secondes au chronomètre des tirs, l'arbitre siffle une double faute à A4 et B4 dans la zone restrictive de l'équipe B. Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A dans la zone avant.

Règle : Le chronomètre des tirs ne doit pas être remis à 14 secondes. Lorsqu'une double faute a été commise, l'équipe A bénéficie de la remise en jeu avec uniquement le temps restant sur le chronomètre des tirs.

29.2.1 Situation 8 : Le chronomètre des tirs affiche 8 secondes lorsqu'une faute est sifflée à B1 qui se trouve dans la zone avant de l'équipe A.

Règle : Remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29.2.1 Situation 9 : Le chronomètre des tirs affiche 15 secondes lorsqu'une faute est sifflée à B1 qui se trouve dans la zone avant de l'équipe A.

Règle : Remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer depuis le temps auquel il a été arrêté (15 secondes)

29.2.1 Situation 10: L'équipe A attaque le panier adverse. B1 dévie la passe de A2, sans prendre le contrôle, le ballon roule vers la ligne de touche. Juste avant que le ballon ne sorte des limites du terrain, B1 lance délibérément le ballon contre A1. Le ballon touche le fauteuil de A1 et sort des limites. Il reste 3 secondes sur le chronomètre des tirs.

Règle : Le ballon est redonné à l'équipe A, conformément à l'article 23.2.4. Comme cela est une violation par le joueur B1, le chronomètre des tirs est remis à 14 secondes.

Informations complémentaires sur l'Article 29/50

29/50-1 Principe : Un tir au panier est tenté près de la fin de la période du chronomètre des tirs et le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air. Si le ballon ne touche pas l'anneau, une violation a été commise à moins que les adversaires ne prennent immédiatement et clairement le contrôle du ballon. Le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

29/50-2 Exemple : Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon touche le panneau et roule ensuite au sol où il est touché par B1 puis par A2 avant d'être finalement contrôlé par B2.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. Le ballon n'a pas touché l'anneau et qu'ensuite il n'y a pas eu un contrôle immédiat et clair du ballon par les adversaires.

29/50-3 Exemple : Lors d'un tir d'A1, le ballon touche le panneau mais ne touche pas l'anneau. Lors du rebond, le ballon est alors touché mais pas contrôlé par B1 après quoi A2 prend le contrôle du ballon. A cet instant, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs.

29/50-4 Exemple : A1 tire au panier à la fin d'une période de 24 secondes. Le tir est légalement contré par B1 et ensuite le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Après le signal, B1 commet une faute sur A1.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. La faute de B1 sur A1 doit être ignorée sauf si elle est une faute antisportive ou disqualifiante.

29/50-5 Exemple : Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et ensuite un ballon tenu entre A2 et B2 est immédiatement sifflé.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris le contrôle immédiat et clair du ballon.

29/50-6 Exemple : Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et il est ensuite touché par B1 qui provoque la sortie du ballon des limites du terrain.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris clairement le contrôle du ballon.

29/50-7 Principe : Si le signal du chronomètre des tirs retentit dans une situation où, selon le jugement des arbitres, l'adversaire va prendre le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit se poursuivre.

29/50-8 Exemple : A l'approche de la fin de la période du chronomètre des tirs, A1 manque sa passe à A2 (tous deux sont en zone avant) et le ballon roule dans la zone arrière de l'équipe A. Avant que B1 s'empare du contrôle du ballon, le chemin du panier étant libre pour lui, le signal du chronomètre des tirs retentit.

Interprétation : Si B1 prend le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.

29/50-9 Principe : Si l'équipe qui était en contrôle du ballon se voit attribuer une remise en jeu de possession alternée, cette équipe ne doit bénéficier que du temps qui était sur le chronomètre des tirs au moment où la situation d'entre-deux s'est produite.

29/50-10 Exemple : L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs lorsqu'un ballon tenu se produit. Une remise en jeu de possession alternée est attribuée à :

- a) l'équipe A,
- b) l'équipe B.

Interprétation :

- a) l'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes sur le chronomètre des tirs
- b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période au chronomètre des tirs.

29/50-11 Exemple : L'équipe A contrôle le ballon avec 10 secondes restant au chronomètre des tirs lorsque le ballon sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont pas d'accord sur le fait que A1 ou B1 a touché le ballon en dernier avant que le ballon ne sorte du terrain. Une situation d'entre-deux est sifflée et la remise en jeu de possession alternée est attribuée à :

- a) l'équipe A
- b) l'équipe B

Interprétation :

- a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restant au chronomètre des tirs
- b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période au chronomètre des tirs

29/50-12 Principe : Si le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui n'est pas en contrôle du ballon (pas pour un ballon sorti des limites du terrain), et que la possession du ballon est accordée à la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon en zone avant, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :

- Si 14 secondes ou plus étaient affichées au chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps qui restait au moment où il a été arrêté.
- Si 13 secondes ou moins sont affichées au chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-13 Exemple : B1 commet une violation en faisant sortir le ballon des limites du terrain dans la zone avant de l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.

Interprétation : L'équipe A doit seulement bénéficier des 8 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-14 Exemple : A1 dribble dans sa zone avant et subit une faute de B1. C'est la seconde faute d'équipe contre l'équipe B dans le quart-temps. Le chronomètre des tirs indique 3 secondes.

Interprétation : L'équipe A doit bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-15 Exemple : Alors qu'il reste 4 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon en zone avant lorsque :

- a) A1 se blesse et l'arbitre interrompt le jeu.
- b) B1 se blesse et l'arbitre interrompt le jeu.

Interprétation :

L'équipe A doit bénéficier de :

- a) 4 secondes au chronomètre des tirs.
- b) 14 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-16 Le ballon quitte les mains d'A1 lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, une double faute avec sanctions identiques est sifflée contre A2 et B2 alors qu'il reste 6 secondes sur le chronomètre des tirs. Le ballon manque l'anneau. La flèche de possession alternée indique que l'équipe A bénéficie de la prochaine possession alternée.

Interprétation : L'équipe A doit bénéficier des 6 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-17 Exemple : Il reste 5 secondes sur le chronomètre des tirs et A1 dribble quand une faute technique est sifflée contre B1, suivie d'une faute technique sifflée contre l'entraîneur de l'équipe A.

Interprétation : Après annulation des réparations égales, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-18 Exemple : Avec :

- a) 16 secondes
- b) 12 secondes

au chronomètre des tirs, A1 passe le ballon A2 tous deux dans leur zone avant de l'équipe A quand B1 dans sa zone arrière frappe délibérément de ballon du poing.

Interprétation : Dans les 2 cas, violation de B1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec :

- a) 16 secondes
- b) 14 secondes

sur le chronomètre des tirs.

29/50-19 Exemple : Pendant une remise en jeu d'A1 dans le 3^{ème} quart-temps, B1 dans sa propre zone arrière place son bras au dessus de la ligne de touche et bloque la passe d'A1 avec :

- a) 19 secondes au chronomètre des tirs.
- b) 11 secondes au chronomètre des tirs.

Interprétation : Dans les 2 cas, violation de B1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec :

- a) 19 secondes au chronomètre des tirs.
- b) 14 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-20 Exemple : A1 dribble le ballon en zone avant quand B2 commet une faute antisportive sur A2 alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs.

Interprétation : Dans tous les cas, que les lancers-francs soient réussis ou non, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

Cette même interprétation s'applique également aux fautes disqualifiantes.

29/50-21 Principe : Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable qui n'est en rapport avec aucune des deux équipes, et si selon le jugement de l'arbitre, les adversaires seraient placés en situation de désavantage, le décompte des 24 secondes doit reprendre à partir du moment où il a été arrêté.

29/50-22 Exemple Avec 0:25 restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, alors que le score est de : A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon dans sa zone avant. A1 a dribblé depuis 20 secondes quand le jeu est arrêté par les arbitres du fait que :

- a) Le chronomètre de jeu ou celui des tirs ne s'est pas déclenché ou s'est arrêté
- b) Une bouteille a été lancée sur le terrain,
- c) Le chronomètre des tirs a été réinitialisé à tort

Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait avec une nouvelle période de 14 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-23 Exemple : Après un tir au panier d'A1, le ballon rebondit sur l'anneau et A2 en prend le contrôle. 9 secondes plus tard, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit par erreur.

Interprétation : L'équipe A serait désavantagée si une violation du chronomètre des tirs était sifflée. Après consultation du commissaire, si présent, et du chronométrateur des tirs, les arbitres feront reprendre le jeu par une remise en jeu pour l'équipe A avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-24 Exemple : Avec 4 secondes restant sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir. Le ballon ne touche pas l'anneau. L'opérateur du chronomètre des tirs réinitialise le chronomètre des tirs par erreur. A2 s'empare du rebond et après un certain temps A3 tire et marque un panier. A ce moment là, les arbitres sont avertis de la situation.

Interprétation : Les arbitres, après consultation du commissaire s'il est présent, doivent confirmer que le ballon n'a touché l'anneau lors du tir au panier d'A1. Si tel est le cas, ils doivent décider alors si le ballon a quitté ou non les mains d'A3 avant le moment où le signal aurait dû sonner si le chronomètre des tirs n'avait pas été réinitialisé. Si c'est le cas, le panier doit compter; sinon, une violation du chronomètre des tirs se sera produite et le panier d'A3 ne devra pas compter.

29/50-25 Principe : Une remise en jeu résultant de la sanction d'une faute antisportive ou disqualifiante doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-26 Exemple : Avec 1:12 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs lorsque B1 commet une faute antisportive sur A1. Après le premier lancer-franc de A1 un temps-mort est maintenant demandé par l'entraîneur A ou l'entraîneur B.

Interprétation : A1 doit tenter son second lancer-franc sans alignement. Après le temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-27 Principe : Quand le ballon est lâché lors d'un tir au panier et qu'une faute est ensuite sifflée à un défenseur dans sa zone arrière, le chronomètre des tirs doit être réglé à 14 secondes.

29/50-28 Exemple : Avec 17 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

- a) Pénètre dans le panier
- b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- c) Manque l'anneau

Interprétation

- a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-29 Exemple : Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

- a) Pénètre dans le panier
- b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- c) Manque l'anneau

Interprétation

- a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-30 Exemple : A1 lâche le ballon lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal du chronomètre des tirs retentit et B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

- a) Pénètre dans le panier
- b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- c) Manque l'anneau

Interprétation

- a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-31 Exemple : Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

- a) Pénètre dans le panier
- b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- c) Manque l'anneau

Interprétation :

- a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, A2 doit tenter 2 lancers-francs.

29/50-32 Exemple : A1 lâche le ballon lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air le signal du chronomètre des tirs retentit. B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

- a) Pénètre dans le panier
- b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- c) Manque l'anneau

Interprétation

- a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, il n'y a pas eu de violation du chronomètre des tirs. A2 doit tenter 2 lancers-francs.

29/50-33 Principe : Après que le ballon a touché l'anneau adverse quel qu'en soit la raison, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes si l'équipe qui gagne le contrôle du ballon est la même que celle qui contrôlait auparavant le ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

29/50-34 Exemple : Sur une passe d'A1 à A2, le ballon touche B2 et ensuite celui-ci touche l'anneau. A3 reprend ensuite le contrôle du ballon.

Interprétation : Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon, quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-35 Exemple : A1 tente un tir au panier alors avec :

- (a) 4 secondes
- (b) 20 secondes

Sur le chronomètre des tirs. Le ballon rebondit sur l'anneau et A2 gagne ensuite le contrôle du ballon.

Interprétation : Dans tous les cas, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-36 Exemple : A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis A2 gagne le contrôle du ballon.

Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-37 Exemple : A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où est sorti le ballon. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes quel que soit l'endroit où la remise en jeu doit être administrée.

29/50-38 Exemple : Avec 4 secondes restant sur le chronomètre des tirs, A1 lance le ballon sur l'anneau pour bénéficier d'une nouvelle période de tir. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où est sorti le ballon. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes quel que soit l'endroit où la remise en jeu doit être administrée.

29/50-39 Exemple : A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. A2 tape le ballon puis A3 gagne le contrôle du ballon.

Interprétation : Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon à quelque endroit que ce soit sur le terrain.

29/50-40 Exemple : A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B2 commet alors une faute sur A2. C'est la 3^{ème} faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où la faute a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-41 Exemple : A1 tente un tir au panier. Le ballon pénètre dans le panier puis B1 commet une faute sur A2. C'est la 3^{ème} faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps.

Interprétation : Le panier est accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où la faute a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-42 Exemple : A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau puis un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2. La flèche de possession est en faveur de l'équipe A.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où le ballon tenu a été sifflé. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-43 Exemple A1 tente un tir au panier. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession est en faveur de l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de fond à proximité du panneau. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-44 : non applicable

29/50-45 Exemple : Après un rebond défensif de A1, B1 tape le ballon hors des mains d'A1. Le ballon est alors attrapé par B2.

Interprétation : Comme l'équipe qui a gagné le contrôle du ballon n'est pas la même que celle qui en avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau, l'équipe B devra bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-46 Exemple : A1 tente un tir au panier alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs. Le ballon touche l'anneau et A2 reprend le contrôle du ballon dans sa zone arrière. A2 est alors victime d'une faute de B1. C'est la 3^{ème} faute de l'équipe B dans le quart-temps.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-47 Principe : Quand le chronomètre de jeu tourne, quelle que soit l'équipe qui gagne une nouvelle possession d'un ballon vivant sur le terrain, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, cette équipe doit bénéficier de 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-48 Exemple : Alors que le chronomètre de jeu tourne, A1 gagne la possession du ballon sur le terrain de jeu :

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

Interprétation : Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-49 Principe : Quel que soit le moment où une équipe prend possession d'un ballon vivant, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, et que 14 secondes ou moins restent à jouer sur le chronomètre de jeu, le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-50 Exemple : L'équipe A se voit attribuer une nouvelle possession alors qu'il reste 12 secondes de jeu sur le chronomètre de jeu.

Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-51 Exemple : Alors qu'il reste 18 secondes au chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa propre zone arrière frappe délibérément le ballon du pied, du poing.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-52 Exemple : Alors qu'il reste 7 secondes au chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa zone arrière frappe délibérément le ballon du pied, du poing.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec 7 secondes au chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-53 Exemple : Avec 23 secondes restant au chronomètre de jeu, l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon. Avec 19 secondes au chronomètre de jeu, A1 tente un tir. Le ballon touche l'anneau et A2 prend le rebond.

Interprétation : Le chronomètre des tirs ne doit pas redémarrer initialement quand l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon. Cependant, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 prend le contrôle du ballon au rebond puisqu'il reste plus de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

29/50-54 Exemple : Avec 58 secondes au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, B1, situé dans la zone arrière de l'équipe A, frappe délibérément le ballon du pied ou est sanctionné d'une faute sur A1 (3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps). L'équipe A dispose de 19 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : L'entraîneur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraîneur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.

- Si l'entraîneur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-55 Exemple : Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon dans la zone arrière de l'équipe A. A2 y prend alors le contrôle du ballon. B2 frappe alors délibérément le ballon ou est sanctionné d'une faute sur A2 (3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps). L'équipe A dispose de 8 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : L'entraîneur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraîneur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.

- Si l'entraîneur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 nouvelles secondes au chronomètre des tirs.

29/50-56 Exemple : Avec 58 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière. B1 est alors sanctionné d'une faute sur A1 alors qu'il reste 19 secondes au chronomètre des tirs. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Un temps-mort est accordé à l'équipe B.

Interprétation : A la suite du temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la zone arrière de l'équipe A avec 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-57 Exemple : Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière quand B1 tape le ballon hors du terrain avec 19 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : L'entraîneur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraîneur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

- Si l'entraîneur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A aura 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-58 Exemple : Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon dans la zone arrière de l'équipe A. A2 y prend le contrôle du ballon. B2 tape alors le ballon hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe A avec 8 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : L'entraîneur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière. Dans tous les cas, l'équipe A aura 8 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-59 Exemple : Il reste 25:2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin de 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1 seconde au chronomètre des tirs quand A1 tente un tir au panier. Le signal sonore retentit lors du tir alors que le ballon est en l'air. Le ballon ne touche pas l'anneau et après 1:2 sec supplémentaire, le signal sonore de fin de quart-temps retentit.

Interprétation : Il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs. L'arbitre ne siffle pas en attendant de voir si l'équipe B prend clairement le contrôle du ballon. Le quart-temps est terminé.

29/50-60 Exemple : Il reste 25:2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin de 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Avec 1 seconde sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Le signal sonore retentit lors du tir alors que le ballon est en l'air. Le ballon ne touche pas l'anneau et l'arbitre siffle la violation alors qu'il reste 0,8 secondes au chronomètre de jeu.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. Le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu en ligne de fond de l'équipe B avec 0,8 secondes au chronomètre de jeu.

29/50-61 Exemple : Il reste 25:2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1:2 secondes à jouer au chronomètre de jeu et A1 a le ballon dans les mains quand le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. L'arbitre siffle une violation alors que le chronomètre de jeu indique 0:8 secondes.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche où le jeu a été arrêté avec 1:2 secondes au chronomètre de jeu.

29/50-62 Exemple : Dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière. Alors qu'A1 a toujours le ballon dans les mains, B1 franchit la verticale de la ligne de touche avec la main.

Interprétation : Violation de B1. A1 bénéficie d'une nouvelle remise en jeu avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-63 Exemple : Dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant. Alors qu'A1 a toujours le ballon dans les mains, B1 franchit la verticale de la ligne de touche avec la main avec :

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

Interprétation : Violation de B1. A1 bénéficie d'une nouvelle remise en jeu. A1 doit avoir :

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

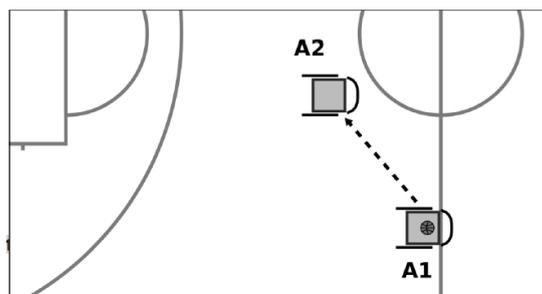
Art. 30 – Ballon retournant en zone arrière

30.1.2 Situation 1 : le joueur B1, dans sa zone avant, intercepte une passe de A1. Avant qu'il ait pu arrêter son fauteuil, sa (ses) roulette(s) avant touche(nt) la ligne médiane.

Règle : Pas de violation.

La restriction de l'Art.30 s'applique aux situations dans la zone avant de l'équipe, y compris pour les remises en jeu. Cependant, elle ne doit pas s'appliquer au joueur qui établit un nouveau contrôle de ballon pour son équipe comme lors d'une interception d'une passe adverse près de la ligne médiane, sans toucher ses roues, et qui, dans son élan, ne peut pas arrêter son fauteuil avant de revenir dans sa zone arrière.

30.1.2 Situation 2 : A1 a ses petites roues avant sur la ligne médiane quand il fait une passe à A2 positionné en zone arrière.



Règle : Légal. La ligne médiane fait partie de la zone arrière. (voir Art.2.2)

30.1.2 Situation 3 : A1 a ses roulettes avant dans sa zone avant et ses roues arrière dans sa zone arrière. Il reçoit une passe de A2 depuis sa zone arrière. Son coéquipier A3 a 3 roues en zone avant et une roue arrière qui touche la ligne médiane. A1 passe le ballon à A3.

Règle : Légal. A1 est toujours en zone arrière par la position de ses grandes roues et A3 est en zone arrière par sa roue qui touche la ligne médiane.

30.1.2 Situation 4 : A1 est positionné sur la ligne médiane avec deux roues en zone avant et deux roues en zone arrière. Il reçoit une passe de son coéquipier depuis sa zone arrière. Il effectue une rotation avec son fauteuil et une des roues située en zone avant passe en zone arrière.

Règle : Légal. A1 n'a été à aucun moment en zone avant.

Informations complémentaires sur l'article 30

30-1 à 30-6 non applicable

30-7 Principe : Un ballon vivant est retourné illégalement en zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe A situé complètement en zone avant amène le ballon à toucher la zone arrière et qu'un joueur de l'équipe A soit ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière. Cependant, il est légal qu'un joueur de l'équipe A situé complètement en zone arrière amène le ballon à toucher la zone avant et qu'un joueur de l'équipe A soit ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.

30-8 Exemple : A1 est situé proche de la ligne médiane avec toutes ses roues en zone avant et tente de passer à A2 également proche de la ligne médiane avec toutes ses roues en zone avant. Sur la passe, le ballon rebondit en zone arrière avant de toucher A2.

Interprétation : C'est une violation de retour illégal du ballon en zone arrière

30-9 Exemple : A1 est situé proche de la ligne médiane avec toutes ses roues en zone arrière et tente de passer à A2 également proche de la ligne médiane avec toutes ses roues en zone arrière. Le ballon rebondit en zone avant, avant de toucher A2.

Interprétation : L'action est légale. Il n'y a pas de violation de retour en zone arrière puisqu'aucun joueur avec le ballon de l'équipe A n'était en zone avant. Cependant comme le ballon a été amené en zone avant, la période des 8 secondes s'est arrêtée au moment où le ballon a touché la zone avant. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon.

30-10 Exemple : A1, situé en zone arrière, passe le ballon en zone avant. Le ballon est dévié par un arbitre situé dans le terrain, les pieds à cheval sur la ligne médiane, puis le ballon est touché par A2 encore situé en zone arrière.

Interprétation : L'action est légale. Pas de violation de retour en zone arrière car aucun joueur de l'équipe A n'a eu le ballon en zone avant. Cependant, comme le ballon a été ramené en zone arrière, la période des 8 secondes est arrêtée au moment où le ballon touche l'arbitre et une nouvelle période de 8 secondes doit redémarrer dès qu'A2 aura touché le ballon en zone arrière.

30-11 Exemple : L'équipe A est en contrôle du ballon dans sa zone avant quand le ballon est touché simultanément par A1 et B1 avant de retourner vers la zone arrière de l'équipe A où le ballon est ensuite touché par A2.

Interprétation : L'équipe A a commis une violation pour avoir retourné illégalement le ballon dans sa zone arrière.

30-12 Exemple : A1 dribble depuis sa zone arrière vers sa zone avant. Ayant toutes les roues en zone avant il continue à dribbler en zone arrière et le ballon touche son fauteuil et rebondit en zone arrière où A2 le récupère et commence à dribbler.

Interprétation : Action légale car A1 n'a pas établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-13 : non applicable

30-14 Exemple : A1 dans sa zone arrière passe le ballon à A2 qui se situe en zone avant. A2 touche le ballon qui retourne vers A1 toujours positionné en zone arrière.

Interprétation : Action légale car A2 n'a pas établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-15 : non applicable

30-16 Exemple : A1 dribble dans sa zone avant proche de la ligne médiane quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A. A1 avec toutes ses roues en zone avant continue à dribbler le ballon qui est dans sa zone arrière.

Interprétation : Action légale. A1 n'a pas été le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant. A1 pourrait même continuer son dribble complètement en zone arrière avec une nouvelle période de 8 secondes.

30-17 Exemple : A1, situé dans sa zone arrière, passe le ballon à A2 situé dans sa zone avant. A2 roule depuis sa zone avant vers sa zone arrière, attrape le ballon avec les mains enlevées des grandes roues et finit :

- a) Avec toutes les roues en zone arrière
- b) En touchant la ligne médiane
- c) À cheval sur la ligne médiane

Interprétation : Dans tous les cas, l'équipe A a fait revenir illégalement le ballon en zone arrière. A2 a établi le contrôle du ballon en zone avant pour l'équipe A lorsqu'il a attrapé le ballon en l'air. L'exception à l'article 30.1.2 ne s'applique que lors de l'interception d'une passe d'un adversaire.

Art. 31- Lifting

31.1 Commentaire 1 : Lifting

Il est reconnu que la sangle fait de plus en plus souvent partie de l'équipement du joueur et en conséquence il est devenu plus difficile de reconnaître un lifting. Cependant, si en basket fauteuil un joueur décolle complètement ses deux fesses de son siège, il y a une grave infraction au règlement. Au minimum, une fesse doit être en contact avec l'assise.

L'arbitre doit porter une attention particulière à l'assise du joueur au moment du contact avec le ballon. Le lifting est souvent mieux identifié en regardant le rétablissement ou lorsque le joueur "retombe" sur son siège.

Un lifting ne peut pas être commis que par des joueurs ayant la fonctionnalité des membres inférieurs (type 3 et 4 points). Décoller les fesses peut également être possible en se penchant sur un côté du fauteuil et en poussant sur la roue avec son bras (type 1 et 2 points)

31.1.2 Situation : A1 saute latéralement en soulevant et décalant son fauteuil vers l'avant ou sur le côté de telle façon qu'au moins une de ses mains exerce une force sur sa(ses) grande(s) roue(s).

Règle : Légal

31.2.1 Situation 1 : Le joueur A1 se lève de son siège en tentant de prendre un rebond. Il touche le ballon du bout des doigts mais n'arrive pas à s'en emparer.

Règle : A1 doit être sanctionné d'une faute technique. 1 lancer-franc doit être accordé à l'équipe B suivi de la remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, c'est une situation de ballon tenu.

31.2.1 Situation 2 : Le joueur A1 qui dispute l'entre-deux au début de la rencontre décolle ses fesses de son siège mais n'arrive pas à toucher le ballon.

Règle : A1 doit être sanctionné d'une faute technique. 1 lancer-franc doit être accordé à l'équipe B suivi d'un nouvel entre-deux.

31.2.1 Situation 3 : Lors d'une tentative de contre sur A1 alors que le ballon a quitté la(les) main(s) de A1, B1 décolle de son siège et touche le ballon, le déviant de sa trajectoire. Le panier est manqué.

Règle : B1 sera sanctionné d'une faute technique. A1 bénéficiera de 2 ou 3 lancers-francs suivi(s) d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui venait juste de tirer quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu

31.2.1 Situation 4 : Même situation que la précédente mais le panier est marqué.

Règle : Faute technique pour B1. 2 ou 3 points accordés à A1, suivis d'1 lancer-franc pour A1 et d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui venait juste de tirer quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu

31.2.1 Situation 5 : Le joueur A1 qui contrôle le ballon alors que ses deux mains ne sont pas en contact avec les roues, percute un coéquipier et ses roues arrières décollent du sol lorsqu'il tente un tir au panier.

Règle : Légal

31.2.1 Situation 6 : Alors que A1 dispute l'entre-deux de début de quart-temps, le joueur A1 décolle ses deux grandes roues du sol sans tenir aucune de ses roues.

Règle : Légal

31.2.1 Situation 7 : Le joueur A1 saute latéralement avec son fauteuil pour se libérer d'un écran, alors qu'il ne tient aucune de ses roues.

Règle : Sauter avec son fauteuil de telle sorte que toutes les roues quittent le sol sans qu'aucune main ne soit en contact avec les roues n'est pas légal. A1 doit être sanctionné d'une faute technique. 1 lancer-franc doit être accordé à n'importe quel joueur de l'équipe B suivi de la remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, c'est une situation de ballon tenu.

31.2.1 Situation 8 : Alors qu'il ne tient aucune de ses roues, le joueur B1 percute un coéquipier ce qui fait décoller ses deux grandes roues du sol. Avant que ses roues ne soient à nouveau en contact avec le sol, B4 tente de prendre un rebond.

Règle : Légal

31.2.1 Principe 9 : Alors qu'il ne tient aucune de ses roues, le joueur B1 percute un coéquipier ce qui fait décoller ses deux grandes roues du sol. Avant que ses roues ne soient à nouveau en contact avec le sol, B4 tente de contrer le tir de A1.

Règle : Légal

31.2.1 Situation 10 : Le joueur B1, tenant une roue d'une seule main, lève les deux roues arrière du sol et bascule sur les deux roues avant, tout en défendant avec un bras tendu vers A1.

Règle : Légal

31.2.1 Situation 11: Le joueur B1 qui n'a aucune main sur ses grandes roues, les décolle en même temps du sol afin de prendre un rebond.

Règle : Légal

31.2.1 Situation 12: Le joueur B1 contre un tir du joueur A1. B1 ne tient aucune de ses roues arrière avec ses mains alors que celles-ci décollent du sol.

Règle : Légal

31.2.1 Situation 13: A1 décolle de son siège pour essayer d'attraper ou intercepter une passe

- a) D'un coéquipier
- b) De l'équipe B

Règle : Dans les deux cas, une faute technique doit être sifflée contre A1. 1 lancer-franc doit être tenté par n'importe quel joueur de l'équipe B suivi par une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, c'est une situation de ballon tenu.

31.4 Principe : le fait de décoller les roues suite à un contact avec un adversaire est généralement la conséquence du contact, et est secondaire.

Il s'agit soit d'une situation de "no-call" ou, si selon le jugement de l'arbitre ce contact est un désavantage pour son adversaire, une faute personnelle doit être sifflée.

31.4 Situation 1 : le joueur A1 saute et décolle l'une de ses grandes roues en tenant l'autre d'une main pour :

- a) tirer au panier
- b) capter un rebond
- c) intercepter une passe
- d) contrer le tir d'un adversaire

Règle : Légal, pour les 4 situations

31.4 Situation 2 : le joueur A4 décolle une grande roue et :

- a) tente un tir en tenant le ballon à deux mains
- b) prend un rebond à deux mains
- c) tente d'intercepter une passe avec ses deux mains
- d) défend en gênant son adversaire avec un bras en l'air

Règle : Légal pour les 4 situations

REGLE SIX – FAUTES

Art. 32 - Fautes

32 Commentaire : la vitesse du jeu et les capacités physiques et athlétiques des joueurs ont évolué de manière significative. Parce que les joueurs en fauteuil accélèrent plus vite que par le passé, il y a plus de contacts avec les fauteuils. En Basket Fauteuil, c'est vrai tant pour les contacts au niveau du haut du corps que pour les contacts au niveau des fauteuils. Les arbitres doivent être tolérants sur les contacts qui ne créent pas de désavantages au joueur victime de ce contact. Les arbitres doivent essayer de maintenir une fluidité dans le jeu et doivent éviter de siffler des fautes sur des contacts accidentels. (voir Art. 47.3 Règles)

Art. 33 – Contact : principes généraux

33.2 Définition - Tilting : le tilting est une action effectuée par un joueur qui, avec ou sans tenir les roues ou en tenant une roue avec une main, décolle une roue arrière et une roulette avant du sol lorsqu'il tire, défend, reçoit ou tente d'intercepter une passe, participe à un entre-deux ou un rebond. Le tilting est légal.

33.2 Situation 1 : A1 tilte légalement son fauteuil pour tenter un tir. Alors qu'il lâche le ballon pour tirer, il incline trop son fauteuil et crée un contact avec B1.

Règle : Faute offensive de A1 qui a quitté son cylindre, est entré dans le cylindre de B1 et a causé un contact avec B1.

33.2 Situation 2 : A1 laisse sa position au sol libre en décollant une grande roue (tilting). B1 prend la position laissée libre par A1 durant son tilting et positionne son repose pieds sous la roue que A1 a décollée. En reprenant sa position initiale au sol, la roue de A1 cause un contact avec B1 qui est à l'arrêt.

Règle : B1 sera sanctionné d'une faute car il est entré dans le cylindre de A1 qui a le droit de reprendre la position qu'il a laissée libre en décollant sa roue du sol tant qu'il reste dans son cylindre.

33.3 Situation 1 : A1 progresse en direction du panier avec le ballon. Le défenseur B1 tente de prendre une position devant A1 mais cause un contact qui fait changer A1 de direction.

Règle : B1 sera sanctionné d'une faute. Comme A1 n'était pas considéré comme étant dans l'action de tir, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche.

33.3 Situation 2 : A1 tente un tir au panier. Immédiatement après que A1 a terminé son geste de tir, B1 vient toucher légèrement le pare-choc de A1.

Règle : Le contact est accidentel, l'arbitre ne sifflera pas de faute tant que A1 n'est pas désavantagé. (Voir Art. 47.3)

33.3 Situation 3 : A1, dans l'action de tir, et le défenseur B1 roulent face à face l'un vers l'autre. Le défenseur freine et s'arrête laissant le temps et la distance à l'attaquant pour éviter le contact. A1 immédiatement après avoir lâché le ballon pour son tir percute B1 sans freiner.

Règle : Faute de A1

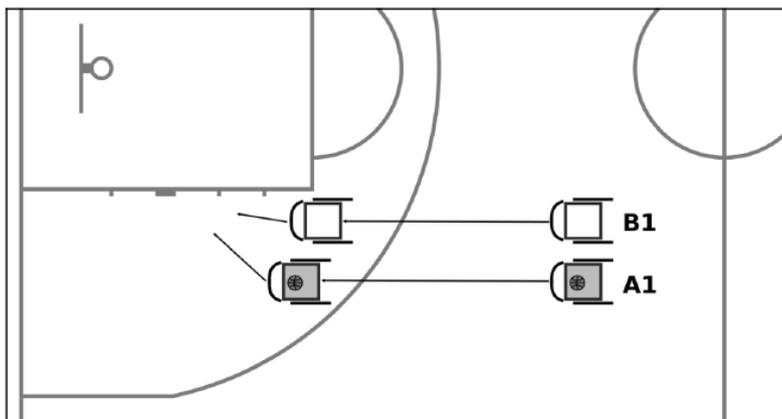
- 1/ S'il est marqué, le panier doit compter et le jeu reprendra par une remise en jeu de derrière la ligne de fond pour l'équipe B
- 2/ Si le panier est raté, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'endroit le plus près de l'endroit où la faute a eu lieu
- 3/ Si l'équipe A est dans la pénalité de fautes d'équipe :
 - S'il est réussi le panier comptera et B1 bénéficiera de 2 lancers-francs
 - S'il est manqué, B1 bénéficiera de 2 lancers-francs

33.3 Situation 4 : Même situation que ci-dessus mais le tireur A1 réussit à freiner après son tir, néanmoins, A1 cause un léger contact sur B1.

Règle : Le contact de A1 doit être considéré accidentel ; pas de faute.

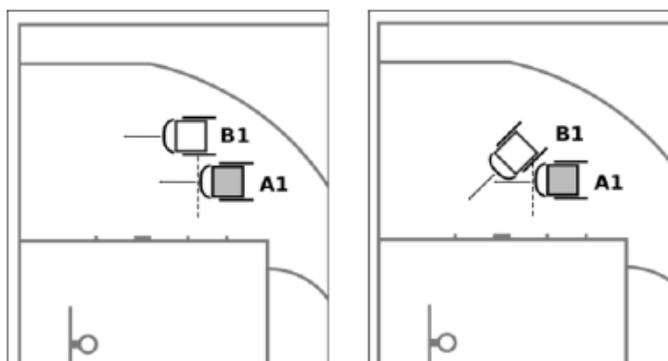
33.4.3 Commentaire : La charge doit être arbitrée avec attention. Si un joueur est toujours en mouvement lors d'un tir ou d'une passe, il risque évidemment de percuter son adversaire s'il ne freine pas. Dans cette situation une faute doit être sifflée si le joueur néglige sa responsabilité d'éviter le contact (voir Art 33.4). Cependant si l'arbitre considère ce contact comme accidentel, il doit être toléré. (voir Art. 47.3 Règle)

33.6 Situation : A1, en possession du ballon, roule en direction du panier. Le défenseur B1 roule parallèlement à lui. Près de la zone restrictive, A1 réalise qu'il ne peut pas aller au panier pour faire un layup sans changer de trajectoire. Le repose pieds de A1 se trouve devant celui de B1. A1 freine sa roue intérieure pour se diriger vers le panier. B1 crée un contact avec A1 avec son repose pied et ce contact fait tomber A1 de son fauteuil.



Règle : Une faute sera sifflée à A1 parce qu'il a coupé le chemin de B1 trop tôt. Le ballon sera remis à l'équipe pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche.

33.6.4 Situation : B1 tente de prendre une position légale de défense devant A1. Lorsque l'axe de la roue de B1 est passé devant le fauteuil de A1, B1 tourne brusquement à 45° dans le passage de A1. Dans l'action, un contact rude se produit entre A1 et B1.



Règle : Faute sifflée à B1 qui n’a pas respecté le principe du « couper le chemin » comme défini dans l’Article 33.6. L’équipe A bénéficiera d’une remise en jeu de l’extérieur du terrain au point le plus proche.

33.6.4 Commentaire : une attention particulière doit être portée aux situations de « couper le chemin » devant un adversaire. Le joueur qui se trouve devant, B1 dans l’exemple et le schéma ci-dessus, est autorisé à tourner doucement dans le chemin de son adversaire A1 seulement lorsque l’axe de la roue arrière de B1 est visible devant le repose pieds de A1.

L’ensemble de l’action dépend de la vitesse du joueur qui coupe le chemin et dépend de la position de l’axe de la roue arrière d’un joueur par rapport au repose pieds de l’autre joueur. Dans l’exemple du schéma ci-dessous, B4 (joueur gris) coupe le chemin trop brusquement et n’a pas respecté le principe de temps et de distance défini dans l’Article 33.7.

Lorsqu’on regarde l’action de côté, on pourrait voir les roues des deux fauteuils former un "8" horizontal. **Si le joueur B4 (joueur gris) est capable de prendre une position légale de défense devant A4 (joueur blanc), la responsabilité d’éviter le contact appartient à A4.**

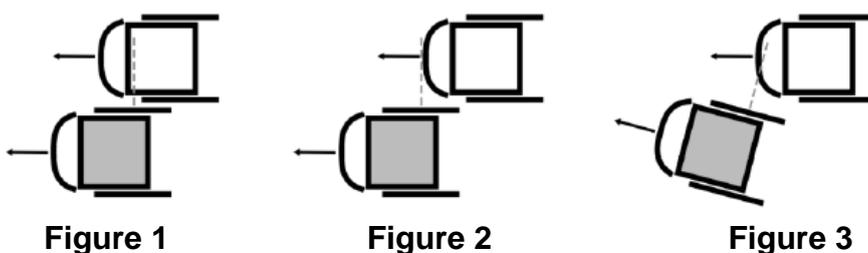


Figure 1 L’axe des grandes roues n’est pas devant le repose pied

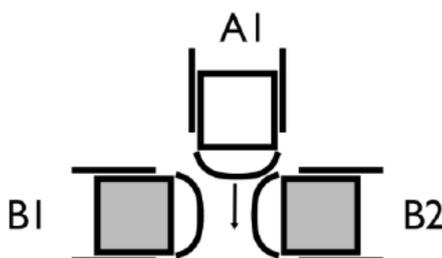
Figure 2 L’axe des grandes roues est devant le repose pied

Figure 3 Changement de direction “doux” dans le chemin de l’adversaire

33.8.2 Situation: Dans la zone arrière, B1 tente d’empêcher A1 d’aller dans sa zone avant. B1 vient sur le côté de A1, crée un contact avec le fauteuil de A1 et pousse le joueur avec une forte poussée sur la roue de A1.

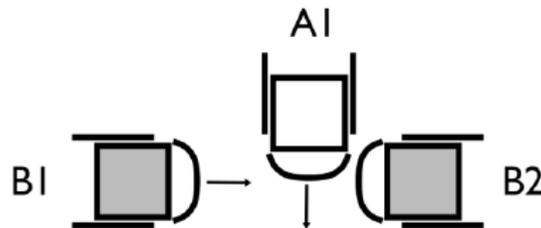
Règle : Faute sifflée à B1. L’équipe A bénéficiera d’une remise en jeu de l’extérieur du terrain au point le plus proche. Selon les circonstances, les arbitres peuvent considérer une telle action comme une faute antisportive.

39.9 & 33.14 Situation 1 : Au bord de la zone restrictive, B1 et B2 se positionnent face-à-face. L’espace entre les fauteuils est trop étroit pour qu’un adversaire puisse y passer. A1 crée un contact avec son fauteuil en essayant de passer dans ce petit espace en poussant les fauteuils de B1 et B2 en se servant de son fauteuil comme levier pour entrer dans la zone restrictive.



Règle : Faute sifflé à A1. Le ballon sera remis à l'équipe B pour une remise en jeu au point le plus proche à l'extérieur du terrain.

39.9 & 33.14 Situation 2 : Même situation que la précédente mais l'espace entre B1 et B2 est suffisamment large pour que A1 puisse passer. Après que A1 soit entré dans cet espace, le défenseur B1 tente de l'arrêter en réduisant cet espace, causant un contact avec A1 après que A1 a établi sa position.



Règle : Faute sifflée à B1 et l'équipe bénéficiera d'une remise en jeu au point le plus proche à l'extérieur du terrain.

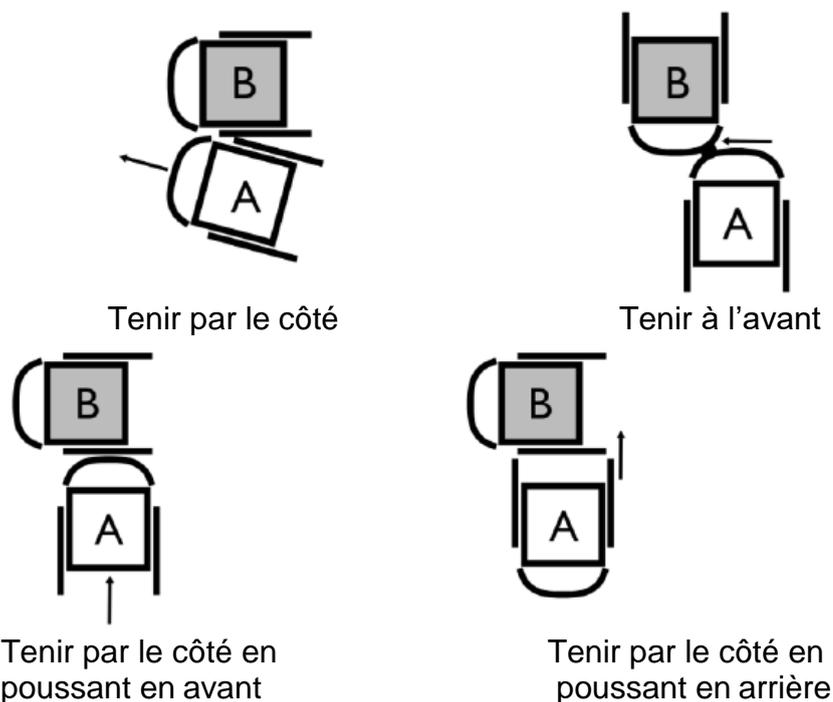
33.11 Situation 1 : Le joueur A1 tient le ballon au dessus de sa tête et se prépare à tenter un tir. Un défenseur s'approche de lui par le côté et, sans causer de contact avec son fauteuil, réussit à taper le ballon mais, dans l'action, cause un contact significatif avec la main du tireur.

Règle : Action illégale. Le défenseur ne peut pas toucher la main qui tient le ballon. Une faute doit être sifflée au défenseur et A1 bénéficiera de 2 ou 3 lancers-francs si l'arbitre considère que l'action de tir avait débuté.

33.11 Situation 2 : Le joueur A1 tient le ballon à 2 mains sur ses genoux. Le défenseur B1 tente de jouer le ballon mais, dans l'action, cause un contact avec les deux mains de A1.

Règle : Illégal. Faute sifflée à B1.

33.13 Commentaire : Tenir le fauteuil d'un adversaire arrive fréquemment en Basket Fauteuil. Le joueur attaquant peut tenir avec la main, la roue, le repose-pieds, le pare-choc ou le pied. Une faute doit être sifflée quand un joueur qui essaie de partir n'est pas capable de se libérer avec son fauteuil à cause du contact persistant de son adversaire.



Note : Dans toutes les situations ci-dessus, "A" est l'attaquant.

33.13 Situation 2 : A1 pose un écran légal sur B1 près de la ligne médiane. Pour permettre à son partenaire de se libérer, B2 l'aide en tenant A1.

Règle : Faute sifflée à B2 et l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche.

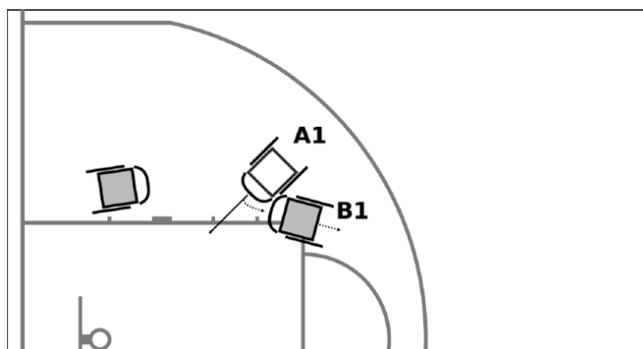
33.14 Situation 1 : A1, balle en mains, est dans son geste de tir lorsque B1 crée un léger contact avec le fauteuil de A1.

Règle : Faute sifflée à B1. Normalement, tout contact d'un défenseur sur un joueur dans l'action de tir le met en situation de désavantage.

33.14 Situation 2 : B1 se positionne pare-choc contre pare-choc face à son adversaire A1 qui a le ballon dans les mains et qui est dans l'action de tir. Durant le tir, B1 pousse légèrement A1 en arrière en poussant son propre fauteuil en avant.

Règle : Faute sifflée à B1. Le panier compte (2 ou 3 points) s'il est réussi et A1 bénéficiera d'un lancer-franc supplémentaire, ou A1 bénéficiera de 2 ou 3 lancers-francs si le panier n'est pas réussi.

33.14 Situation 3 : A1 est positionné près de la ligne de lancer-franc à côté du défenseur B1. Le repose pied de A1 est positionné juste devant celui de B1. A1 tient sa roue intérieure pendant qu'il pousse B1 sur le côté en forçant sur sa roue extérieure. Maintenant le chemin du panier est ouvert pour A1.



Règle : Faute sifflée à A1. L'équipe B bénéficiera d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche.

33.14 & 47.3 Situation : A1 pose un écran légal sur B1. B1 tente de se libérer de l'écran en reculant, mais B1 cause un contact avec A2 qui est à l'arrêt un peu plus loin.

Règle : Le contact peut être considéré comme accidentel si B1 s'écarte de A2 tout de suite.

Art.35 – Double faute

Informations complémentaires sur l'Article 35

35-1 Principe : Pour être considérée comme des doubles fautes, les deux fautes doivent avoir la même sanction.

35-2 Exemple : L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Le dribbleur A1 et le joueur B1 commettent maintenant chacun une faute l'un sur l'autre approximativement en même temps.

Interprétation : Comme les sanctions contre les deux équipes sont égales, c'est une double faute. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A qui avait le ballon, depuis le point le plus proche de l'endroit où la double faute s'est produite.

35-3 Exemple : L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 5 fautes d'équipe dans le quart-temps. Le dribbleur A1 et le joueur B1 commettent maintenant chacun une faute l'un sur l'autre approximativement en même temps.

Interprétation : Les sanctions contre les deux équipes ne sont pas égales, ce n'est pas une double faute. La faute de A1 doit être pénalisée par une remise en jeu pour l'équipe B, la faute de B1 doit être pénalisée par 2 lancers-francs pour A1. Les arbitres doivent appliquer la procédure des situations spéciales et décider laquelle des deux fautes s'est produite la première.

- Dans le cas où la faute de B1 s'est produite la première, A1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où les fautes se sont produites.

- Dans le cas où la faute de A1 s'est produite la première, la remise en jeu de l'équipe B doit être annulée. A1 doit tirer 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

35-4 Exemple : L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Puis :

- a) En luttant pour la position postée, A1 et B1 se poussent l'un l'autre alors que l'équipe A contrôle le ballon.
- b) Sur le rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.
- c) Au cours de la réception d'une passe d'A2, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.

Interprétation : Dans tous les cas, c'est une double faute. Le jeu doit reprendre :

- a) et c) : Une remise en jeu par l'équipe A au point le plus proche de l'endroit où les fautes se sont produites.
- b) Une remise en jeu de possession alternée.

Art. 36 – Faute Technique

36.3.1 Commentaire 1 : Le fait qu'un joueur quitte le terrain se produit plus souvent en Basket Fauteuil que dans le basket valide. La règle demande une faute technique uniquement dans les cas où le joueur tente de prendre un avantage déloyal, comme c'est le cas lorsqu'un écran ou une action de blocage légal près de la ligne de touche est contourné en sortant du terrain.

La procédure suivante doit s'appliquer : si l'attaquant A1 viole la règle pour la première fois, l'arbitre siffle une violation (perte de la possession de balle), et prévient A1 en présence de l'entraîneur de l'équipe A. Cet avertissement est valable pour toute l'équipe. La prochaine infraction de n'importe quel joueur de l'équipe A sera sanctionnée d'une faute technique. Le jeu doit reprendre par 1 lancer franc pour n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu.

Si l'équipe B viole la règle, l'avertissement doit être donné à la fin de la phase de jeu. Toute violation suivante sera sanctionnée par une faute technique. Le jeu doit reprendre par 1 lancer-franc pour n'importe quel joueur de l'équipe A suivi d'une remise en jeu pour l'équipe A à l'endroit le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu.

36.3.1 Commentaire 2 : Lorsqu'un avertissement est donné pour une action ou un comportement qui, s'il est répété, entraînera une faute technique, cet avertissement doit également être transmis à l'entraîneur de cette équipe et doit s'appliquer à n'importe quel membre de l'équipe pour le reste de la rencontre. Un avertissement doit être donné uniquement lorsque le chronomètre de jeu est arrêté et le ballon mort.

36.3.1 Situation 1 : Un membre de l'équipe A est averti pour :

- a) Intervention sur la remise en jeu
- b) Taper des mains en face d'un adversaire qui tire et réussit un panier
- c) Comportement antisportif
- d) Toute autre action qui, si elle se répète, peut entraîner une faute technique

Règle : Un avertissement doit être donné au joueur concerné et également communiqué à l'entraîneur A et doit s'appliquer pour tous les membres de l'équipe pour le reste de la rencontre.

36.3.1 Commentaire 3 : Les arbitres ne doivent pas arrêter le jeu juste pour donner un avertissement à un joueur ou un entraîneur. Un moment opportun devra être trouvé pendant le déroulement du jeu ou, si l'avertissement doit être communiqué au capitaine ou à l'entraîneur, au prochain arrêt normal de jeu. S'il est nécessaire d'arrêter le jeu immédiatement, une faute technique doit être sifflée.

36.3.1 Situation 2 : Après une contre-attaque réussie, le marqueur A1 sort du terrain au niveau de la ligne de fond. Où le joueur peut-il rentrer sur le terrain ?

Règle : A1 peut rentrer sur le terrain à n'importe quel endroit sur la ligne de fond mais il ne peut pas venir gêner le porteur de balle dans sa progression.

36.3.1 Situation 3 : Après une contre-attaque manquée, A1 quitte le terrain au niveau de la ligne de fond. Le ballon reste vivant. Où le joueur peut-il rentrer sur le terrain ?

Règle : A1 est autorisé à rentrer sur le terrain à n'importe quel endroit.

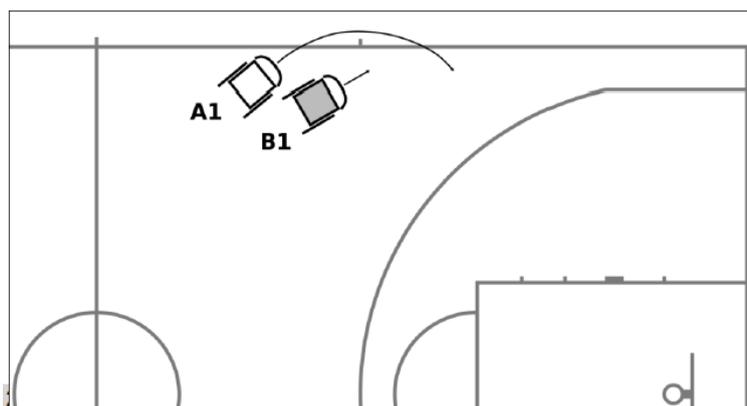
36.3.1 Situation 4 : A1 réussit à sauver un ballon de la sortie mais, dans son action, sans toucher le ballon, il sort des limites du terrain. Il revient immédiatement sur le terrain et prend le contrôle du ballon.

Règle : Légal

36.3.1 Situation 5 : B4 défend sur A4 près de la ligne de touche et force A4 à sortir des limites du terrain.

Règle : La bonne défense de B4 doit être récompensée et le joueur A4 doit être sanctionné s'il a quitté le terrain dans le but de prendre un avantage. Si cependant, selon le jugement de l'arbitre A4 a quitté le terrain involontairement, aucune violation ne doit être sifflée.

36.3.1 Situation 6 : A1 est bloqué près de la ligne de touche par la bonne défense de B1. A1 dépasse le fauteuil de B1 en sortant des limites du terrain. C'est la première infraction de l'équipe A.



Règle : Violation de A1 suivie d'un avertissement à l'équipe A. Si répété : Faute technique au joueur de l'équipe A. Le jeu doit reprendre par 1 lancer franc pour n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu.

36.3.1 Situation 7 : L'attaquant A1 dépasse son défenseur B1 en faisant rouler ses deux roues droites (ou gauches) à l'extérieur du terrain au niveau de la ligne de touche et revient sur le terrain par la ligne de fond. C'est la première infraction de l'équipe A

Règle : Violation d'A1 suivie d'un avertissement à l'équipe A. Si répété : Faute technique au joueur de l'équipe A. Le jeu doit reprendre par 1 lancer franc pour n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu.

36.3.1 Situation 8 : Le défenseur B1 évite un écran légal posé par A1 près de la ligne de fond en sortant et en rentrant sur le terrain. C'est la première infraction de l'équipe B.

Règle : A la prochaine occasion l'équipe B recevra un avertissement. Si répété : Faute technique au joueur de l'équipe B. Le jeu doit reprendre par 1 lancer franc pour n'importe quel joueur de l'équipe A, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu.

36.3.1 Situation 9 : L'attaquant A1 et le défenseur B1 roulent parallèlement (roue dans roue) en diagonale. Dans l'action, A1 quitte le terrain au niveau de la ligne de touche. Ensuite A1 tente de revenir sur le terrain en roulant en marche arrière. B1 l'empêche de rentrer sur le terrain en roulant parallèlement à lui.

Règle : A1 est autorisé à revenir sur le terrain par l'endroit où il est sorti et B1 doit de plus être averti. Toute action similaire de la part d'un joueur de l'équipe B sera sanctionnée d'une faute technique pour l'équipe B. Le jeu doit reprendre par 1 lancer franc pour n'importe quel joueur de l'équipe A, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu.

36.3.1. Commentaire 4 : Un joueur qui reçoit une 2ème faute technique doit être disqualifié pour le reste de la rencontre. Cette 2ème faute technique est la seule sanction et est réparée par 1 lancer-franc suivi par une remise pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, c'est une situation de ballon tenu

36.3.1 Situation 10 : Le joueur A1 lève sa jambe de son repose-pieds et la tend sur le côté pour maintenir son équilibre alors qu'il reçoit une passe.

Règle : Faute technique sifflée à A1. 1 lancer-franc à tirer pour un joueur de l'équipe B suivi d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, c'est une situation de ballon tenu. Lever le(s) pied(s) ou la(les) jambe(s) involontairement ne mérite pas une faute technique et l'arbitre doit estimer si l'action procure un avantage déloyal.

36.3.1 Situation 11 : Le joueur A1, après avoir lâché le ballon lors d'un tir, évite un contact avec le fauteuil d'un adversaire en freinant avec son pied.

Règle : Faute technique sifflée à A1. Si le panier est réussi il doit compter et 2 ou 3 points seront accordés et le jeu reprendra par 1 lancer-franc pour un membre de l'équipe B suivi d'une situation de ballon tenu. La remise en jeu devra avoir lieu au point le plus proche d'où était le ballon quand la faute technique a été sifflée.

36.3.1 Situation 12 : le joueur A1 freine son fauteuil avec sa (ses) cuisses et/ou alternativement avec son pied sur la roue.

Règle : Faute technique sifflée à A1. Le jeu reprendra par 1 lancer-franc pour un membre de l'équipe B suivi pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée, au point le plus proche d'où était le ballon quand le jeu a été interrompu. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, c'est une situation de ballon tenu.

36.3.1 Situation 13 : 10 secondes sont affichées sur le chronomètre des tirs quand l'équipe A a le contrôle du ballon et développe une attaque près du panier adverse. B1 tombe involontairement de son fauteuil sous son panier.

Règle : L'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement à cause du danger potentiel pour B1. L'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté et le chronomètre des tirs sera remis à 14 secondes.

36.3.1 Situation 14 : 18 secondes sont affichées sur le chronomètre des tirs quand l'équipe A a le contrôle du ballon et développe une attaque près de son panier. B1 tombe involontairement de son fauteuil sous le panier.

Règle : L'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement à cause du danger potentiel pour B1. L'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté et le chronomètre des tirs doit rester à 18 secondes.

36.3.1 Commentaire 5 : Si, dans les actions ci-dessus B1 tombe délibérément de son fauteuil, l'arbitre doit arrêter immédiatement le jeu à cause du danger potentiel pour B1, et sanctionner son action d'une faute technique. L'équipe A bénéficiera d'1 lancer-franc pour un membre de l'équipe suivi d'une remise en jeu à la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs. Dans cette situation, s'il reste moins de 14 secondes à jouer dans la rencontre, le chronomètre des tirs sera arrêté et le temps restant sera indiqué au chronomètre de jeu.

36.3.2 Commentaire: quand un entraîneur est disqualifié (voir Art. 38), l'arbitre ne doit pas faire le geste de la faute disqualifiante. L'entraîneur est simplement invité à quitter le terrain. L'arbitre devra informer le marqueur si la faute disqualifiante a été donnée pour:

- 1) un comportement antisportif personnel (Art. 36.3.4), ou
- 2) une conduite antisportive du banc de l'équipe (Art. 36.3.4)

Informations complémentaires sur l'Article 36

36-1 Principe : Un avertissement officiel est donné à un joueur pour une action ou un comportement qui, s'il est répété, peut amener une faute technique. Cet avertissement doit également être communiqué à l'entraîneur de l'équipe en question et s'applique aussi aux membres de l'équipe pour toute action similaire pour le reste de la rencontre. Un avertissement officiel doit seulement être donné lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

36-2 Exemple : Un joueur de l'équipe A reçoit un avertissement pour :

- a) une intervention illégale sur une remise en jeu,
- b) son comportement,
- c) toute autre action qui, si elle est répétée, peut conduire à une faute technique.

Interprétation : L'avertissement doit être communiqué à l'entraîneur A et doit s'appliquer à tous les membres de l'équipe A pour des actions similaires pour le reste de la rencontre.

36-3 Principe : Alors qu'un joueur est dans l'action de tir, les adversaires ne sont pas autorisés à déconcentrer ce joueur par des actions telles que placer sa(ses) main(s) à proximité des yeux du tireur, crier fortement, taper lourdement des pieds ou taper des mains près du tireur. Procéder ainsi peut conduire à une faute technique si le tireur est désavantagé. Un avertissement peut être donné si le tireur n'est pas désavantagé.

36-4 Exemple : A1 est dans l'action de tir au panier lorsque B1 essaie de déconcentrer A1 en poussant des cris. Le tir au panier est :

- a) réussi,
- b) manqué

Interprétation :

- a) **Le panier d'A1 compte.** B1 doit recevoir un avertissement qui doit aussi être communiqué à l'entraîneur B. Si les membres de l'équipe B ont déjà reçu un avertissement pour un comportement similaire, B1 doit être sanctionné d'une faute technique.
- b) Une faute technique doit être infligée à B1.

36-5 Principe : Si les arbitres découvrent que plus de 5 joueurs de la même équipe prennent part au jeu en même temps, l'erreur doit être rectifiée le plus tôt possible sans mettre les adversaires en position désavantageuse. En presumant que les arbitres et les officiels de table font leur travail correctement, 1 joueur a dû entrer ou rester en jeu illégalement. Les arbitres doivent donc ordonner qu'un joueur quitte le terrain de jeu immédiatement et infliger une faute technique, enregistrée "B", à l'encontre de l'entraîneur de cette équipe. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer que le remplacement a été effectué correctement et que le joueur remplacé quitte immédiatement le terrain de jeu.

36-6 Exemple : Alors que le jeu est en cours, il est découvert que l'équipe A a plus de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

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

Interprétation :

- a) le jeu doit être immédiatement arrêté à moins que l'équipe B soit mise en position désavantageuse.
- b) le jeu doit être immédiatement arrêté.

Dans les deux cas, le joueur qui est entré ou est resté en jeu illégalement doit être retiré du jeu et une faute technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'encontre de l'entraîneur de l'équipe A.

36-7 Principe : Après qu'il est découvert qu'une équipe prend part au jeu avec plus de 5 joueurs, il est également découvert que des points ont été marqués ou que des fautes ont été commises par un joueur de cette équipe pendant qu'elle jouait illégalement. Tous ces points doivent rester valables et toute faute commise par ou contre ce joueur doit être considérée comme faute de joueur.

36-8 Exemple : Alors que le chronomètre de jeu tournait, l'équipe A a joué avec 6 joueurs sur le terrain de jeu. Cela est découvert et le jeu est interrompu après que :

- a) A1 a commis une faute offensive,
- b) A1 a marqué un panier,
- c) B1 a commis une faute sur A1 sur un tir manqué par ce dernier.
- d) Le 6ème joueur a quitté le terrain de jeu.

Interprétation :

- a) la faute de A1 est une faute de joueur
- b) le panier de A1 doit compter,
- c) A1 doit tenter 2 ou 3 tirs de lancers-francs

Dans les cas a), b), c), le 6ème joueur de l'équipe A doit quitter le terrain de jeu. De plus, dans tous ces cas, l'entraîneur A doit également être sanctionné une faute technique enregistrée 'B1'.

- d) L'entraîneur A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B1'.

36-9 Principe : Après avoir été avisé de ne plus être autorisé à jouer pour avoir commis sa 5ème faute, un joueur rentre à nouveau sur le terrain. Sa participation illégale doit être pénalisée immédiatement à sa découverte, sans placer les adversaires en position désavantageuse.

36-10 Exemple : Après avoir commis une 5ème faute, B1 est averti qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, B1 revient à nouveau en jeu lors d'un remplacement. La participation illégale de B1 est découverte :

- a) avant que le ballon devienne vivant pour la reprise du jeu,
- b) après que le ballon est redevenu vivant et alors que le ballon est contrôlé par l'équipe A,
- c) après que le ballon est redevenu vivant et alors que le ballon est contrôlé par l'équipe B,
- d) après que le ballon est redevenu mort après le retour en jeu de B1.

Interprétation :

- a) B1 doit immédiatement être retiré du jeu.
- b) le jeu doit immédiatement être arrêté sauf si l'équipe A est désavantagée. B1 doit être retiré du jeu.
- c) et (d), Le jeu doit immédiatement être arrêté. B1 doit être retiré du jeu.

Dans tous les cas, une faute technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'entraîneur B.

36-11 Principe : Après avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu à cause de sa cinquième faute, un joueur entre à nouveau en jeu et, avant que sa participation illégale soit découverte, il marque un panier du terrain, commet une faute, une faute est commise sur lui par un adversaire. Le panier doit compter et la faute doit être considérée comme étant une faute de joueur.

36-12 Exemple : Après avoir commis sa cinquième faute, A1 a été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, A1 revient à nouveau en jeu lors d'un remplacement. La participation illégale de A1 est découverte après que :

- a) A1 a marqué un panier
- b) A1 a commis une faute
- c) A1 est victime sur son dribble d'une faute d'B1 (5ème faute d'équipe)

Interprétation :

- a) le panier marqué par A1 doit compter,
- b) la faute commise par A1 est une faute de joueur. Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5ème faute.
- c) Le remplaçant de A1 doit tenter les 2 lancers-francs.

Dans tous les cas une faute technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'entraîneur A

36-13 Principe : Après ne pas avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu à cause de sa 5ème faute, un joueur reste ou entre à nouveau en jeu. Ce joueur doit être retiré du jeu dès que l'erreur est découverte sans placer les adversaires en position de désavantage. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale du joueur. Si ce joueur marque un panier, commet une faute ou qu'une faute est commise contre lui par un adversaire, le panier doit compter et la faute doit être considérée comme étant une faute de joueur.

36-14 Exemple : A6 demande à remplacer A1. Peu de temps après le ballon devient mort à la suite d'une faute d'A1 et A6 entre en jeu. Les arbitres manquent à leur devoir d'informer A1 que c'est sa 5ème faute. A1 revient en jeu plus tard après un remplacement. La participation illégale d'A1 est découverte :

- a) après que le chronomètre de jeu a démarré alors qu'A1 prend part au jeu en tant que joueur,
- b) après que A1 a marqué un panier,
- c) après que A1 commet une faute sur B1,
- d) après que B1 commet une faute sur A1 pendant un tir au panier.

Interprétation : Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale de A1

a) le jeu doit être arrêté sans placer l'équipe B en situation de désavantage et A1 doit être retiré du jeu immédiatement et remplacé par un coéquipier. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale d'A1.

b) le panier d'A1 doit compter,

c) la faute commise par A1 est une faute de joueur et doit être sanctionnée en conséquence, Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5ème faute.

d) Le remplaçant d'A1 doit bénéficier de 2 ou 3 lancers-francs.

36-15 Exemple : 10 minutes avant le commencement de la rencontre, une faute technique est sifflée contre A1. Avant le commencement du jeu, l'entraîneur B désigne B1 pour tenter 1 lancer-franc. Cependant B1 n'est pas un joueur du 5 de départ.

Interprétation : Un des joueurs désignés parmi le 5 de départ doit tenter le lancer-franc. Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu ait commencé.

36-16 Principe : Si un joueur simule une faute, la procédure suivante doit être appliquée :

- Sans interrompre le jeu, l'arbitre doit signaler la simulation en faisant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras"
- Dès que le jeu est à nouveau arrêté, un avertissement doit être communiqué au joueur concerné et à l'entraîneur de cette équipe. Chaque équipe ne peut recevoir qu'un avertissement.
- Si n'importe quel joueur de cette équipe simule une faute une prochaine fois, une faute technique devra être sifflée. Cela s'applique également si le jeu n'a pas encore été stoppé plus tôt pour communiquer, au joueur ou à l'entraîneur, l'avertissement précédent.
- Si, dans le cas extrême où aucun contact ne s'est produit, une faute technique peut être sifflée immédiatement sans qu'aucun avertissement n'ait été donné.

36-17 Exemple : A1 dribble. Il est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit du haut du corps, donnant l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Plus tard dans la rencontre, A1 exagère une action en donnant l'impression qu'il a été poussé par B1.

Interprétation : L'arbitre donne un avertissement à A1 pour sa simulation en lui montrant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras". Une faute technique doit ensuite être infligée à A1 pour avoir simulé de s'être fait pousser par B1 dans la mesure où c'est sa 2ème simulation, même s'il n'y a pas eu d'interruption du jeu pour communiquer un avertissement à A1 ou à l'entraîneur A pour sa 1ère simulation.

36-18 Exemple : A1 dribble. Il est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit avec le haut du corps en donnant l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Plus tard dans la rencontre, B2 exagère une action donnant l'impression qu'il a été poussé par A2.

Interprétation : Les arbitres donnent leurs premiers avertissements à A1 et B2 pour leur simulation respective en leur montrant à chacun deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras". Lors de la prochaine interruption de jeu, les avertissements doivent être communiqués à A1, B2 et chacun des entraîneurs.

36-19 Principe : Lorsqu'un joueur simule une faute ou fait un mouvement avec le haut de son corps dans le but d'obtenir un avantage déloyal en bénéficiant d'une faute injustement sifflée contre un adversaire ou dans le but de créer une atmosphère antisportive parmi les spectateurs envers les arbitres, ce genre de comportement doit être considéré comme étant antisportif.

36-20 Exemple : A1 dribble vers le panier lorsque B1 fait bouger ou tourner son fauteuil sans qu'un contact ne se soit produit entre ces joueurs, ou après un contact négligeable d'A1 suivi d'une attitude théâtrale de B1. Un avertissement a déjà été communiqué aux joueurs de l'équipe B par l'intermédiaire de leur entraîneur.

Interprétation : Ce genre de comportement est manifestement antisportif et empoisonne le bon déroulement de la rencontre. Une faute technique doit être sifflée à B1.

36-21 Principe : De sérieuses blessures peuvent se produire suite au balancement excessif des coudes, particulièrement dans les activités de rebond et les situations de joueur étroitement marqué. Si ce genre de situation génère un contact, alors une faute personnelle, **antisportive voire disqualifiante** peut être sifflée. Si cette action ne génère pas de contact, une faute technique peut être sifflée.

36-22 Exemple : A1 prend le contrôle du ballon lors d'un rebond et retombe au sol. A1 est immédiatement marqué de près par B1. Sans entrer en contact avec B1, A1 balance excessivement les coudes afin d'intimider B1 ou pour créer assez d'espace pour pivoter, passer ou dribbler.

Interprétation : L'action d'A1 n'est pas conforme à l'esprit et l'intention du règlement. Une faute technique peut être infligée à A1.

36-23 Principe : Un joueur sanctionné de 2 fautes techniques doit être disqualifié.

36-24 Exemple : A1 a été sanctionné de sa 1^{ère} faute technique en première mi-temps pour lifting. Une 2^{ème} faute technique est sifflée à son encontre en 2^{ème} mi-temps pour comportement antisportif.

Interprétation : A1 doit être automatiquement disqualifié. La 2^{ème} faute technique doit être la seule pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. C'est le marqueur qui doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 2 fautes techniques et doit être disqualifié.

36-25 Principe : Après avoir commis sa 5^{ème} faute, un joueur devient joueur éliminé. Après sa 5^{ème} faute toute faute technique sifflée contre lui doit être imputée à son entraîneur et enregistrée « B ». Ceci est aussi valable si l'une de ses 5 fautes était une faute technique ou antisportive. Il n'est pas disqualifié et peut rester dans sa zone de banc d'équipe.

36-26 Exemple : B1 a commis une faute technique au cours du 1^{er} quart-temps. Dans le 4^{ème} quart-temps, B1 commet sa 5^{ème} faute. **C'est la seconde faute de l'équipe B dans ce quart-temps.** En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : En commettant sa 5^{ème} faute, B1 est devenu un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure doit être imputée à son entraîneur et enregistrée « B1 ». B1 ne doit pas être disqualifié. **N'importe quel joueur de l'équipe A pourra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été interrompu quand la faute technique a été sifflée.**

36.27 Exemple : B1 a commis une faute antisportive au cours du 3^{ème} quart-temps. Dans le 4^{ème} quart-temps, B1 commet sa 5^{ème} faute. **C'est la seconde faute de l'équipe B dans ce quart-temps.** En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure doit être imputée à son entraîneur et enregistrée “B1”. B1 ne doit pas être disqualifié. N’importe quel joueur de l’équipe A pourra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu depuis le point le plus proche de l’endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été interrompu quand la faute technique a été sifflée.

36-28 Exemple : B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C’est la 5ème faute personnelle de B1 et la 3ème faute de l’équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d’équipe, B1 est sanctionné d’une faute disqualifiante.

Interprétation : En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute disqualifiante ultérieure doit être imputée comme faute technique à son entraîneur et enregistrée “B2”. N’importe quel joueur de l’équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l’équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l’équipe A. L’équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-29 Exemple : B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C’est la 5ème faute personnelle de B1 et la 5ème faute de l’équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d’équipe, B1 est sanctionné d’une faute disqualifiante.

Interprétation : En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute disqualifiante ultérieure doit être imputée comme faute technique à son entraîneur et enregistrée “B2”. A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Après quoi, n’importe quel joueur de l’équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l’équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l’équipe A. L’équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-30 Principe : Un joueur doit être disqualifié lorsqu’il est sanctionné d’une faute technique et d’une faute antisportive.

36-31 Exemple : A1 a commis une faute technique au cours de la 1ère mi-temps en retardant le jeu. Au cours de la 2ème mi-temps, A1 est sanctionné d’une faute antisportive pour une faute rude sur B1.

Interprétation : A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute antisportive doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 1 faute technique et 1 faute antisportive et qu’il doit être disqualifié. B1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l’équipe B depuis le point de remise en jeu en zone avant de l’équipe B. L’équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-32 Exemple : A1 a commis une faute antisportive au cours de la 1ère mi-temps en stoppant d’un contact inutile la progression de l’équipe attaquante sur la transition (montée du ballon). Alors que A2 dribble dans sa zone arrière, A1 est sanctionné en seconde mi-temps d’une faute technique pour avoir simulé une faute en dehors du ballon.

Interprétation : A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute technique doit être la seule faute pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir immédiatement un arbitre quand un joueur a commis 1 faute antisportive et 1 faute technique et qu’il devrait être automatiquement disqualifié. N’importe quel joueur de l’équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l’équipe A depuis le point le plus proche de l’endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée, avec le temps restant au chronomètre des tirs.

36-33 Principe : Un entraîneur joueur doit être disqualifié s'il est sanctionné des fautes suivantes

- 2 fautes techniques en tant que joueur
- 2 fautes antisportives en tant que joueur
- 1 faute antisportive et une faute technique en tant que joueur
- 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'C1' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur
- 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'B1' ou 'B2', 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'B' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.
- 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B1 ou "B2" et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur
- 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'C1'
- 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'C1' et 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B1' ou "B2"
- 3 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B1' ou "B2"

36-34 Exemple : Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute technique en tant que joueur au cours du 1er quart-temps en simulant une faute. Au cours du 4ème quart-temps, A2 est en train de dribble quand l'entraîneur A1 est sanctionné d'une faute technique personnelle enregistrée 'C1' pour sa conduite personnelle antisportive en tant qu'entraîneur.

Interprétation : Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié. La seconde faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 1 faute technique en tant que joueur et 1 faute technique personnelle en tant qu'entraîneur et qu'il doit être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-35 Exemple : Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute antisportive sur B1 en tant que joueur au cours du 2ème quart-temps. Au cours du 3ème quart-temps, l'entraîneur joueur A1 est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée "B1" pour la conduite antisportive de son kiné, et au cours du 4ème quart-temps, A2 est en train de dribble quand l'entraîneur joueur A1 est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée "B1" pour la conduite antisportive du remplaçant A6.

Interprétation : Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié. La seconde faute technique doit seule être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraîneur a commis 1 faute antisportive en tant que joueur et 2 fautes techniques, en tant qu'entraîneur, de membres de banc d'équipe et qu'il devrait être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-36 Exemple : Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute technique enregistrée "C1" au cours du 2ème quart-temps pour une conduite antisportive personnelle en tant qu'entraîneur. Au cours du 4ème quart-temps, il est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 en tant que joueur.

Interprétation : Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute antisportive doit être la seule faute pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraîneur a commis 1 faute technique personnelle en tant qu'entraîneur et 1 faute antisportive en tant que joueur et qu'il doit être disqualifié. B1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-37 Exemple : Avec 21 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit bénéficier d'une nouvelle période de 8 secondes et le chronomètre des tirs doit être réinitialisé avec 24 nouvelles secondes.

36-38 Exemple : Avec 21 secondes au chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière et A2 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 5 secondes pour amener le ballon en zone avant et 21 secondes au chronomètre des tirs.

36-39 Principe : Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et toute prolongation, et qu'une remise en jeu doit être administrée avec un joueur défendant la remise en jeu, la procédure suivante s'applique :

- L'arbitre doit utiliser le signal de franchissement illégal de la ligne de touche en tant qu'avertissement avant que le ballon soit remis au joueur effectuant la remise en jeu.

- Si alors, le joueur défenseur déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche pour interférer avec la remise en jeu, une faute technique doit être sifflée sans autre avertissement.

La même procédure s'applique aussi après un panier marqué ou un lancer-franc réussi, quand le ballon n'est pas encore dans les mains du joueur effectuant la remise en jeu.

36-40 Exemple : Avec 1 :08 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 11 secondes au chronomètre des tirs, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu dans sa zone avant. B1 met ses mains par-dessus la ligne de touche pour gêner la passe de A1.

Interprétation : Comme l'arbitre a donné un avertissement officiel avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.

36-41 Exemple : Avec 1 :08 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 21 secondes au chronomètre des tirs, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu dans sa zone arrière. B1 met ses mains par-dessus la ligne de touche pour gêner la passe de A1.

Interprétation : Comme l'arbitre a donné un avertissement officiel avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

36-42 Principe : Quand une faute technique est sifflée, le lancer-franc de sa sanction doit être administré immédiatement, sans alignement. Après que ce lancer-franc a été administré, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-43 Exemple : B1 commet une faute sur A1 pendant sa tentative de tir. Avant l'administration du premier lancer-franc de A1, une faute technique est sifflée à A2.

Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique de A2 par n'importe quel joueur de l'équipe B, A1 doit tirer ses 2 lancers-francs.

36-44 Exemple : B1 commet une faute sur A1 pendant sa tentative de tir. A1 tire le 1er de ses 2 lancers-francs et une faute technique est sifflée à A2.

Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique de A2 par n'importe quel joueur de l'équipe B, A1 doit tirer son 2ème lancer-franc.

36-45 Exemple : Pendant un temps-mort, une faute technique est sifflée à A1.

Interprétation : Le temps-mort doit être terminé. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu.

36-46 Exemple : A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée à :

- a) B1.
- b) A2.

Interprétation : Après l'administration du lancer-franc par :

- a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,
- b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,

- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière sa ligne de fond.

- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

36-47 Exemple : A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée :

- a) Au médecin de l'équipe B.
- b) Au médecin de l'équipe A.

Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :

- a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique du médecin de l'équipe B,
- b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique du médecin de l'équipe A,

- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.

- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

36-48 Exemple : A1 a le ballon dans les mains sur son action de tir quand une faute technique est sifflée à :

- a) B1.
- b) A2.

Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :

- a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,

- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.

- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

- b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,

- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-49 Exemple : A1 a le ballon dans les mains sur son action de tir quand une faute technique est sifflée :

- a) Au médecin de l'équipe B.
- b) Au médecin de l'équipe A.

Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :

- a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,

- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.

- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

- b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,

- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

Art. 37 – Faute Antisportive

37 Commentaire 1 :

- a) Une faute antisportive est une faute personnelle qui, selon l'opinion de l'arbitre, (n')est :
- pas une tentative légitime de jouer le ballon ou de prendre une position sur le terrain, qui n'est pas dans l'esprit et l'intention des règles. (jouer normalement au Basket Fauteuil).
 - un contact excessif, dur, causé par un joueur dans un effort pour jouer le ballon ou de gagner une position sur le terrain.
 - un contact par le joueur défensif par derrière ou latéralement sur un adversaire dans une tentative d'arrêter la contre attaque quand aucun joueur défensif est entre le joueur offensif et le panier, sauf si cela est une tentative légitime de couper le chemin du joueur offensif latéralement.
 - un contact par le joueur défensif sur un adversaire sur le terrain au cours des 2 dernières minutes du 4ème quart-temps et pour chaque prolongation, lorsque le ballon est hors des limites du terrain pour une remise en jeu et toujours dans les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu et que ce n'est pas une action normale de Basket Fauteuil
- b) Une faute antisportive est plus sérieuse qu'une faute personnelle mais n'est pas suffisamment sérieuse pour entraîner une disqualification.
- c) Un joueur qui commet une deuxième faute antisportive doit être disqualifié pour le reste du jeu.
- d) Une faute antisportive entraîne normalement une réparation de 2 lancers francs plus la possession du ballon au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètres des tirs.

Les exceptions sont :

- quand un joueur, victime d'une faute délibérée dans son action de tir, marque, alors il bénéficiera d'1 seul lancer-franc, plus la possession du ballon comme décrit ci-dessus.
- quand un joueur, victime d'une faute délibérée dans son action de tir à 3 points, rate le panier, alors il bénéficiera de 3 lancers-francs plus la possession comme décrit ci-dessus.

37 Commentaire 2 : On peut considérer que les fautes antisportives se divisent en deux catégories selon un spectre d'intensité. Premièrement, les fautes antisportives qui relèvent juste d'une "erreur de jugement" de la part du joueur, ce type de faute doit être sifflée et administrée sans nécessairement avertir le joueur. Deuxièmement, les fautes antisportives à l'autre extrémité du spectre se situant juste en dessous du niveau d'une faute disqualifiante, nécessitant d'avertir le joueur et le capitaine de l'équipe que toute répétition du même joueur entraînera une faute disqualifiante.

37 Commentaire 3 : Les fautes peuvent être considérées comme antisportives lorsqu'elles sont commises par des joueurs dans l'intention d'obtenir un avantage. **Néanmoins il revient aux arbitres de juger l'action seulement.**

37 Commentaire 4 : Dans tous les cas, des lancers-francs sont suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètres des tirs.

37.1.1 Commentaire 1 : Il y a des situations de contre-attaque dans le Basket Fauteuil où un défenseur essaie de stopper la contre-attaque en coupant le chemin latéralement. Si la tentative de couper le chemin implique un contact illégal, une faute personnelle doit être sifflée au défenseur.

37.1.1 Situation 1: Situation de contre-attaque. A1, avec le ballon roule en direction du panier adverse. Aucun défenseur n'est entre A1 et le panier. B1 roule parallèlement à A1 et tente de couper le chemin de A1. B1 ne parvient pas à être en avance sur la partie la plus avancée du fauteuil de A1 et tente de couper le chemin de A1. Un contact illégal de B1 se produit.

Règle : Une faute personnelle est attribuée à B1.

37.1.1 Situation 2 : Situation de contre-attaque. A1, avec le ballon roule en direction du panier adverse. Aucun défenseur ne se trouve entre A1 et le panier. B1 essaie d'arrêter la contre-attaque en touchant la grande roue du joueur A1 avec son pare-choc

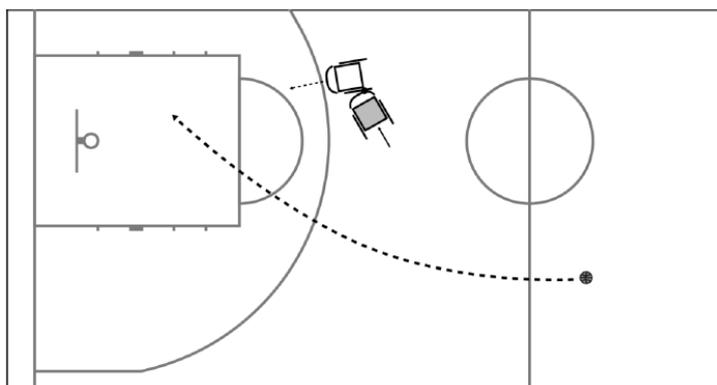
Règle : Une faute antisportive doit être attribuée à B1.

37.1.1 Situation 3 : Le joueur B1 est derrière A1 en contre-attaque. Alors que A1 tire au panier, B1 n'essaie pas de jouer le ballon mais

- a) roule dans l'arrière du fauteuil de A1 ou
- b) tape la roue arrière de A1 avec son pare-choc

Règle : Dans les deux cas l'arbitre doit estimer que l'action de B1 est antisportive et doit sanctionner le joueur d'une faute antisportive. Si le tir de A1 est réussi, le jeu reprendra par 1 lancer-franc (sans joueur le long du couloir de lancers francs), suivi d'une remise en jeu au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètres des tirs. Si le tir est raté, le jeu reprendra par 2 ou 3 lancers-francs (sans joueur le long du couloir de lancers-francs), suivis d'une remise en jeu au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètres des tirs.

37.1.1 Situation 4 : Alors que B4 (joueur gris) défend en défense individuelle, A4 (joueur blanc) réussit à obtenir une position avantageuse, comme indiqué sur le croquis ci-après. Juste au moment où A4 tente de partir pour aller recevoir une passe, sa roue arrière est fortement tenue par B4. A4 arrive à se libérer mais trop tard pour pouvoir attraper la passe de son partenaire et le ballon sort des limites du terrain.



Règle : B4 sera sanctionné d'une faute antisportive et A4 bénéficiera de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon pour l'équipe A au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètres des tirs.

37.1.1 Commentaire 2 : Quand le ballon est à l'extérieur du terrain pour une remise en jeu et encore dans les mains de l'arbitre ou qu'il est déjà à disposition du joueur effectuant la remise en jeu, une faute est sifflée à un défenseur qui a causé un contact avec un joueur de l'équipe bénéficiant de la remise en jeu. Cette action doit être considérée uniquement comme antisportive si le contact est excessif ou que ce n'est pas un contact normal du Basket Fauteuil.

37.1.2 Principe : Lorsque le chronomètre de jeu indique 2'00" dans le 4ème quart-temps de la rencontre ou de chaque prolongation et que le ballon est sorti pour une remise en jeu et toujours dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu, si un défenseur sur le terrain est responsable d'un contact avec un joueur attaquant et qu'une faute est sifflée, cette faute sera sanctionnée comme une faute antisportive.

37.1.2 Situation 1 : Dans les 30 dernières secondes d'une rencontre serrée, B1 commet une faute personnelle sur A1. L'arbitre estime que cette faute a été commise dans le but d'arrêter le chronomètre.

Règle : Une faute personnelle doit être sifflée contre B1 immédiatement, sauf s'il s'agit d'un contact rude. Si l'équipe B n'est pas dans la pénalité, l'équipe A aura droit à une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la faute commise.

37.1.2 Situation 2 : Le joueur A1 exécute un écran légal sur B1 dans le but de partir pour jouer un "passe- et-va". B1 l'empêche de jouer cette action en tenant A1.

Règle : B1 doit être sanctionné d'une faute antisportive et A1 bénéficiera de 2 lancers-francs suivis d'une remise en jeu pour l'équipe A au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètres des tirs.

37.1.2 Situation 3 : Dans le but de créer un surnombre offensif (5 contre 4, 3 contre 2...), A1 bloque le défenseur B1 dans sa zone arrière. Quand A1 tente de partir, il est tenu par B1.

Règle : En analysant l'ensemble de l'action, l'arbitre doit sanctionner B1 d'une faute antisportive s'il estime que le tenu de B1 n'est pas une action normale de Basket Fauteuil.

37.1.2 Situation 4: A1 a le ballon dans ses mains ou à sa disposition pour une remise en jeu lorsque B1 est responsable d'un contact excessif sur A2 et une faute est sifflée sur B1.

Règle : Si B1 ne fait aucun effort pour jouer le ballon et est responsable d'un contact excessif sur A2 pour avoir un avantage antisportif et empêcher le chronomètre de jeu de redémarrer, une faute antisportive doit être sifflée et un avertissement doit être donné.

37.1.2 Commentaire : La faute antisportive doit être interprétée de la même manière tout au long de la rencontre.

37.1.2 Situation 5 : A1 a le ballon dans les mains ou le ballon est à sa disposition pour une remise en jeu quand B1 cause un contact avec son bras ou son fauteuil sur A2 en tentant de jouer le ballon.

Règle : L'action de B1 ne doit pas être considérée antisportive. Une faute personnelle doit être sifflée à B1.

37.1.2 Situation 6 : avec 1'29 secondes à jouer dans le second quart-temps, le ballon est à disposition de l'équipe A pour une remise en jeu. B1 cause un contact avec A2 et une faute est sifflée.

Règle : B1 doit être sanctionné d'une faute personnelle immédiatement.

Informations complémentaires sur l'Article 37

37-1 à 37-3 non applicable

37-4 Principe : Lorsque le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation et qu'après que le ballon a quitté les mains du joueur sur une remise en jeu, un défenseur, dans l'intention de ne pas faire redémarrer ou d'arrêter le chronomètre de jeu, provoque un contact avec un attaquant qui va (ou vient de) recevoir le ballon sur le terrain. Si ce contact est jugé comme une action normal de Basket Fauteuil, le contact doit être sanctionné immédiatement comme une faute personnelle à moins que ce contact soit rude, sanctionné d'une faute antisportive ou disqualifiante. **Le principe d'avantage/désavantage ne doit pas s'appliquer.**

37-5 Exemple : Avec 1 :02 à jouer dans le dernier quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueurs A1 effectuant la remise en jeu, quand B2 provoque un contact avec A2, qui est sur le point de recevoir le ballon. Une faute est sifflée à B2.

Interprétation : Une faute personnelle doit être sifflée **immédiatement** à B2, à moins que les arbitres jugent que ce n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon ou que la sévérité du contact nécessite de siffler une faute antisportive ou disqualifiante.

37-6 Exemple : Avec 1 :02 à jouer dans le dernier quart-temps, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueur A1 effectuant la remise en jeu, quand A2 provoque un contact avec B2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée à A2.

Interprétation : A2 n'a pas pris d'avantage en commettant cette faute. Une faute personnelle doit être sifflée à A2 **immédiatement**, à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude. L'équipe B bénéficie d'une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche d'où l'infraction a été commise.

37-7 Exemple : non applicable

37-8 Principe : Quand un contact latéral ou par derrière est causé sur un adversaire par un défenseur qui tente d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, une faute antisportive ne doit être sifflée que si le joueur en attaque n'a pas encore commencé son action de tir. Cependant, ne pas tenter légitimement de joueur directement le ballon ou commettre tout contact rude doit être pénalisé d'une faute antisportive à n'importe quel moment de la rencontre.

37-9 Exemple : Alors que A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque et qu'il n'y a aucun défenseur entre A1 et le panier de l'adversaire, une faute est sifflée lors d'un contact illégal par derrière de B1 sur A1.

Interprétation : Une faute antisportive doit être sifflée

37-10 Exemple : Terminant sa contre-attaque, et avant que A1 ait le ballon dans les mains pour commencer son action de tir, B1 crée un contact sur le bras de A1 par derrière :

- (a) En essayant d'intercepter le ballon
- (b) En créant un contact excessif

Interprétation: Dans les 2 cas, faute antisportive.

37-11 Exemple : Terminant sa contre-attaque, A1 commence son action de tir lorsque B1 crée un contact sur son bras par derrière.

- (a) En essayant de contrer le ballon sur le tir
- (b) En créant un contact excessif

Interprétation : Cette faute doit être sifflée comme :

- (a) Une faute normale
- (b) Une faute antisportive

37-12 Principe : Après qu'un joueur a commis sa 5ème faute, il devient un joueur éliminé. Toute faute technique, antisportive ou disqualifiante doit être sanctionnée conformément.

37-13 Exemple : A1 a commis sa 5ème faute. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute antisportive doit être enregistrée comme faute technique à l'entraîneur A, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute antisportive de A1 a été sifflée.

37-14 Exemple : A1 a commis sa 5ème faute. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute technique doit être enregistrée comme faute technique à l'entraîneur A, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

37-15 Exemple : A1 a commis sa 5ème faute. C'est la 2ème faute d'équipe de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute antisportive. B1 pousse à son tour A1 et il est aussi sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute antisportive doit être enregistrée comme faute technique à l'entraîneur A, inscrite 'B1'. La faute antisportive de B1 doit être inscrite à son compte, enregistrée 'U2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le remplaçant de A1 doit tirer les 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Art. 38 – Faute disqualifiante

38 Commentaire : Quand une personne disqualifiée refuse de se rendre aux vestiaires ou revient à n'importe quel moment, l'arbitre doit demander à un accompagnateur de l'équipe, durant une période de quart-temps, de faire sortir la personne disqualifiée. Si la personne persiste à rester dans la salle, l'équipe doit être déclarée forfait. L'arbitre devra faire un rapport à l'autorité compétente.

38.1.3 voir commentaire Art. 3.1

Informations complémentaires sur l'article 38

38-1 Principe : Toute personne disqualifiée ne peut plus être membre de l'équipe, ni entraîneur, ni entraîneur adjoint, ni remplaçant, ni joueur éliminé, ni membre accompagnateur de la délégation. Elle ne peut plus dès lors être sanctionnée pour une conduite antisportive ultérieure.

38-2 Exemple : A1 est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante. En quittant le terrain, il continue à insulter verbalement un arbitre.

Interprétation : A1 est déjà disqualifié et ne peut plus être sanctionné pour ses insultes verbales. Les arbitres, et le commissaire (si présent), devront envoyer un rapport décrivant l'incident au corps organisateur de la compétition.

38-3 Principe : Si un joueur est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante sans contact, la sanction doit être identique que pour une faute disqualifiante avec contact.

38-4 Exemple : A1 commet une violation de marcher. Frustré, A1 insulte alors verbalement l'arbitre et il est disqualifié.

Interprétation : A1 est devenu un joueur disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être enregistrée à son compte et inscrite 'D2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B dans sa zone avant depuis la ligne de remise en jeu, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

38-5 Principe : Quand un entraîneur adjoint, remplaçant, un joueur éliminé pour 5 fautes ou un membre accompagnant la délégation est disqualifié et que l'entraîneur est sanctionné d'une faute technique enregistrée "B2". La sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante.

38-6 Exemple : A1 a été pénalisé de sa 5ème faute personnelle. C'est la 2ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Frustré, A1 insulte verbalement l'arbitre. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.

Interprétation : A1 est devenu un joueur disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être enregistrée au compte de l'entraîneur A et inscrite 'B2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

38-7 Principe : Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur, entraîneur, entraîneur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou membre accompagnateur de la délégation. Elle peut être commise :

- a) Contre une personne de l'équipe adverse, un arbitre, un officiel de table ou un commissaire.
- b) Contre un membre de sa propre équipe
- c) Contre n'importe quelle autre personne présente dans le complexe sportif, incluant les spectateurs
- d) Pour toute action physique intentionnelle endommageant l'équipement matériel de la rencontre

38-8 Exemple : Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un membre du banc d'équipe. Elle peut être commise de différentes façons :

- a) Au cours du 3ème quart-temps, A1 frappe son partenaire A2.
- b) A1 quitte le terrain de jeu et frappe un spectateur.
- c) Le remplaçant A6 frappe son coéquipier A7 dans la zone de banc d'équipe.
- d) A6 frappe la table de marque et endommage le chronomètre de jeu.

Interprétation :

Dans les cas a) et b) : A1 doit être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit lui être imputée et enregistrée 'D2'.

Dans les cas c) et d) : A6 doit être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être imputée à son entraîneur et enregistrée 'B2'.

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

Art. 39 - Bagarre

Informations complémentaires sur l'Article 39

39-1 Principe : Si, après une bagarre, toutes les sanctions se sont annulées l'une l'autre, l'équipe qui était en contrôle du ballon quand la bagarre a commencé devra bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant et devra avoir sur le chronomètre des tirs uniquement le temps qu'il lui restait quand le jeu a été interrompu.

39-2 Exemple : L'équipe A est en possession du ballon depuis :

- a) 20 secondes,
- b) 5 secondes,

lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit. Les arbitres disqualifient 2 remplaçants de chaque équipe pour avoir quitté leur zone de banc d'équipe.

Interprétation : L'équipe A, qui contrôlait le ballon avant que la situation de bagarre commence, devra bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant avec :

- a) 4 secondes sur le chronomètre des tirs.
- b) 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

39-3 Principe : Un entraîneur doit être sanctionné d'une faute technique pour sa propre disqualification ou celle de son entraîneur-adjoint (si l'un d'entre eux ou les deux n'aident pas les arbitres à maintenir l'ordre ou le restaurer), de celle d'un remplaçant, d'un joueur éliminé pour 5 fautes ou d'un membre accompagnant de la délégation quittant la zone de banc d'équipe lors d'une situation de bagarre.

Pour chaque faute disqualifiante supplémentaire, la sanction doit être de 2 lancers-francs et possession du ballon pour l'adversaire.

Toute sanction supplémentaire doit être administrée, à moins qu'il y ait des sanctions égales imputées à l'adversaire leur permettant d'être annulées. Dans ce cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-4 Exemple : Lors d'une situation de bagarre, le remplaçant A6 rentre sur le terrain et est donc disqualifié.

Interprétation : L'entraîneur doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée 'B2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-5 Exemple : A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. A ce moment, les remplaçants A6 et B6 entrent sur le terrain sans s'impliquer dans la bagarre. A7 entre également sur le terrain et frappe B1 au visage avec le poing.

Interprétation : A1 et B1 doivent être disqualifiés et leurs fautes enregistrées 'Dc'. A7 doit être disqualifié, et sa faute enregistrée 'D2'. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant à A7 doivent être remplies de 'F'.

A6 et B6 doivent être disqualifiés pour être entrés sur le terrain pendant la bagarre. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 et B6 doivent être rempli par des 'F'.

Les entraîneurs A et B doivent chacun être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'Bc'. Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) et des 2 fautes techniques (A6, B6) s'annulent l'une et l'autre.

Le remplaçant de B1 doit tenter les 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-6 Exemple : A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. Le remplaçant A6 et le manager de l'équipe A entrent sur le terrain et participent activement à la bagarre.

Interprétation : A1 et B1 doivent être disqualifiés, fautes enregistrées 'Dc'. Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) s'annulent l'une et l'autre. L'entraîneur A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B2'. A6 doit être disqualifié, faute enregistrée 'D2'. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 doivent être remplies par des 'F'. Le manager de l'équipe A doit aussi être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être inscrite 'B2' au compte de l'entraîneur A. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter les 6 lancers-francs, sans alignement :

- 2 lancers-francs pour la faute technique de l'entraîneur A pour l'entrée sur le terrain de A6 et du manager de l'équipe A,
- 2 lancers-francs pour la faute disqualifiante de D6 pour sa participation active à la bagarre,
- 2 lancers-francs pour la faute technique de l'entraîneur A relative à la participation active à la bagarre du manager de l'équipe A).

Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

REGLE SEPT – DISPOSITIONS GENERALES

Art. 42 – Situations spéciales

42 Situation: A1 tire le premier lancer-franc d'une série de deux mais, avant de tirer le deuxième lancer-franc, A2 est sanctionné d'une faute technique. A1 tire son deuxième lancer-franc. L'équipe B peut faire un changement avant les lancers-francs de la faute technique.

Règle : Oui (voir Art. 19.3.9)

42.2 Situation 1 :

- 1) Faute antisportive de B1 sur A1 qui tirait au panier. Panier réussi Réparation: un lancer-franc pour A1 et possession du ballon pour l'équipe A avec une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- 2) Faute technique à l'entraîneur B
Réparation: 1 lancer-franc pour l'équipe A et possession du ballon pour l'équipe A avec une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- 3) Faute technique à A1.
Réparation: 1 lancer-franc pour l'équipe B et possession du ballon pour l'équipe B avec une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

Règle : les réparations 2) et 3) sont équivalentes et s'annulent. Le jeu reprendra par 1 lancer-franc pour A1 suivi de la possession du ballon pour l'équipe A au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

42.2 Situation 2 :

- 1) A1 commet une faute technique
Réparation: 1 lancer-franc et possession pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au contrôle du ballon, avec une remise en jeu depuis le point le plus proche d'où était le ballon quand la faute technique a été sifflée.
- 2) B1 commet une faute technique
Réparation: 1 lancer-franc pour l'équipe A et possession pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au contrôle du ballon, avec une remise en jeu depuis le point le plus proche d'où était le ballon quand la faute technique a été sifflée.
- 3) Une double faute se produit entre A1 et B1 qui doit normalement entraîner une remise en jeu pour l'équipe qui contrôlait le ballon lorsque la double faute s'est produite
- 4) L'entraîneur B est sanctionné d'une faute technique
Réparation: 1 lancer-franc pour l'équipe A et possession du ballon pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au contrôle du ballon, avec une remise en jeu depuis le point le plus proche d'où était le ballon quand la faute technique a été sifflée.

Règle : la première et la deuxième réparation, qui sont équivalentes, s'annulent. La possession du ballon pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon quand la double faute a eu lieu s'annule à cause de la réparation pour la technique de l'entraîneur B.

Le jeu reprendra par 1 lancer-franc pour n'importe quel joueur de l'équipe A suivi par la possession du ballon pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au contrôle du ballon, avec une remise en jeu depuis le point le plus proche d'où était le ballon quand la faute technique a été sifflée.

42.2.2 Situation 1: A1 sur une action vers le panier subit une faute de B1. C'est la 5ème faute d'équipe pour l'équipe B dans le quart-temps. Dans sa frustration, A1 lance le ballon à B1 et est sanctionné d'une faute technique pour conduite inappropriée.

Règle : Les fautes appropriées pour A1 et B1 sont enregistrées. B1 doit tenter 1 lancer-franc, suivi par 2 lancers-francs pour A1.

42.2.2 Situation 2: Comme dans la situation décrite ci-dessus, mais la faute technique de A1 est sa 5ème faute et il doit sortir du jeu. Cependant, il continue à discuter avec l'arbitre qui le sanctionne d'une autre faute technique à enregistrer contre l'entraîneur de l'équipe A. Comment s'effectue la reprise du jeu ?

Règle : Inscrire la faute personnelle de B1. Inscrire la faute technique de A1 (sa 5e) et inscrire à l'entraîneur de l'équipe A une faute technique enregistrée "B2". Les sanctions ne sont pas égales. B1 doit tenter 1 lancer-franc pour la faute technique de A1 et n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un autre lancer-franc pour la faute technique de l'entraîneur A, suivis par 2 lancers-francs pour le remplaçant de A1.

42.2.3 Situation :

1) faute de B1 sur A1 dans l'action de tir, A1 ne marque pas. Réparation : 2 lancers-francs pour A1.

2) L'entraîneur de l'équipe B est sanctionné d'une faute technique. Réparation : 1 lancer-franc pour l'équipe A suivi de 2 lancers-francs pour A1.

3) Faute technique contre A2. Réparation : 1 lancer-franc pour l'équipe suivis de 2 lancers francs pour A1.

Règle : Les sanctions pour 2) et 3) sont égales et s'annulent. 2 lancers-francs sont accordés à A1 pour la faute dans l'action de tir.

42.2.5 Situation 1 : A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs

1) avant que le ballon devienne vivant pour le premier lancer-franc, une faute personnelle est sifflée à A2, c'est la 5ème faute de l'équipe A durant le quart-temps

2) Après que le ballon est devenu vivant pour le premier lancer-franc, une faute personnelle est sifflée à A2, c'est la 5ème faute de l'équipe A durant le quart-temps

Règle : Pour que la réparation d'une faute puisse annuler une autre réparation, l'annulation doit se faire avant que le ballon devienne vivant pour le premier ou unique lancer-franc (voir Art. 42.2.5) Dans l'exemple 1) les deux fautes avec des réparations identiques s'annulent et le jeu reprendra par une remise en jeu selon le principe de l'alternance.

Mais dans l'exemple 2), l'annulation n'est plus possible dès lors que le ballon est devenu vivant pour le premier lancer-franc. A1 tentera donc ses 2 lancers-francs sans alignement, puis l'équipe B tentera ses 2 lancers-francs.

42.2.5 Situation 2:

1) B1 commet une faute sur A1. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe B du quart-temps ; réparation: 2 lancers-francs pour l'équipe A

2) L'entraîneur B est sanctionné d'une faute technique.

Réparation: 1 lancer-franc pour l'équipe A suivi par 2 lancers-francs pour A1

3) L'arbitre vient juste de mettre le ballon à disposition de A1 pour ses 2 lancers-francs lorsqu'une faute technique est sifflée à l'entraîneur A Réparation: 1 lancer-franc pour n'importe quel joueur de l'équipe B suivi par 2 lancers-francs pour A1

Règle : Les deux fautes techniques ont des réparations identiques qui s'annulent. A1 tire ses deux lancers-francs et le jeu continue.

Cet exemple est une illustration que le processus d'annulation des réparations dans des "situations spéciales" est un "processus ouvert" durant une période de chronomètre de jeu arrêté.

42.2.7 Situation 1: le joueur B1 commet une faute antisportive sur A1 dont l'équipe contrôle le ballon. L'entraîneur de l'équipe A est très mécontent de cette situation et est sanctionné d'une faute technique pour son comportement.

Règle : les deux fautes comptent et seront réparées. Les pénalités ne sont pas égales.

1 lancer-franc pour n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi par 2 lancers-francs pour A1 et possession de la balle pour l'équipe A avec une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

42.2.7 Situation 2 : B1 commet une faute antisportive sur A1 dont l'équipe contrôle le ballon. Après quoi A1 pousse B1 et est sanctionné également d'une faute antisportive.

Règle : les deux fautes sont notées. Les pénalités s'annulent car elles sont égales. Le ballon reviendra à l'équipe A pour une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs. (voir Art. 50.4 Règle)

Informations complémentaires sur l'Article 42

42-1 Principe : Dans les situations spéciales impliquant un nombre de sanctions à exécuter pendant la même période de chronomètre arrêté, les arbitres doivent prêter une attention particulière à l'ordre dans lequel la violation ou la faute a été commise pour déterminer quelles sanctions doivent être exécutées et quelles sanctions doivent être annulées.

42-2 Exemple : A1 tire au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Après le signal, alors que A1 est encore dans son action de tir (il n'a pas repris son équilibre dans son fauteuil), B1 commet une faute antisportive sur A1 et :

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

Interprétation : Dans tous les cas, la faute antisportive ne peut pas être ignorée.

- a) B1 a commis une faute sur A1 dans l'action de tir. La violation du chronomètre des tirs par l'équipe A (le ballon a manqué l'anneau) doit être ignorée dans la mesure où elle s'est produite après la faute antisportive. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.
- b) Pas de violation du chronomètre des tirs. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.
- c) 2 ou 3 points sont accordés à A1 et A1 doit tenter en plus 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.

42-3 Exemple : A1 est en action de tir lorsque B2 commet une faute sur A1. Après cela, tandis qu'A1 est toujours en action de tir, B1 commet à son tour une faute sur A1.

Interprétation : La faute de B1 doit être ignorée à moins qu'elle ne soit antisportive ou disqualifiante.

42-4 Exemple : B1 commet une faute antisportive sur A1. Après la faute, les entraîneurs A et B sont chacun sanctionnés d'une faute technique.

Interprétation : Les sanctions identiques de fautes doivent être annulées dans l'ordre où elles se sont produites. En conséquence les sanctions des fautes techniques des deux entraîneurs doivent être annulées. A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.

42-5 Exemple : B1 commet une faute sur A1 sur son action de tir réussi. A1 commet alors une faute technique.

Interprétation : Le panier d'A1 compte. Les sanctions des 2 fautes sont égales et s'annulent l'une l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu comme tout panier marqué.

42-6 Exemple : B1 commet une faute antisportive sur A1 sur une action de tir réussi. Après la faute, A1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : Le panier d'A1 compte. Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-7 Exemple : En prenant une position préférentielle, B1 pousse A1, sanctionné pour cela d'une faute personnelle, 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 frappe alors du coude B1 (pas au même moment), et est sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : Ce n'est pas une double faute. Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. B1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-8 Exemple : B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 3ème faute d'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, ...).

Interprétation : B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute de B1 a été sifflée.

42-9 Exemple : B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur le visage de B1 (tête).

Interprétation : B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. Le remplaçant de A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Puis, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-10 Exemple : B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur au visage de B1 (tête).

Interprétation : B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-11 Exemple : B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 5ème faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, ...).

Interprétation : B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

42-12 Exemple : Avec 8'' restant au chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière commet une faute sur A1. Puis B2 est sanctionné d'une faute technique.

- a) La faute de B1 est la 4ème de l'équipe B, la faute technique de B2 est la 5ème d'équipe du quart-temps.
- b) La faute de B1 est la 5ème de l'équipe B, la faute technique de B2 est la 6ème d'équipe du quart-temps.
- c) A1 était en action de tir et le ballon n'est pas rentré dans le panier.
- d) A1 était en action de tir et le ballon est rentré dans le panier.

Interprétation : Dans tous les cas, un joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Après ce lancer-franc :

- a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au point le plus proche de l'endroit où la faute sur A1 a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- b) A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
- c) A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
- d) Le panier de A1 doit compter. A1 doit tenter 1 lancer-franc et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

42-13 Exemple : Avec 8'' restant au chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière commet une faute antisportive sur A1. Puis :

- a) A2
- b) B2

est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

- a) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement.
- b) N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement

Dans les deux cas, après le lancer-franc de la faute technique, A1 devra tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

42-14 Principe : Si des doubles fautes ou des fautes à sanction équivalentes sont commises pendant une activité de lancer-franc, les fautes doivent être enregistrées mais aucune sanction ne sera administrée.

42-15 Exemple : A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1^{er} lancer-franc :

- (a) A2 et B2 commettent une double faute
- (b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique

Interprétation : Des fautes doivent être enregistrées contre A2 et B2, après quoi A1 doit tenter le 2^{ème} lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après chaque dernier lancer-franc.

42-16 Exemple : A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Les 2 lancers-francs sont réussis. Avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc :

- (a) A2 et B2 commettent une double faute
- (b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique

Interprétation : Les fautes doivent être imputées à A2 et B2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de fond comme après tout dernier lancer-franc réussi.

42-17 Principe : En cas de doubles fautes et après annulation de sanctions équivalentes contre les deux équipes et s'il ne reste aucune autre sanction à exécuter, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon avant la première infraction.

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

42-18 Exemple : Pendant un intervalle de jeu entre le 1er et le 2ème quart-temps, les joueurs A1 et B1 commettent des fautes disqualifiantes ou les entraîneurs A et B commettent des fautes techniques. La flèche de possession alternée est en faveur de :

- a) L'équipe A
- b) L'équipe B

Interprétation :

- a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque. Au moment où le ballon touche ou est également touché par un joueur sur le terrain de jeu, la direction de la flèche de possession alternée doit être tournée en faveur de l'équipe B.
- b) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. Au moment où le ballon touche également ou est touché également par un joueur sur le terrain de jeu, la direction de la flèche de possession alternée doit être retournée en faveur de l'équipe A.

Art. 43 Lancers-francs

43.2.1 et 44.2.2 Situation : Après une faute antisportive, A1 bénéficie de 2 lancers-francs suivis de la remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant. Mais A2 remplace A1 et marque le premier lancer-franc. Le capitaine B proteste et identifie A1 comme étant le tireur des lancers-francs.

Règle : Les lancers-francs sont annulés. Le ballon est remis à l'équipe B pour une remise en jeu au niveau du prolongement de la ligne des lancers francs.

43.2.3 Situation: Un tireur de lancer-franc positionne son fauteuil à une certaine distance derrière la ligne de lancer-franc mais à l'intérieur du demi-cercle. Il roule en avant pendant le lancer-franc, passe la ligne de lancer-franc avec sa (ses) petite(s) roue(s) avant et le ballon touche l'anneau avant que les roues arrières touchent la ligne de lancer-franc.

Règle : Légal. Le tireur de lancer-franc a le droit d'avoir sa (ses) petite(s) roue(s) avant au-delà de la ligne de lancer-franc à condition qu'aucune de ses grandes roues ne touchent la ligne de lancer-franc avant que le ballon ait touché l'anneau.

43.2.4 & 43.2.5 Commentaire : Seulement 5 joueurs sont autorisés à occuper les emplacements de rebond lors des lancers-francs. Tous les autres joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de tir à 3 points. Si une équipe choisit de ne pas mettre de joueur à un des emplacements désignés, cet emplacement doit rester vacant.

5 joueurs au rebond des lancers-francs est un maximum, et doit être interprété comme un maximum de 3 défenseurs et 2 attaquants.

43.2.4 Commentaire 1 :

- a) Le défenseur près de la ligne de fond ne peut empiéter sur la zone neutre prolongée
- b) Les marques ne peuvent être empiétées que lorsque le fauteuil est plus large que l'espace entre les lignes (85 cm)
- c) L'espace entre les lignes doit être complètement occupé lorsqu'un joueur empiète.

43.2.4 Commentaire 2 : le repose pied ou la barre horizontale des joueurs au rebond peut dépasser dans le couloir des lancers-francs, mais la(les) roulette(s) avant ne peu(ven)t pas toucher la ligne du couloir des lancers-francs.

Principe: Article 43.3.1 stipule qu'une violation par le tireur de lancer-franc a la priorité sur les violations commises par d'autres joueurs.

43.3.3 Situation 1 : Le dernier lancer-franc est accordé à A1. Avant que A1 lâche le ballon, B1 pénètre dans la zone restrictive (sans déconcentrer A1). Avant de lâcher le ballon, la grande roue de A1 touche la ligne de lancer-franc ou pénètre dans la zone restrictive. Le lancer-franc est réussi.

Règle : Le lancer-franc réussi doit être annulé. Une remise en jeu doit être accordée à l'équipe B à l'opposé de la table de marque dans le prolongement de la ligne des lancers-francs.

43.3.3 Situation 2 : Comme ci-dessus mais le lancer-franc est manqué.

Règle : La même procédure que la règle en 43.3.3 Situation 1 doit être appliquée.

43.3.3 Situation 3 : A1 tire son dernier lancer-franc. Avant que A1 lâche le ballon, B1 entre dans le couloir des lancers-francs et déconcentre A1. Avant que A1 lâche le ballon, sa roue touche la ligne de lancer-franc ou entre dans la zone restrictive. Le lancer-franc est réussi.

Règle : le lancer-franc réussi est annulé. Seule l'erreur de B1 doit être pénalisée. A1 bénéficie d'un nouveau lancer-franc.

43.3.3 Situation 4 : comme ci dessus, mais le lancer-franc est manqué.

Règle : Seule l'erreur de B1 doit être pénalisée. Il y aura un nouveau lancer-franc pour A1.

Commentaire 1: dans les deux situations, seul le fait de perturber le tireur doit être pénalisé, ce qui donne lieu à un nouveau lancer-franc.

Commentaire 2 : Il est important de se rappeler que dans toutes les situations décrites, les violations sont commises sur le dernier lancer-franc.

Art. 44 – Erreur rectifiable

44 Commentaire: l'erreur quant au mauvais tireur de lancer-franc peut être corrigée jusqu'au moment où le ballon devient vivant après le premier ballon mort après une période de marche du chronomètre suivant l'erreur.

44.2.5 Situation: A1 tente 2 lancers-francs mérités par A2. L'erreur est découverte après que le ballon soit redevenu vivant et pendant que l'équipe B contrôle le ballon.

Règle : Il faut annuler le(s) lancer(s)-franc(s) réussi(s), La balle est donnée à l'équipe B au plus près de l'endroit où le jeu a été interrompu

Informations complémentaires sur l'Article 44

44-1 Principe : Pour être rectifiable, l'erreur doit être reconnue par les arbitres, les officiels de table de marque ou le commissaire, s'il y en a un, avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu à la suite de l'erreur. Il en est ainsi :

| | |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 1. L'erreur se produit pendant un ballon mort | L'erreur est rectifiable |
| 2. Le ballon est vivant | L'erreur est rectifiable |
| 3. Le chronomètre de jeu démarre ou continue à courir | L'erreur est rectifiable |
| 4. Le ballon est mort | L'erreur est rectifiable |
| 5. Le ballon est vivant | L'erreur n'est plus rectifiable |

Après la correction de l'erreur le jeu reprend et le ballon est accordé à l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon au moment où le jeu a été interrompu pour corriger l'erreur.

44-2 Exemple : B1 commet une faute sur A1 et c'est la 4ème faute d'équipe de l'équipe B. L'arbitre commet une erreur en accordant 2 lancers-francs. Après le dernier lancer-franc réussi, le jeu continue et le chronomètre de jeu démarre. B2 reçoit le ballon, dribble et marque un panier. L'erreur est découverte :

- a) avant
- b) après

que le ballon soit à la disposition d'un joueur de l'équipe A pour la remise en jeu depuis la ligne de fond.

Interprétation : Le panier de B2 compte.

a) L'erreur est encore rectifiable. Tout lancer-franc marqué doit être annulé. L'équipe A doit recevoir le ballon pour une remise en jeu depuis la ligne de fond où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur.

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

44-3 Exemple : B1 commet une faute sur A1. C'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B. A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1er lancer-franc réussi, par erreur, B2 récupère le ballon, remet en jeu en passant le ballon depuis la ligne de fond à B3. Alors que B3 dribble dans sa zone avant et alors que 18 secondes sont affichées au chronomètre des tirs, l'erreur de la non-exécution du 2ème lancer-franc de A1 est découverte.

Interprétation : Le jeu doit être stoppé immédiatement. A1 doit tenter son 2ème lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit ensuite reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en zone avant depuis le point le plus proche de celui où le jeu a été arrêté, avec 18 secondes sur le chronomètre des tirs.

44-4 Principe : Si l'erreur consiste dans le fait qu'un joueur non bénéficiaire tire un ou des lancer(s)-franc(s), le lancer tenté à la suite de l'erreur doit être annulé. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc, à moins que le jeu ait repris. Dans ce cas, le ballon doit être donné à l'adversaire pour une remise en jeu depuis le point le plus proche d'où le jeu a été arrêté, à moins que des sanctions pour des infractions ultérieures ne soient administrées.

Si les arbitres découvrent, avant que le ballon quitte les mains du tireur de lancer-franc pour le 1er ou unique lancer-franc, que ce n'est pas le joueur concerné qui a l'intention de tirer le ou les lancer(s)-franc(s), le tireur indu doit immédiatement être remplacé par le tireur de lancer-franc correct sans aucune sanction.

44-5 Exemple : B1 commet une faute sur A1 et c'est la sixième faute de l'équipe B dans le quart-temps. 2 lancers-francs sont attribués à A1. C'est A2 qui tire les 2 lancers-francs au lieu d'A1. L'erreur est découverte :

- (a) avant que le ballon ait quitté les mains d'A2 pour le 1er lancer-franc,
- (b) après que le ballon a quitté les mains d'A2 pour le 1er lancer-franc,
- (c) après la réussite du 2ème lancer-franc.

Interprétation :

(a) L'erreur doit être immédiatement corrigée. A1 doit tirer les 2 lancers-francs, sans aucune sanction contre l'équipe A.

(b) et (c) Les 2 lancers-francs doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

Si la faute de B1 est antisportive, le droit à la possession du ballon en tant qu'élément de la sanction doit être également annulé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

44-5 Exemple : B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir suivi d'une faute technique de l'entraîneur B. A la place d'A1 pour les 2 lancers-francs consécutifs à la faute sur tir, c'est A2 qui tente les 3 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon ait quitté les mains du joueur de l'équipe A effectuant la remise en jeu de la sanction de la faute technique.

Interprétation : Les 2 lancers-francs d'A2 qui auraient dû être tentés par A1 sont annulés. Le lancer-franc de la faute technique a été légalement accordé à A2. Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

44-6 Exemple : B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points. Le tir est manqué. Il s'en suit une faute technique de l'entraîneur B. Au lieu qu'A1 tente les deux lancers-francs résultant de la faute de B1, c'est A2 qui tente l'ensemble des 3 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon quitte les mains du joueur A2 lors du 3ème lancer-franc.

Interprétation : Le lancer-franc de la faute technique tiré en premier a été légalement tiré par A2. Les 2 lancers-francs suivants tentés par A2 à la place de A1 doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en zone arrière, depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.

44-7 Exemple : B1 commet une faute sur A1, 6ème faute de l'équipe B dans le quart-temps, quand le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du 3ème quart-temps. A1 doit tenter 2 lancers-francs. A la place de A1, c'est A2 qui tente les 2 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon ait quitté les mains de A2 lors du premier lancer-franc.

Interprétation : Les 2 lancers-francs tentés par A2 à la place de A1 doivent être annulés. Le quatrième quart-temps doit commencer par une remise en jeu pour l'équipe B dans sa zone arrière, depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc, avec 24 secondes au chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession doit rester inchangée.

44-8 Principe : Après que l'erreur est rectifiée, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour corriger l'erreur, à moins que la correction implique d'accorder des lancers-francs mérités et :

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

b) s'il n'y a pas eu de changement de possession après que l'erreur a été commise et que la même équipe marque un panier, l'erreur doit être négligée et le jeu doit reprendre comme après tout panier réussi du terrain.

44-9 Exemple : B1 commet une faute sur A1 et c'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B. Par erreur, on accorde à A1 une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs. A2 dribble lorsque B2 frappe le ballon qui sort hors des limites du terrain. L'entraîneur A demande un temps-mort. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou il est porté à leur attention qu'A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.

Interprétation : A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

44-10 Exemple : B1 commet une faute sur A1 et c'est la cinquième faute de l'équipe B. Par erreur, on accorde à A1 une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs. Après la remise en jeu, une faute est commise sur A2 lors d'une tentative de tir ratée et 2 lancers-francs sont accordés. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou bien il est porté à leur attention qu'A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.

Interprétation : A1 doit tenter 2 lancers-francs sans qu'aucun joueur n'occupe les places de rebond sur lancer-franc. A2 doit ensuite tenter 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

44-11 Exemple : B1 commet une faute sur A1 et c'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B. Par erreur, une remise en jeu est accordée à A1 au lieu de 2 lancers-francs. Après la remise en jeu, A2 marque un panier. Avant que le ballon redevienne vivant, les arbitres reconnaissent l'erreur.

Interprétation : L'erreur est ignorée et le jeu doit reprendre comme après tout panier réussi.

REGLE HUIT – ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE: DEVOIRS ET POUVOIRS

Art. 45 – Arbitres, officiels de table et commissaire

45.4 Commentaire: il est du devoir de tout officiel d'éviter d'avoir un comportement qui pourrait compromettre son objectivité.

Art. 46 - Crew chief : devoirs et pouvoirs

46.1 Voir commentaire sous l'Art. 3.1

46.9 Commentaire : Tous les arbitres doivent être sur le terrain au minimum 20 minutes avant le début de la rencontre afin d'effectuer leurs obligations d'avant-match. Si ensuite un des arbitres est obligé de quitter le terrain pour n'importe quelle raison, son(ses) collègue(s) doi(ven)t rester sur le terrain jusqu'à son retour.

46.10 Commentaire : Si il y a un comportement antisportif après la signature de la feuille de marque et en relation avec la rencontre, le crew chief (le commissaire s'il y a en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'autorité compétente qui devra traiter l'incident avec la sévérité appropriée.

Informations complémentaires l'Article 46

46-1 Principe : Procédure à appliquer pour l'utilisation du Système de Visionnage Vidéo Instantané ("Instant Replay System" = "IRS") :

1. Le visionnage vidéo instantané doit être conduit par les arbitres.
2. Si le coup de sifflet et la décision de l'officiel sont sujets à visionnage vidéo instantané, la décision initiale des arbitres doit être montrée sur le terrain de jeu.
3. Avant le visionnage vidéo instantané, les arbitres doivent rassembler toutes les informations possibles auprès des officiels de table et du commissaire s'il y en a un.
4. Le crew chief doit décider si le système de visionnage vidéo instantané sera utilisé ou non. Si non, la décision initiale de l'arbitre reste valide.
5. A la suite du visionnage vidéo instantané, la décision initiale des arbitres peut être corrigée si le système de visionnage vidéo instantané fournit aux arbitres des preuves visuelles suffisamment claires et concluantes pour établir la correction.
6. Si le système de visionnage vidéo instantané doit être utilisé, il doit être utilisé au plus tard avant le début du prochain quart-temps ou prolongation ou avant que le crew chief ait signé la feuille de marque, sauf si stipulé autrement.
7. Les arbitres doivent maintenir les deux équipes sur le terrain de jeu à la fin du second quart-temps dans le cas où un visionnage vidéo instantané doit être effectué pour décider si une faute, une violation de sortie du terrain du tireur, une violation des 8 secondes ou une violation du chronomètre des tirs s'est produite avant la fin du temps de jeu du second quart-temps, ou si du temps de jeu doit être rajouté au chronomètre de jeu.
8. Les arbitres doivent maintenir les équipes sur le terrain de jeu à chaque fois que le système de visionnage vidéo doit être utilisé à la fin du 4ème quart-temps et de chaque prolongation.

9. Un visionnage vidéo instantané doit être mené le plus rapidement possible. Les arbitres peuvent prolonger la durée du visionnage vidéo instantané si des problèmes techniques surviennent avec le système de visionnage vidéo instantané.

10. Si le système de visionnage vidéo instantané ne fonctionne pas et qu'il n'y a pas de système de secours approuvé et disponible, le visionnage vidéo instantané ne peut pas être utilisé.

11. Pendant le visionnage vidéo instantané, les arbitres doivent s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'ait accès à l'écran de visionnage vidéo instantané.

12. Une fois le visionnage vidéo instantané terminé, la décision finale doit être clairement annoncée par le crew chief en face de la table de marque, et communiquée aux entraîneurs des 2 équipes.

46-2 Exemple : A1 tente un tir réussi lorsque le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps ou de la rencontre. Les 2 ou 3 points sont accordés par les arbitres. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon a quitté les mains d'A1 après l'expiration du temps de jeu.

Interprétation : Si le système de visionnage vidéo instantané montre que le ballon a quitté les mains du tireur après la fin du temps de jeu d'un quart-temps ou de la rencontre, le panier est annulé. Si le système de visionnage vidéo instantané montre avec certitude que le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu du quart-temps ou de la rencontre, le crew chief confirme les 2 ou 3 points pour l'équipe A.

46-3 Exemple : L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du quart-temps ou de la rencontre lorsqu'A1 tente un tir réussi, et les arbitres accordent 2 points. Les arbitres deviennent incertains et se demandent s'ils ne devraient pas valider le panier d'A1 à 3 points.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si un panier réussi du terrain compte 2 ou 3 points.

46-4 Exemple : A1 tente un tir à 3 points réussi au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si A1 n'a pas touché la ligne de touche lors de son tir.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour décider si un tir a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé au-delà pour savoir si une violation de sorties des limites du terrain par le tireur a eu lieu, et dans ce cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu si une violation de sortie du terrain a eu lieu.

46-5 Exemple : Avec 1'37" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et B1 est victime d'une faute de A2 sous le panier. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier doit compter et la faute de A2 doit être administrée.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne doit pas compter et la faute de A2 doit être ignorée.

46-6 Exemple : Avec 1'37" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et A2 est victime d'une faute de B1 sous le panier. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier compte et la faute de B1 doit être administrée.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne compte pas et la faute de B1 doit être ignorée.

46-7 et 46-8 : non applicable

46-9 Exemple : Avec 0'40" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour effectuer la remise en jeu quand B2 provoque un contact avec A2 sur le terrain de jeu. Une faute antisportive est sifflée à B2. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était toujours dans les mains de A1 quand la faute a été sifflée.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute antisportive doit être revue à la baisse comme faute personnelle ou à la hausse comme faute disqualifiante.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que la faute s'est produite alors que A1 avait le ballon dans les mains, la faute de B2 doit rester antisportive et doit être maintenue.

Si le visionnage vidéo instantané assure que la faute (action de basketball) s'est produite après que le ballon a été lâché et que le ballon était dans les mains de A2, la faute doit être transformée à la baisse en faute personnelle.

46-10 Exemple : Une faute antisportive est sifflée à B1 pour avoir frappé A1 avec le coude. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si, en faisant son mouvement de coude, A1 a bien frappé B1.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante doit être considérée comme une faute technique.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer qu'il n'y a eu aucun contact, la faute peut être transformée à la baisse en faute technique.

46-11 Exemple : Une faute personnelle est sifflée à B1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si la faute n'était pas antisportive.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être revue à la hausse. Cependant, si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer qu'il n'y a pas eu de faute, la faute ne peut pas être annulée.

46-12 Exemple : A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque avec aucun défenseur entre lui et le panier de l'adversaire. B1 utilise son bras pour tenter d'atteindre le ballon et entre en contact avec A1 en venant sur le côté. Les arbitres sifflent une faute antisportive contre B1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si cette faute a été correctement sifflée comme une faute antisportive.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute antisportive doit être revue à la baisse comme faute personnelle ou à la hausse comme faute disqualifiante. Cependant, si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que A1 est responsable du contact car il a tapé B1 du bras, la faute antisportive de B1 ne peut pas être remplacée par une faute offensive de A1. La faute défensive antisportive de B1 doit être maintenue. La décision initiale doit rester valide.

46-13 Exemple : Les arbitres sifflent une faute de B1 sur le dribbleur A1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si cette faute ne doit pas être revue à la hausse en faute antisportive.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être revue à la hausse comme faute antisportive. Cependant, le visionnage vidéo instantané montre que A1 est responsable du contact et qu'il a chargé B1. La faute défensive de B1 ne peut pas être remplacée par une faute offensive de A1. La décision initiale doit rester valide.

46-14 Exemple : A1 tente un tir à 3 points réussi au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps. Les arbitres, incertains, se demandent une violation du chronomètre des tirs n'a pas eu lieu.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, si un tir réussi a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé en outre pour savoir si une violation du chronomètre des tirs a eu lieu, et si cela est le cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu.

46-15 Exemple : A1 tente un tir réussi, et approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps. Les arbitres ne sont plus certains qu'une violation des 8 secondes n'a pas eu lieu.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps pour décider si un tir réussi a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé en outre pour savoir si une violation des 8 secondes a eu lieu, et si cela est le cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu.

46-16 Exemple : L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps ou de la rencontre lorsque B1 commet une faute personnelle sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour déterminer si la faute s'est produite avant la fin du temps de jeu. Si c'est le cas, 2 lancers-francs doivent être accordés à A1 et dans ce cas le chronomètre de jeu doit être réglé sur le temps de jeu restant.

46-17 Exemple : A1 tente un tir manqué et il est victime d'une faute de B1 approximativement en même temps que le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour décider si la faute de B1 s'est produite avant que le signal du chronomètre de jeu ait retenti.

Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute s'est produite avant la fin du quart-temps, le chronomètre de jeu sera réglé sur le temps restant et des lancers-francs seront accordés.

Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute s'est produite après la fin du quart-temps, la faute de B1 sera annulée et aucun lancer-franc ne sera accordé à A1, à moins que la faute de B1 ne soit sifflée antisportive ou disqualifiante et qu'un quart-temps soit à suivre.

46-18 Exemple : Avec 5'53" restant au chronomètre de jeu dans le premier quart-temps, le ballon roule sur le terrain de jeu à proximité de la ligne de touche quand A1 et B1 tentent ensemble de prendre le contrôle du ballon. Le ballon sort du terrain et la remise en jeu est accordée à l'équipe A. Les arbitres ne sont plus certains du responsable de la sortie du ballon du terrain.

Interprétation : Les arbitres ne peuvent pas utiliser le système de visionnage vidéo instantané à ce moment. Pour pouvoir utiliser le système de visionnage vidéo instantané il faut que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation

46-19 Exemple : A1 tente un tir réussi. Les arbitres accordent 3 points. Les arbitres, incertains, se demandent si le ballon a été lâché depuis la zone de tir à 3 points.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour décider si un panier compte 2 ou 3 points. Le visionnage vidéo instantané de la situation de jeu donnée doit être effectué lors de la première opportunité alors que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort.

De plus :

Quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé dès que le ballon est entré dans le panier et que le chronomètre de jeu est arrêté.

Une demande de temps-mort ou de remplacement peut être annulée une fois que le visionnage vidéo instantané est terminé et que la décision du visionnage a été communiquée.

46-20 Exemple : B1 commet une faute sur A1 et 2 lancers-francs sont accordés. Les arbitres ne sont plus certains du bon tireur de lancer-franc.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon ait quitté les mains du tireur pour le premier lancer-franc. Le système de visionnage vidéo instantané doit être utilisé pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon soit à disposition du tireur de lancer-franc pour son 1er tir de lancer-franc.

Cependant, le système de visionnage vidéo instantané peut encore être utilisé après que le ballon a été mis à la disposition du tireur de lancer-franc, mais, si le système de visionnage vidéo instantané montre alors que le tireur de lancer-franc est erroné, une erreur rectifiable pour avoir permis à un mauvais joueur de tenter un lancer-franc a eu lieu. Le(s) lancer(s)-franc(s) tentés et la possession du ballon qui ferait partie de la sanction doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'adversaire depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

46-21 Exemple : A1 et B1 commencent à se donner des coups de poing, suivis par d'autres joueurs qui intègrent la bagarre. Après quelques minutes, les arbitres ont rétabli l'ordre sur le terrain.

Interprétation : Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le système de visionnage vidéo instantané utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour définir l'implication des membres de l'équipe et des membres accompagnateurs de la délégation lors de tout acte de violence. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la situation de bagarre, la décision finale doit être annoncée clairement par le crew chief en face de la table de marque et communiquée aux deux entraîneurs.

46-22 Exemple : Avec 1'45" restant sur le chronomètre de jeu dans la prolongation, A1 proche de la ligne de touche passe le ballon à A2. Lors de la passe, B2 tape le ballon qui sort des limites du terrain. Les arbitres, incertains, se demandent si, A1 était déjà sorti des limites du terrain au moment de sa passe à A2.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si un joueur ou le ballon était sorti du terrain.

46-23 Exemple : Avec 1'37" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le ballon sort du terrain. Le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Les arbitres, incertains, se demandent quel joueur a sorti le ballon des limites du terrain.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps, pour identifier quel joueur a fait sortir le ballon des limites du terrain. La période d'une minute de temps-mort doit commencer dès que le visionnage vidéo instantané sera terminé.

46-24 Principe : Avant la rencontre, l'arbitre approuve le système de visionnage vidéo instantané et informe les 2 entraîneurs de sa disponibilité. Seul le système de visionnage vidéo instantané approuvé par l'arbitre peut être utilisé pour le visionnage vidéo instantané.

46-25 Exemple : A1 tente un tir réussi quand le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin de la rencontre. Il n'y a pas de système de visionnage vidéo instantané approuvé sur le terrain de jeu mais le manager de l'équipe B déclare que la rencontre était filmée par la caméra vidéo de l'équipe depuis une position élevée et présente aux arbitres le matériel vidéo pour un visionnage.

Interprétation : Le visionnage doit être refusé.

46-26 Principe : Après un mauvais fonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs, le crew chief est autorisé à utiliser le système de visionnage vidéo pour décider de combien de temps les chronomètres doivent être rectifiés.

46-27 Exemple : Il reste 42:2 secondes à jouer au chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, l'équipe A dribble vers sa zone avant. A ce moment, l'arbitre s'aperçoit que le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs sont arrêtés sans aucun affichage.

Interprétation : Le jeu doit être arrêté immédiatement. Le système de visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour décider quel temps doit être affiché sur chacun des chronomètres. Le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Art. 48 – Marqueur, aide-marqueur : devoirs

48.5 Commentaire 1: lorsqu'un remplacement est demandé, le commissaire ou l'aide-marqueur doit effectuer toutes les vérifications nécessaires concernant les classifications. Le remplacement ne doit pas être retardé. Si le total de points dépasse la règle de la limite de points, le commissaire ou l'aide-marqueur doit informer le crew chief, qui sanctionnera immédiatement l'entraîneur concerné d'une faute technique dès que le joueur entre en jeu, ou au premier ballon mort. (Voir Art. 19.3.10)

48.5 Commentaire 2: lorsqu'un aide-marqueur est désigné, ses fonctions peuvent comprendre le contrôle/la vérification des cartes de classification, si le commissaire n'était pas présent.

REGLE NEUF – SYSTEME DE CLASSIFICATION

Art. 51 – Système de classification des joueurs par points

51 Situation 1: Pendant un temps-mort l'équipe A effectue un remplacement. Après que le ballon soit vivant, le commissaire ou l'aide-marqueur réalise que l'équipe A joue en dépassant la limite de points.

Règle : Le commissaire ou l'aide-marqueur doit informer le marqueur qui, à son tour, informera les arbitres en faisant retentir son signal à la fin de la prochaine phase de jeu si l'équipe adverse a le contrôle du ballon, ou immédiatement si l'équipe qui vient de faire le remplacement a le contrôle du ballon. L'équipe A devra faire autant de remplacement que nécessaire pour respecter la règle des points. L'entraîneur A sera sanctionné d'une faute technique "C" et l'équipe B bénéficiera d'1 lancer-franc. Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être effectuée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon lorsque la faute technique a été sifflée, depuis l'endroit le plus proche d'où était le ballon lorsque le jeu a été interrompu.

51 Situation 2: L'équipe A joue avec 14.5 points sur le terrain (4+4+3+2+1.5). La limite est de 14.5 points (Nationale A France)

Le joueur A4 (1.5 point) commet sa 5^{ème} faute. L'équipe A n'a à sa disposition qu'1 joueur 3 points et un joueur 2 points.

Règle : L'équipe A est obligée de jouer avec 5 joueurs sur le terrain aussi longtemps que possible. Par conséquent, l'équipe A doit remplacer A4 en respectant la règle des 14.5 points avec 5 joueurs.

Il n'est pas autorisé de jouer avec 4 joueurs en gardant le second joueur 4 points.

51.2 Situation 1: L'équipe A arrive avec seulement 5 joueurs. Peu après le début de la rencontre, le marqueur découvre que l'équipe A joue à 15 points (au lieu de 14.5)

Règle : le marqueur doit porter le problème à l'attention des arbitres dès que possible et, bien que la rencontre ait déjà débuté, le crew chief doit déclarer la rencontre nulle et non avenue. Tous les points marqués, etc... doivent être ignorés. Une rencontre ne peut débuter qu'avec 5 joueurs en respectant la limite de la règle des 14.5 points. L'équipe A ne peut pas continuer la rencontre avec 4 joueurs.

51.2 Situation 2: Après que le crew chief a lancé le ballon pour l'entre-deux initial, le commissaire signale que l'équipe A a plus de 14.5 points sur le terrain. Le commissaire informe le crew chief. Le crew chief doit-il siffler une faute technique à l'entraîneur A faisant bénéficier à l'équipe B d'1 lancer-franc plus la remise en jeu qui doit être effectuée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon lorsque la faute technique a été sifflée, depuis l'endroit le plus proche d'où était le ballon lorsque le jeu a été interrompu. (Voir également Article 9.1 Commentaire/Règle)

Règle : OUI. Article 51.3.

FIN DES COMMENTAIRES ET INTERPRETATIONS