

2011

AWBB Département Arbitrage

MR



[CODE DE JEU 2010]

[Règlement officiel de basketball 2010 les règles de jeu]

REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL 2010

Approuvé par Le Bureau Central de la FIBA

San Juan, Porto Rico, 17 Avril 2010

Table des matières

REGLE UN – LE JEU	5
Art. 1 Définitions	5
REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT	5
Art. 2 Le terrain	5
REGLE TROIS - LES EQUIPES.....	7
Art. 4 Les équipes	7
Art. 5 Joueurs : blessures	11
Art. 6 Capitaine : fonctions et pouvoirs	11
Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs	12
Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations	13
Art. 9 Commencement et fin d’une période ou de la rencontre.....	13
Art. 10 Statuts du ballon.....	14
Art. 11 Position d’un joueur et d’un arbitre	15
Art.12 Entre-deux et possession alternée	15
Art. 13 Comment jouer le ballon.....	17
Art. 14 Contrôle du ballon.....	18
Art. 15 Joueur en action de tir	18
Art. 16 Panier réussi et sa valeur	19
Art. 17 Remise en jeu	20
Art. 18 Temps-mort.....	21
Art. 19 Remplacement.....	23

Art. 20 Rencontre perdue par forfait	25
Art. 21 Rencontre perdue par défaut	26
REGLE CINQ - VIOLATIONS	26
Art. 22 Violations.....	26
Art. 23 Joueur et ballon hors des limites du terrain	27
Art. 24 Dribble.....	27
Art. 25 Le marcher	28
Art. 26 Trois secondes	29
Art. 27 Joueur étroitement marqué	30
Art. 28 Huit secondes	30
Art. 29 Vingt-quatre secondes	31
Art. 30 Ballon retournant en zone arrière	32
Art. 31 Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier et intervention illégale .	33
REGLE SIX - FAUTES.....	34
Art. 32 Fautes	34
Art. 33 Contact : principes généraux	34
Art. 34 Faute personnelle	39
Art. 35 Double faute.....	40
Art. 36 Faute antisportive	40
Art. 37 Faute disqualifiante	41
Art. 38 Faute technique	42
Art. 39 Bagarre.....	45
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES.....	46
Art. 40 Cinq fautes de joueur	46
Art. 41 Sanction de fautes d'équipe	46

Art. 42 Situations spéciales	47
Art. 43 Lancers francs	48
Art. 44 Erreurs rectifiables	49
REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS	51
ART. 45 Arbitres, officiels de la table et commissaire	51
Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs.....	52
Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions.....	53
Art. 48 Marqueur et aide marqueur : fonctions.....	54
Art. 49 Chronométrateur : fonctions	55
Art. 50 L'opérateur des 24 secondes : fonctions	56

REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL 2010

Règle Un- le jeu

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

REGLE UN – LE JEU

Art. 1 Définitions

1.1 Le jeu de basketball

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

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

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

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

1.3 Vainqueur de la rencontre

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

REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT

Art. 2 Le terrain

2.1 Le terrain de jeu

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

2.2 Zone arrière

La zone arrière d’une équipe consiste en son propre panier, la face interne du panneau ainsi que la partie du terrain délimitée par la ligne de fond derrière le panier de l’équipe, les lignes de touche et la ligne médiane.

2.3 Zone avant

La zone avant d'une équipe consiste dans le panier de l'adversaire, la face interne du panneau de l'adversaire, par la ligne de fond derrière le panneau de l'adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire.

2.4 Lignes

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

2.4.1 Lignes délimitant le terrain de jeu

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

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

2.4.2 Ligne médiane, cercle central et demi-cercles

La ligne médiane doit être tracée parallèlement aux lignes de fond depuis le point central des lignes de touche.

Elle est prolongée de quinze (15) cm au-delà de chaque ligne de touche. La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

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

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

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

La ligne de lancer franc est tracée parallèlement à chaque ligne de fond. Son bord extérieur est à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle mesure 3,60 m de long et son milieu est situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des deux (2) lignes de fond.

Les zones restrictives sont les rectangles délimités sur le terrain par les lignes de fond, les lignes de lancer franc prolongées et les lignes joignant les extrémités des lignes de lancer franc prolongées aux points de la ligne de fond situés à deux mètres quarante cinq (2,45m) de chaque côté du milieu de celles-ci, mesures prises du bord externe de ces lignes. Ces lignes, à l'exclusion de la ligne de fond, font partie de la zone restrictive.

L'intérieur des zones restrictives doit être peint.

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

2.4.4 Zone de panier à trois points

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

- deux lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond et perpendiculaires à celle-ci à une distance de quatre vingt dix centimètres (0,90 m) des lignes de touche,

□ un demi-cercle de 6,75 m de rayon extérieur, distance mesurée à partir de la projection au sol du centre exact du panier de l'adversaire. Ce point se trouve à 1,575 m du milieu de la ligne de fond, mesure prise du bord intérieur de cette ligne. Le demi-cercle rejoint les lignes parallèles.

La ligne à trois points ne fait pas partie de la zone de panier à trois (3) points.

2.4.5 Les zones des bancs d'équipe doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par deux (2) lignes comme indiqué dans la figure 1.

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

2.4.6 Lignes de remise en jeu

Deux (2) petites lignes de quinze (15) cm de long doivent être tracées en dehors du terrain de jeu, sur la ligne de touche à l'opposé de la table de marque, avec leur bord extérieur à 8,325m du bord interne des lignes de fond. (En d'autres termes, à hauteur du sommet de l'arc de la ligne à trois points.)

2.4.7 Zones des demi-cercles de non-charge

Les demi cercles de non-charge doivent être tracés sur le terrain de jeu, limités par :

□ deux lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond, leur bord intérieur étant à 1,25 m de la projection au sol du centre du panier et se terminant à 1,20 m du bord interne de la ligne de fond.

□ un demi-cercle de 1,25 m de rayon mesuré depuis le bord intérieur de la circonférence à partir du centre du panier. Le demi-cercle rejoint les deux lignes parallèles

Les zones des demi-cercles de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles directement sous la face avant des panneaux.

Les lignes du demi-cercle de non-charge ne font pas partie des zones des demi-cercles de non-charge.

REGLE TROIS - LES EQUIPES

Art. 4 Les équipes

4.1 Définition

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

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

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

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

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

4.2 Règle

4.2.1 Chaque équipe est composée de :

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

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

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

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

4.3 Tenues

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

- maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos,
Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans le short pendant le jeu. Le " tout en un " est autorisé,
- shorts d'une même couleur dominante, devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots,
- des chaussettes de la même couleur dominante pour tous les joueurs de l'équipe.

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

Les numéros doivent être clairement visibles et :

- ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins vingt (20) cm,
- ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins dix (10) cm,
- les chiffres ne doivent pas avoir moins de deux (2) cm de largeur,

- les équipes doivent utiliser les numéros de quatre (4) à quinze (15). Les fédérations nationales ont le pouvoir d'homologuer tout autre numéro ayant un maximum de deux (2) chiffres,
- les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros,
- toute publicité ou tout logo doit être à au moins cinq (5) cm des numéros.

4.3.3 Les équipes doivent avoir au minimum deux (2) jeux de maillots :

- l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs),
- la seconde équipe nommée sur le programme (équipe visiteuse) doit porter des maillots de couleur foncée,
- cependant, si les deux (2) équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent inter-changer la couleur de leurs maillots.

4.4 Autre équipement

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

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

- Ne sont pas permis :
 - les protections, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou,
 - les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),
 - Les ornements sur la tête, les accessoires dans les cheveux ou les bijoux,
- Sont permis :
 - les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées,
 - les sous-vêtements (cuissards) qui dépassent des shorts à condition qu'ils soient de la même couleur dominante que les shorts,
 - des manchettes de compression de la même couleur dominante que les maillots,
 - des bas de compression de la même couleur dominante que les shorts, ceux concernant le haut de la jambe doivent s'arrêter au-dessus du genou, ceux concernant le bas de la jambe doivent s'arrêter en-dessous du genou,
 - les genouillères si elles sont convenablement couvertes,
 - les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur,
 - des protections de dents incolores et transparentes,
 - les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs,
 - les bandeaux de tête d'une largeur maximum de cinq (5) cm en tissu, en plastique mou ou en caoutchouc non abrasif et de couleur unie.
 - du strapping ou sparadrap incolore et transparent pour les bras, épaules, jambes, etc.

4.4.3 Lors d'une rencontre, les joueurs ne sont pas autorisés à exposer sur leur corps ou dans leurs cheveux (ou ailleurs) tout nom, marque ou logo publicitaire, caritatif ou autre signe particulier.

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

Art. 5 Joueurs : blessures

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

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

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

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

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

5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu si le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte. Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le marqueur, ce joueur peut continuer à jouer.

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

Art. 6 Capitaine : fonctions et pouvoirs

6.1 Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain de jeu. Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations et seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté.

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

Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

7.1 Vingt (20) minutes au moins, avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre.

7.2 Dix (10) minutes au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms des entraîneurs en signant la feuille de marque. Ils indiquent en même temps les cinq (5) joueurs qui commenceront le jeu. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information.

7.3 Les entraîneurs, entraîneurs adjoints, les membres d'équipe et accompagnateurs sont les seules personnes autorisées à s'asseoir sur le banc de l'équipe et à demeurer dans leur zone de banc d'équipe.

7.4 L'entraîneur et l'entraîneur adjoint peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon devient mort et le chronomètre de jeu arrêté.

7.5 Seul l'entraîneur est autorisé à rester debout pendant le jeu. Il peut s'adresser verbalement aux joueurs pendant le jeu pourvu qu'il demeure à l'intérieur de sa zone de banc d'équipe.

7.6 S'il y a un entraîneur adjoint, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre (sa signature n'est pas nécessaire). Il assumera les fonctions et les pouvoirs de l'entraîneur si, pour une raison quelconque, ce dernier ne peut pas continuer.

7.7 Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, l'entraîneur doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu.

7.8 Le capitaine peut remplir la fonction d'entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et s'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut pas continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu, il peut continuer à remplir la fonction d'entraîneur.

Cependant, s'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer la fonction d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine peut le remplacer comme entraîneur.

7.9 L'entraîneur doit désigner le tireur de lancer franc de son équipe dans tous les cas où le tireur de lancer franc n'est pas déterminé par le règlement.

Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations

8.1 La rencontre consiste en quatre (4) périodes de dix (10) minutes.

8.2 Il doit y avoir un intervalle de vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre.

8.3 Il doit y avoir un intervalle de deux (2) minutes entre la première et la seconde période (première mi-temps), entre la troisième et la quatrième période (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation.

8.4 Il doit y avoir un intervalle de quinze (15) minutes à la mi-temps.

8.5 Un intervalle de jeu commence :

- vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre,
- lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin d'une période.

8.6 Un intervalle de jeu prend fin :

- au commencement de la première période lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre lors de l'entredeux initial,
- au commencement de toutes les autres périodes lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

8.7 Si le score est à égalité à l'expiration du temps de jeu de la quatrième période, le jeu doit continuer par autant de prolongations de cinq (5) minutes nécessaires pour qu'un résultat positif soit obtenu.

8.8 Si une faute est commise lorsque le signal du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit ou juste avant, tout éventuel lancer franc doit être tenté après la fin du temps de jeu.

8.9 Si une prolongation résultant de ces lancers francs est nécessaire, alors toutes les fautes commises après la fin du temps de jeu doivent être considérées comme ayant été commises pendant un intervalle de jeu et les lancers francs doivent être exécutés avant le commencement de la prolongation.

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

9.1 La première période commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) de l'arbitre lors de l'entre-deux initial.

9.2 Toutes les autres périodes commencent lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

9.3 La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec cinq (5) joueurs prêts à jouer.

9.4 Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit avoir son banc d'équipe et son propre panier du côté gauche de la table de marque, faisant face au terrain de jeu.

Cependant, si les deux (2) équipes sont d'accord, elles peuvent inter changer les bancs d'équipe et/ou les paniers.

9.5 Avant la première et la troisième période, les équipes sont autorisées à s'échauffer dans la moitié du terrain de jeu dans laquelle est situé le panier de leur adversaire.

9.6 Les équipes doivent changer de panier pour la seconde mi-temps.

9.7 Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui de la quatrième période.

9.8 Une période, une prolongation ou une rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit.

Art. 10 Statuts du ballon

10.1 Le ballon peut être vivant ou mort.

10.2 Le ballon devient vivant lorsque :

- lors de l'entre-deux, le ballon quitte la ou les main(s) de l'arbitre,
- lors d'un lancer franc, il est à la disposition du tireur de lancer franc,
- lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

10.3 Le ballon devient mort lorsque :

- tout panier du terrain ou lancer franc est réussi,
- un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
- il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc qui doit être suivi par :
 - d'autre(s) lancer(s) francs,
 - une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou possession).
- le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin de la période,
- le signal des vingt-quatre (24) secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
- le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
 - un arbitre a sifflé,
 - le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
 - le signal de l'appareil des 24 secondes a retenti.

10.4 Le ballon **ne** devient **pas** mort et le panier compte s'il est réussi lorsque :

- le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
 - un arbitre a sifflé,
 - le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
 - le signal de l'appareil des vingt-quatre (24) secondes a retenti.
 - le ballon est en l'air lors d'un lancer franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer franc,
 - un joueur commet une faute sur n'importe quel adversaire alors que le ballon est contrôlé par un adversaire tirant au panier du terrain et qui termine son tir par un mouvement continu ayant commencé avant que la faute soit commise.
- Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si :
- après qu'un arbitre a sifflé, une action de tir complètement nouvelle est effectuée,
 - pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin de période ou le signal de l'appareil des vingt quatre secondes retentit.

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

11.1 La position d'un **joueur** est déterminée par l'endroit où il touche le sol. Lorsqu'il est en l'air, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des trois points, la ligne de lancer franc, les lignes délimitant la zone restrictive et les lignes délimitant les zones de demi-cercle de non-charge.

11.2 La position d'un **arbitre** est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

Art.12 Entre-deux et possession alternée

12.1 Définition de l'entre-deux

12.1.1 Il y a **entre-deux** lorsqu'un arbitre lance le ballon entre deux (2) adversaires dans le cercle central au commencement de la première période.

12.1.2 Il y a **ballon tenu** lorsqu'un ou plusieurs joueurs adverses tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

12.2 Procédure de l'entre-deux

12.2.1 Chaque sauteur doit se tenir debout, les pieds dans la moitié du cercle central la plus proche de son propre panier avec un pied près de la ligne médiane.

12.2.2 Les coéquipiers ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.

12.2.3 L'arbitre devra alors lancer le ballon verticalement vers le haut entre les deux (2) adversaires à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre en sautant.

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

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

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

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

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

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

12.3 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

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

12.4 Définition de la possession alternée

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

12.4.2 La possession alternée :

- commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu,
- prend fin** lorsque :

- le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu,
- l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation,
- un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau lors d'une remise en jeu.

12.5 Procédure de la possession alternée

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

12.5.2 L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux initial aura droit à la première possession alternée.

12.5.3 L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quelle période, devra commencer la période suivante par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque sauf si d'autres lancers francs et/ou possession doivent être exécutés.

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

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

12.5.6 Une faute par l'une des équipes :

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

Art. 13 Comment jouer le ballon

13.1 Définition

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

13.2 Règle

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

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

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

Art. 14 Contrôle du ballon

14.1 Définition

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

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

- un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,
- le ballon est passé entre les co-équipiers.

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

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

Art. 15 Joueur en action de tir

15.1 Définition

15.1.1 Il y a **tir** au panier ou lancer franc lorsqu'un joueur tient le ballon dans la ou les main (s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Il y a **claquette** quand le ballon est tapé avec la ou les main(s) en direction du panier de l'adversaire.

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

Une **claquette** et un smash sont également considérés comme des tirs au panier.

15.1.2 L'action de tir :

- commence** lorsque le joueur débute le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant, effectuant une claquette ou smashant le ballon vers le panier de l'adversaire,
- prend fin** lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol.

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

15.1.3 Le **mouvement continu** de l'action de tir :

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

Art. 16 Panier réussi et sa valeur

16.1 Définition

16.1.1 Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers.

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

16.2 Règle

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

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

16.2.2 Si un joueur marque **accidentellement** un panier du terrain dans **son propre panier**, le panier compte deux (2) points et doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.

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

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

16.2.5 Le chronomètre de jeu doit indiquer 0 :00.3 (trois dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un

rebond qui suit le dernier ou unique lancer franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0 :00.2 ou 0 :00.1, seul un panier marqué en effectuant une claquette ou en smashant le ballon directement sera valable.

Art. 17 Remise en jeu

17.1 Définition

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

17.2 Procédure

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

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

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

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

- au commencement de toute période autre que la première,
- après un ou des lancer(s) franc(s) résultant d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante.

Le joueur effectuant la remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, et il doit être autorisé à passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain.

17.2.4 Lors des deux (2) dernières minutes de jeu de la quatrième (4ème) période et lors des deux (2) dernières minutes de chaque prolongation à la suite d'un temps-mort accordé à l'équipe ayant droit à la possession du ballon dans sa zone arrière, la remise en jeu consécutive doit être effectuée dans la zone avant de l'équipe, au niveau de la ligne de remise en jeu sur la ligne de touche à l'opposé à la table de marque.

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

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

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

tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer doit effectuer la remise en jeu à n'importe quel endroit, derrière la ligne de fond de son équipe.

Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon ou l'a mis à la disposition d'un joueur pour effectuer la remise en jeu après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier ou d'un dernier ou unique lancer franc réussi,

le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement et/ou vers l'arrière et le ballon peut être passé entre des coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond mais le délai de cinq (5) secondes compte à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain.

17.3 Règle

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

mettre plus de cinq (5) secondes avant de lâcher le ballon,

pénétrer sur le terrain de jeu alors qu'il a le ballon dans la ou les mains,

faire en sorte que le ballon touche le sol hors des limites après qu'il a été lâché lors de la remise en jeu,

toucher le ballon sur le terrain de jeu avant qu'il ait touché un autre joueur,

faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier,

se déplacer latéralement d'une distance totale de plus d'un (1) mètre dans une ou les deux directions depuis le point indiqué pour la remise en jeu avant de lâcher ou tout en lâchant le ballon, à moins qu'il ne s'agisse d'une remise en jeu consécutive à un panier ou un lancer-franc réussi. Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.

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

avoir une partie quelconque du corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne,

se tenir à moins d'un (1) mètre du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'espace libre de tout obstacle à l'endroit de la remise en jeu est inférieur à deux (2) mètres de la ligne de touche.

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

17.4 Sanction

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

Art. 18 Temps-mort

18.1 Définition

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

18.2 Règle

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

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

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

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

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

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

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

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

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

18.3 Procédure

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

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

18.3.3 La période de temps-mort :

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

18.3.4 Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une demande de temps-mort a été faite. Si un panier a été marqué contre l'équipe qui a demandé le temps-mort, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.

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

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

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

Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant la remise en jeu.

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

Art. 19 Remplacement

19.1 Définition

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

19.2 Règle

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

19.2.2 Une occasion de remplacement commence lorsque :

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

□ un panier du terrain est marqué dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième (4ème) période ou les deux (2) dernières minutes de chaque prolongation, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué.

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

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

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

19.2.5 Aucun remplacement ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier du terrain réussi dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou les deux (2) dernières minutes de toute prolongation à moins que : un arbitre ait interrompu le jeu.

19.3 Procédure

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

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

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

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

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

19.3.6 Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis sa cinquième (5è) faute ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement, dans un délai maximum de 30 secondes. Si, selon le jugement de l'arbitre, la reprise du jeu est retardée un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort disponible, une faute technique (" B ") peut être infligée à l'entraîneur, pour avoir retardé le jeu.

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

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

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

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

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

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

Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

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

Art. 20 Rencontre perdue par forfait

20.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

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

20.2 Sanction

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

20.2.2 Pour les doubles rencontres (aller et retour), comptant pour un total de points et pour les rencontres de playoffs au meilleur des trois matches, l'équipe qui perd la

première, la seconde ou la troisième rencontre par forfait perd la série ou les play-offs par " forfait ". Ceci ne s'applique pas aux play-offs au meilleur des cinq matches.

20.2.3 Si, lors d'un tournoi, une équipe déclare forfait une seconde fois, l'équipe doit être exclue du tournoi et les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

Art. 21 Rencontre perdue par défaut

21.1 Règle

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

21.2 Sanction

21.2.1 Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis.

Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de deux à zéro (2 à 0) en sa faveur. De plus, l'équipe ayant perdu par défaut, recevra un (1) point au classement.

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

REGLE CINQ - VIOLATIONS

Art. 22 Violations

22.1 Définition

Une violation est une infraction au règlement.

22.2 Sanction

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

Art. 23 Joueur et ballon hors des limites du terrain

23.1 Définition

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

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

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

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

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

23.1.4 Si un joueur se déplace à l'extérieur des limites ou dans sa zone arrière pendant un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux.

Art. 24 Dribble

24.1 Définition

24.1.1 Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur qui contrôle de ce ballon vivant et qui le lance, le tape ou le roule au sol ou bien le lance délibérément contre le panneau

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

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

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

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

24.1.3 On considère que le ballon vivant a échappé au joueur ('fumble') lorsqu'il le perd maladroitement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain.

24.1.4 Les actes suivants ne sont pas des dribbles :

- tirs successifs au panier du terrain,
- ballon qui échappe maladroitement des mains au commencement ou à la fin d'un dribble ('fumble')
- tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs,
- taper le ballon contrôlé par un autre joueur,
- dévier une passe et prendre le contrôle du ballon,
- taper le ballon en l'air de main à main et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.

24.2 Règle

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

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

Art. 25 Le marcher

25.1 Définition

25.1.1 Le **marcher** est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.

25.1.2 Le **pivot** est le mouvement légal d'un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain et qui déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé pied de pivot, est maintenu à son point de contact avec le sol.

25.2 Règle

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

- alors qu'il est à l'arrêt avec les deux pieds au sol :
 - dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot,
- alors qu'il se déplace :
 - si un pied est en contact avec le sol, ce pied devient le pied de pivot,
 - si aucun des pieds n'est en contact avec le sol et que le joueur retombe au sol simultanément avec les deux pieds, dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot,
 - si aucun des pieds n'est en contact avec le sol et que le joueur retombe sur un pied, alors ce pied devient le pied de pivot. Si le joueur saute sur ce pied et retombe au sol simultanément avec les deux pieds, alors aucun pied ne peut être pied de pivot.

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

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

25.2.3 Joueur tombant au sol, allongé ou assis :

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

Art. 26 Trois secondes

26.1 Règle

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

26.1.2 Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

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

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

Art. 27 Joueur étroitement marqué

27.1 Définition

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

27.2 Règle

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

Art. 28 Huit secondes

28.1 Règle

Chaque fois :

- qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone arrière,
- que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière, cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de huit (8) secondes.

28.1.2 L'équipe a amené le ballon dans sa **zone avant** lorsque :

- le ballon, qui n'est contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant,
- le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a les deux pieds en contact avec sa zone avant,
- le ballon touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de son corps en contact avec sa zone arrière,
- le ballon touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe qui contrôle le ballon,
- lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont en contact avec la zone avant.

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

- un ballon sorti des limites du terrain,
- un joueur blessé de la même équipe,
- une situation d'entre-deux,
- une double faute,

- l'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.

Art. 29 Vingt-quatre secondes

29.1 Règle

29.1.1 Chaque fois :

- qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon **vivant** sur le **terrain de jeu**,
- lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon, cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de vingt-quatre (24) secondes.

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

- le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le signal des vingt-quatre (24) secondes ait retenti, et
- après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

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

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

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

29.2 Procédure

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

- pour une faute ou violation (mais pas pour le ballon sorti des limites du terrain) par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
 - pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
 - pour toute raison valable ne concernant aucune des deux équipes, la possession du ballon doit être accordée à la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon.
- Si la remise en jeu est effectuée dans la zone arrière, l'appareil des vingt quatre secondes doit être remis à vingt quatre secondes.

Si la remise en jeu est effectuée dans la zone avant, l'appareil des vingt quatre secondes doit être remis en marche de la manière suivante :

- si quatorze (14) secondes ou plus sont affichées sur l'appareil des vingt quatre secondes au moment où le jeu a été arrêté, l'appareil des vingt quatre secondes ne doit pas être remis à 24s et doit continuer à partir du temps affiché au moment de l'arrêt,

□ si treize (13) secondes ou moins sont affichées sur l'appareil des vingt quatre secondes, l'appareil des vingt quatre secondes être **remis à quatorze (14) secondes**.

Cependant, si selon le jugement des arbitres, les adversaires pourraient être placés dans une situation désavantageuse déloyale, l'appareil des vingt-quatre (24) secondes devra continuer à partir du temps affiché au moment de l'arrêt.

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

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

Art. 30 Ballon retournant en zone arrière

30.1 Définition

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

- il touche la zone arrière,
- il touche ou est légalement touché par un attaquant ayant une partie de son corps en contact avec sa zone arrière,
- il touche un joueur ou un arbitre qui a une partie du corps en contact avec la zone arrière.

30.1.2 Le ballon est considéré comme étant retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant est le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière,

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

30.2 Règle

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

30.3 Sanction

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans sa zone avant, à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau

Art. 31 Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier et intervention illégale

31.1 Définition

31.1.1 Un tir au panier ou un lancer franc :

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

31.2 Règle

31.2.1 Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier lors d'un tir au panier se produit lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et :

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

31.2.2 Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier lors d'un lancer franc se produit lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est en l'air vers le panier et avant qu'il touche l'anneau.

31.2.3 Les restrictions quant à empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier, s'appliquent jusqu'à ce que :

- le ballon n'ait plus la possibilité d'atteindre le panier,
- le ballon touche l'anneau.

31.2.4 **L'intervention illégale** se produit lorsque :

- lors d'un tir au panier ou d'un dernier ou unique lancer franc, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- après un lancer franc suivi par d'autre(s) lancer(s) franc(s) supplémentaire(s), un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau tant que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier,
- un joueur passe le bras à travers le panier par en-dessous et touche le ballon.
- un défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est à l'intérieur du panier, l'empêchant ainsi de passer à travers le panier,
- un joueur fait vibrer le panier ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer ou l'a fait pénétrer dans le panier,
- un joueur s'accroche au panier pour jouer le ballon.

31.2.5 Lorsque

- un arbitre a siffle alors que le ballon est entre les mains d'un joueur qui tire au panier ou le ballon est en l'air lors d'un tir au panier,
- le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin d'une période alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier.

Aucun joueur ne peut toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau alors qu'il a encore la possibilité de pénétrer dans le panier.

Toutes les restrictions relatives à empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier et à l'intervention illégale doivent **s'appliquer**.

31.3 Sanction

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

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

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

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

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

REGLE SIX - FAUTES

Art. 32 Fautes

32.1 Définition

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

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

Art. 33 Contact : principes généraux

33.1 Principe du cylindre

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

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

Les mains et les bras peuvent être étendus devant la poitrine sans pour autant être au-delà de la position des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement de ses pieds doit être proportionnel à sa taille.

Figure 5 - Principe du cylindre

33.2 Principe de la verticalité

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

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

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

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

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

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

33.3 Position légale de défense

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

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

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

33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

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

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

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

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

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

- le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- lorsque le défenseur se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un pied ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas **en direction** du joueur porteur du ballon,
- le contact doit avoir lieu sur le torse, dans ce cas le défenseur serait considéré comme étant arrivé le premier sur le point de contact,
- ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner à **l'intérieur** de son cylindre pour éviter d'être blessé.

Dans les cas décrits ci-dessus, le contact doit être considéré comme ayant été commis par le joueur porteur du ballon.

33.5 Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

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

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

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

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

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

33.6 Joueur en l'air

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

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

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

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

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

33.7 Ecran – Légal et illégal

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8 Charge (passage en force)

La charge (passage en force) est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le torse de l'adversaire.

33.9 Obstruction

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

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

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

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

Il est légal pour un joueur, d'écarter le ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain mais ils doivent être ramenés à l'intérieur

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

33.10 Zones des demi-cercles de non-charge

Des zones des demi-cercles de non-charge sont tracées sur le terrain de jeu dans le but de signaler une zone spécifique pour l'interprétation des situations d'obstruction / charge (passage en force) sous le panier.

Dans toute situation de pénétration vers la zone de non-charge, un contact provoqué par un joueur attaquant en l'air contre un défenseur à l'intérieur du demi-cercle de non-charge ne doit pas être sifflé comme une faute offensive, à moins que l'attaquant n'utilise illégalement ses mains, bras, jambes ou son corps, lorsque :

- le joueur attaquant contrôle le ballon alors qu'il est en l'air **et ...**
- il tente un tir au panier ou passe le ballon à un coéquipier **et ...**
- le joueur défenseur a les deux pieds à l'intérieur de la zone du demi-cercle de non-charge.

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

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

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

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

Toucher de la main ou du bout des doigts un adversaire de façon répétitive avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à un jeu plus rude.

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

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

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

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

33.12 Jeu du "Poste"

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

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

Un attaquant ou un défenseur en position de "Poste" commet une faute s'il pousse son adversaire hors de sa position à l'aide des épaules ou des hanches ou s'il entrave la liberté

de mouvement de l'adversaire en utilisant bras étendus, épaules, hanches, jambes ou toute autre partie du corps.

33.13 Marquage illégal par derrière

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

33.14 Tenir

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

33.15 Pousser

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

Art. 34 Faute personnelle

34.1 Définition

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

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

34.2 Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1 Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

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

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

- si le tir au panier est réussi, le panier doit compter et un (1) lancer franc supplémentaire est accordé,
- si le tir depuis la zone de panier à deux points est manqué, deux (2) lancers francs sont accordés,

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

Art. 35 Double faute

35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle deux (2) adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps.

35.2 Sanction

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

Si approximativement en même temps que la double faute :

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

Art. 36 Faute antisportive

36.1 Définition

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

36.1.2 Les fautes antisportives doivent être interprétées de la même manière pendant toute la rencontre. L'arbitre doit juger seulement l'action.

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

- si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, c'est une faute antisportive,
- si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude), c'est une faute antisportive,
- si un défenseur cause un contact avec un adversaire par derrière ou latéralement en essayant d'arrêter une contre attaque et qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, c'est une faute antisportive,
- si un joueur commet une faute alors qu'il fait un effort légitime pour jouer le ballon (action normale), il n'y a pas de faute antisportive.

36.2 Sanction

36.2.1 Une faute antisportive sera infligée à chaque fautif.

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

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

Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit :

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

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

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

Art. 37 Faute disqualifiante

37.1 Définition

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

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

37.2 Sanction

37.2.1 Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.

37.2.2 Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter le bâtiment.

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

- à tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact,
- au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact suivi de :
- une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- un entre-deux pour commencer la première période.

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

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

Art. 38 Faute technique

38.1 Règles de conduite

38.1.1 Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des membres des deux équipes (joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs exclus et accompagnateurs) avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire, s'il en a un.

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

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

38.1.4 L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de toute évidence, ne

sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après avertissement.

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

38.2 Violence

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

38.2.2 Chaque fois que des actes de violence se produisent sur le terrain ou ses environs entre joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints ou accompagnateurs, les arbitres doivent prendre les mesures nécessaires pour les arrêter.

38.2.3 Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Les arbitres doivent rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

38.2.4 Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.

38.2.5 Toutes les autres zones, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc, sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.

38.2.6 Toute action physique commise par les joueurs, remplaçants, joueurs exclus, entraîneurs, entraîneurs adjoints ou accompagnateurs qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu ne doit pas être permise par les arbitres.

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

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

38.3 Définition

38.3.1 **Une faute technique** est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- ignorer les avertissements donnés par les arbitres,
- toucher irrespectueusement les arbitres, le commissaire, les officiels de table, les personnes du banc d'équipe

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

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

38.3.3 Un entraîneur doit être disqualifié lorsque :

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

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

38.4 Sanction

38.4.1 Si une faute technique est commise :

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

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

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

Art. 39 Bagarre

39.1 Définition

Une bagarre est une altercation physique entre deux (2) ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, joueurs exclus, entraîneurs, entraîneurs adjoints ou accompagnateurs).

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

39.2 Règle

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

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

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

39.3 Sanction

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

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

Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre :

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

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

39.3.4 Toutes les sanctions de fautes commises entre joueurs sur le terrain, impliqués dans une bagarre ou une situation pouvant mener à une bagarre, doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42 (situations spéciales).

REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES

Art. 40 Cinq fautes de joueur

40.1 Un joueur qui a commis cinq (5) fautes, qu'elles soient personnelles et/ou techniques, doit en être informé par l'arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les trente (30) secondes.

40.2.1 Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis sa cinquième faute est considérée comme étant une faute de joueur exclu. Elle doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur ("B").

Art. 41 Sanction de fautes d'équipe

41.1 Définition

41.1.1 Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis quatre (4) fautes d'équipe au cours d'une période.

41.1.2 Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commise au cours de la période ou de la prolongation suivante.

41.1.3 Toutes les fautes d'équipe commises pendant une prolongation doivent être considérées comme étant commise au cours de la quatrième période.

41.2 Règle

41.2.1 Lorsqu'une équipe est en situation de sanction de fautes d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur ultérieurement commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir doivent être sanctionnées par deux (2) lancers francs au lieu d'une remise en jeu.

41.2.2 Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, cette faute doit être sanctionnée par une remise en jeu pour les adversaires.

Art. 42 Situations spéciales

42.1 Définition

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

42.2 Procédure

42.2.1 Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions doivent être identifiées.

42.2.2 L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.

42.2.3 Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées. Une fois les sanctions annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

42.2.4 Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction restant à exécuter annule tous les droits antérieurs à la possession.

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

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

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

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

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

Art. 43 Lancers francs

43.1 Définition

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

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

43.2 Règle

43.2.1 Lorsqu'une faute personnelle est sanctionnée par des lancers francs, ils sont accordés comme suit :

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

43.2.2 Lorsqu'une faute technique est sifflée, tout adversaire désigné par l'entraîneur doit tirer les lancers francs.

43.2.3 Le tireur de lancer franc :

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

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

Pendant les lancers francs ces joueurs ne doivent pas :

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

Figure 6 - Position des joueurs pendant les lancers francs

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

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

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

43.3 Sanction

43.3.1 **Si un lancer franc est réussi** et que la violation est commise par le tireur de lancer franc, le point, s'il est marqué, ne doit pas compter.

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

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

- le point doit compter s'il est marqué,
- la ou les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

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

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

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

Art. 44 Erreurs rectifiables

44.1 Définition

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

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

44.2 Procédure générale

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

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

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

44.2.4 Après la correction de l'erreur et sauf si cela est indiqué différemment dans ce règlement, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour corriger l'erreur. Le ballon doit être remis à l'équipe y ayant droit au moment où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur.

44.2.5 Une fois que l'erreur qui demeure rectifiable a été découverte :

si joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé (mais pas pour avoir été disqualifié ou avoir commis sa cinquième faute), il doit **revenir** sur le terrain de jeu pour prendre part à la correction de l'erreur (à ce moment il devient joueur).

Une fois l'erreur corrigée, il peut rester en jeu à **moins qu'un** changement réglementaire ait été encore demandé ; dans ce cas, le joueur peut quitter le terrain de jeu.

si le joueur avait été remplacé parce qu'il avait commis sa cinquième faute ou qu'il avait été disqualifié, son remplaçant doit prendre part à la correction de l'erreur.

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

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

44.3 Procédure spéciale

44.3.1 Accorder un ou des lancer(s) franc(s) immérité(s) :

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

si le chronomètre de jeu n'a pas démarré, le ballon doit être attribué pour une remise en jeu, à l'équipe dont le ou les lancer(s) franc(s) a/ont été annulé(s), dans le prolongement de la ligne de lancer franc

si le chronomètre de jeu a démarré et que :

– l'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) au moment où l'erreur a été découverte est la même qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite,

– aucune équipe ne contrôlait le ballon au moment de la découverte de l'erreur, le ballon doit être attribué à l'équipe ayant droit à la remise en jeu au moment de l'erreur.

- Si le chronomètre de jeu a démarré et, au moment où l'erreur a été découverte, l'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) est l'équipe adverse à celle qui contrôlait le ballon au moment de l'erreur, c'est une situation d'entre-deux.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et, au moment où l'erreur a été découverte, une sanction pour faute impliquant des lancers francs a été accordée, les lancers francs doivent être exécutés et le ballon attribué pour une remise en jeu à l'équipe qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite.

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

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

44.3.3 Permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) franc(s), Le ou les lancer(s) franc(s) tiré(s) résultant de l'erreur et la possession du ballon qui ferait partie de la sanction doit/doivent être annulé(s) et le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc si d'autres sanctions pour des infractions ultérieures doivent être exécutées.

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

ART. 45 Arbitres, officiels de la table et commissaire

45.1 Les officiels sont l'arbitre et un (1) ou deux (2) aide(s) arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table et par un commissaire.

45.2 Les officiels de la table sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométrateur et l'opérateur des vingt-quatre (24) secondes.

45.3 Un commissaire doit s'asseoir entre le marqueur et le chronométrateur. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table et d'aider l'arbitre et les aides arbitres pour le déroulement sans heurts de la rencontre.

45.4 Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.

45.5 Les arbitres, les officiels de la table et le commissaire doivent diriger le jeu conformément au présent règlement et n'ont pas autorité pour y apporter des changements.

45.6 La tenue des arbitres comprend une chemise d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de basketball noires.

45.7 Les arbitres et les officiels de la table de marque doivent être habillés de manière uniforme.

Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs

46.1 L'arbitre doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.

46.2 Il doit désigner le chronomètre de jeu officiel, l'appareil des vingt-quatre (24) secondes, le chronomètre des temps morts et agréer les officiels de la table de marque.

46.3 Il doit choisir le ballon de jeu parmi deux (2) ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.

46.4 Il ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.

46.5 Il doit effectuer l'entre-deux pour commencer la première période et la remise en jeu de possession alternée pour commencer les autres périodes.

46.6 Il a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.

46.7 Il a le pouvoir de déclarer une équipe forfait.

46.8 Il doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.

46.9 Il doit approuver et signer la feuille de marque à la fin du temps de jeu, ceci mettant fin à la tâche des arbitres et à leur relation avec la rencontre. Le pouvoir des arbitres commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et prend fin avec l'expiration du temps de jeu tel qu'approuvé par les arbitres.

46.10 Il doit inscrire au verso de la feuille de marque avant de la signer :

tout forfait ou faute disqualifiante,

tout comportement antisportif de la part de joueurs, entraîneurs, entraîneurs adjoints ou accompagnateurs se produit avant les vingt (20) minutes qui précèdent le commencement de la rencontre ou bien entre l'expiration du temps de jeu et l'approbation et la signature de la feuille de marque,
Dans ce cas l'arbitre (le commissaire s'il y en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

46.11 Il doit prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter le(s) autre(s) arbitre(s), le commissaire s'il y en a un et/ou les officiels de la table.

46.12 Il est autorisé à approuver et utiliser l'équipement technique disponible pour décider si, lors du dernier tir à l'expiration de chaque période ou de toute prolongation et avant de signer la feuille de marque, le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur pendant le temps de jeu ou si le panier compte deux ou trois points.

46.13 Il a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ce règlement.

Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions

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

47.1.2 Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, qu'une période prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

47.2 Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas considérer et peser les principes fondamentaux suivants :

- l'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
- consistance et cohérence dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse,
- consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,
- consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

47.3 Si une réclamation est déposée par une des équipes, l'arbitre (le commissaire s'il y en a) doit rendre compte de la réclamation à l'instance responsable de la compétition dans l'heure qui suit la fin de la rencontre.

47.4 Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les cinq (5) minutes qui suivent l'incident. Le(s) autre(s) arbitre(s) devra(vent) arbitrer seul(s) jusqu'à la fin de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du commissaire, s'il y en a un, le(s) autre(s) arbitre(s) devra(vent) décider du possible remplacement.

47.5 Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en anglais.

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

47.8 Les décisions prises par les officiels sont définitives et ne peuvent pas être contestées ou ignorées.

Art. 48 Marqueur et aide marqueur : fonctions

48.1 Le **marqueur** doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :

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

48.2 Le marqueur doit aussi :

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

48.3 L'aide marqueur doit gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

48.4 Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :

- pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal,
- après l'expiration du temps de jeu et avant que la feuille de marque ne soit signée par l'arbitre, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre,
- après que la feuille de marque a été signée par les arbitres, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'arbitre ou le commissaire, s'il y en a un, doit (ven)t envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition.

Art. 49 Chronométrateur : fonctions

49.1 Le chronométrateur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :

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

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

- déclencher le chronomètre de jeu lorsque :
 - lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur,
 - après un dernier ou unique lancer franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu,

– lors d’une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.

arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

– le temps de jeu d’une période a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s’est pas arrêté automatiquement

– un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,

– un panier est marqué contre l’équipe qui a demandé un temps-mort,

– un panier est marqué dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période et les deux (2) dernières minutes de toute prolongation,

– le signal sonore de l’appareil des vingt-quatre (24) secondes retentit alors qu’une équipe contrôle le ballon.

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

déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l’arbitre fait le signal de temps-mort,

faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,

faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

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

déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin de la période précédente,

faire retentir son signal lorsqu’il reste trois (3) minutes, puis une (1) minute et (trente) 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période,

faire retentir son signal lorsqu’il reste (trente) 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.

faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu’un intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50 L’opérateur des 24 secondes : fonctions

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

50.1 **Il soit déclenché ou remis en marche chaque fois que :**

Une équipe prend le contrôle d’un ballon vivant sur le terrain de jeu,

lors d’une remise en jeu, le ballon **touche** ou est légalement touché par n’importe quel joueur sur le terrain de jeu.

Le simple fait de toucher le ballon par un adversaire ne fait pas démarrer une nouvelle période de vingt quatre (24) secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.

50.2 Chaque fois qu’un arbitre siffle à la suite de :

une faute ou violation (mais pas pour un ballon sorti des limites du terrain),

un arrêt du jeu à cause d’une action n’ayant aucun rapport avec l’équipe qui contrôle le ballon,

□ un arrêt du jeu à cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'une ou l'autre équipe sauf si les adversaires sont désavantagés, l'appareil des vingt-quatre (24) secondes doit être :

1. arrêté et remis à vingt quatre (24) secondes sans affichage apparent dès que :

- Le ballon pénètre légalement dans le panier,
- Le ballon touche le panier de l'adversaire (sauf s'il reste coincé entre le panier et le panneau),
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière ou des lancers francs,
- Une infraction aux règles a été commise par l'équipe qui contrôle le ballon.

2. arrêté mais pas remis à vingt quatre (24) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que quatorze (14) secondes ou plus sont affichées sur l'appareil des vingt quatre (24) secondes,

3. arrêté et remis à quatorze (14) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que treize (13) secondes ou moins sont affichées sur l'appareil des vingt quatre (24) secondes.

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

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

5. arrêté puis éteint lorsque le ballon devient mort et le chronomètre de jeu arrêté et qu'il reste moins de vingt-quatre (24) ou de quatorze (14) secondes à jouer dans toute période. Le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre (24) secondes n'arrête ni le chronomètre de jeu ni le jeu et ne rend pas le ballon mort à moins que l'équipe en attaque contrôle encore le ballon.