

---

Fédération Internationale  
de Basketball



**FIBA**

We Are Basketball

---

International Basketball  
Federation

# **Règlement Officiel de Basketball 2008**

**Approuvé par le Bureau Central de la FIBA**

Application à partir du 1<sup>er</sup> octobre 2008  
(ou du début de la compétition)



<b>REGLE UNE – LE JEU .....</b>	<b>4</b>
ART.1 <b>DEFINITION .....</b>	<b>4</b>
<b>REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT .....</b>	<b>4</b>
ART. 2 <b>LE TERRAIN.....</b>	<b>4</b>
ART.3 <b>EQUIPEMENT.....</b>	<b>10</b>
<b>REGLE TROIS - LES EQUIPES .....</b>	<b>11</b>
ART. 4 <b>LES EQUIPES.....</b>	<b>11</b>
ART. 5 <b>JOUEURS : BLESSURE .....</b>	<b>13</b>
ART. 6 <b>CAPITAINE: FONCTIONS ET POUVOIRS .....</b>	<b>13</b>
ART. 7 <b>COACHS: FONCTIONS ET POUVOIRS .....</b>	<b>13</b>
<b>REGLE QUATRE –REGLEMENT DU JEU.....</b>	<b>15</b>
ART. 8 <b>TEMPS DE JEU, SCORE NUL ET PROLONGATIONS .....</b>	<b>15</b>
ART. 9 <b>COMMENCEMENT ET FIN D’UNE PERIODE OU DE LA RENCONTRE.....</b>	<b>15</b>
ART. 10 <b>STATUTS DU BALLON .....</b>	<b>16</b>
ART. 11 <b>POSITION D’UN JOUEUR ET D’UN ARBITRE.....</b>	<b>17</b>
ART.12 <b>ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE .....</b>	<b>17</b>
ART. 13 <b>COMMENT JOUER LE BALLON .....</b>	<b>19</b>
ART. 14 <b>CONTROLE DU BALLON.....</b>	<b>19</b>
ART. 15 <b>JOUEUR TIRANT AU PANIER.....</b>	<b>19</b>
ART. 16 <b>PANIER – REUSSI ET SA VALEUR.....</b>	<b>20</b>
ART. 17 <b>REMISE EN JEU.....</b>	<b>20</b>
ART. 18 <b>TEMPS-MORT .....</b>	<b>22</b>
ART. 19 <b>REPLACEMENT.....</b>	<b>23</b>
ART. 20 <b>RENCONTRE PERDUE PAR FORFAIT .....</b>	<b>25</b>
ART. 21 <b>RENCONTRE PERDUE PAR DEFAUT .....</b>	<b>25</b>
<b>REGLE CINQ - VIOLATIONS.....</b>	<b>27</b>
ART. 22 <b>VIOLATIONS .....</b>	<b>27</b>
ART. 23 <b>JOUEUR ET BALLON HORS DES LIMITES DU TERRAIN .....</b>	<b>27</b>
ART. 24 <b>DRIBBLE .....</b>	<b>27</b>
ART. 25 <b>LE MARCHER.....</b>	<b>28</b>
ART. 26 <b>TROIS SECONDES.....</b>	<b>29</b>
ART. 27 <b>JOUEUR ETROITEMENT MARQUE .....</b>	<b>30</b>
ART. 28 <b>HUIT SECONDES .....</b>	<b>30</b>
ART. 29 <b>VINGT QUATRE SECONDES.....</b>	<b>30</b>
ART. 30 <b>BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE .....</b>	<b>31</b>
<b>ART. 31    GOAL TENDING ET INTERFÉRENCE.....</b>	<b>32</b>
<b>REGLE SIX - FAUTES.....</b>	<b>34</b>
ART. 32 <b>FAUTES .....</b>	<b>34</b>
ART. 33 <b>CONTACT : PRINCIPES GENERAUX .....</b>	<b>34</b>
ART. 34 <b>FAUTE PERSONNELLE .....</b>	<b>39</b>
ART. 35 <b>DOUBLE FAUTE .....</b>	<b>39</b>
ART. 36 <b>FAUTE ANTISPORTIVE.....</b>	<b>40</b>
ART. 37 <b>FAUTE DISQUALIFIANTE .....</b>	<b>41</b>
ART. 38 <b>FAUTE TECHNIQUE.....</b>	<b>41</b>
ART. 39 <b>BAGARRE.....</b>	<b>43</b>
<b>REGLE SEPT – PROVISIONS GENERALES.....</b>	<b>45</b>
ART. 40 <b>CINQ FAUTES DE JOUEUR.....</b>	<b>45</b>
ART. 41 <b>FAUTES D’EQUIPE - SANCTIONS .....</b>	<b>45</b>
ART. 42 <b>SITUATIONS SPECIALES .....</b>	<b>45</b>
ART. 43 <b>LANCERS FRANCS.....</b>	<b>46</b>
ART. 44 <b>ERREURS RECTIFIABLES.....</b>	<b>48</b>



<b>REGLE HUIT – OFFICIELS, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : DEVOIRS ET POUVOIRS.....</b>	<b>50</b>
<b>ART. 45 OFFICIELS, OFFICIELS DE LA TABLE ET COMMISSAIRE .....</b>	<b>50</b>
<b>ART. 46 L'ARBITRE: FONCTIONS ET POUVOIRS.....</b>	<b>50</b>
<b>ART. 47 LES ARBITRES : FONCTIONS ET POUVOIRS.....</b>	<b>51</b>
<b>ART. 48 MARQUEUR ET AIDE MARQUEUR: DEVOIRS .....</b>	<b>52</b>
<b>ART. 49 CHRONOMETREUR: DEVOIRS.....</b>	<b>52</b>
<b>ART. 50 L'OPERATEUR DES 24 SECONDES: DEVOIRS .....</b>	<b>53</b>
<b>A – SIGNAUX OFFICIELS .....</b>	<b>60</b>
<b>B – FEUILLE DE MARQUE .....</b>	<b>66</b>
<b>C – RECLAMATION PROCEDURE .....</b>	<b>74</b>
<b>D - CLASSEMENT DES EQUIPES .....</b>	<b>75</b>
<b>E – TELEVISION (TV) TEMPS-MORTS .....</b>	<b>79</b>



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

---

## REGLE UNE – LE JEU

---

### Art.1 Définition

#### 1.1 Le jeu de basketball

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

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

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

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

#### 1.3 Vainqueur de la rencontre

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

---

## REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT

---

### Art. 2 Le terrain

#### 2.1 Le terrain de jeu

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

#### 2.2 Lignes

Toutes les lignes seront tracées dans la couleur blanche, de cinq (5) centimètres de large et clairement visibles

##### 2.2.1 Lignes délimitant le terrain de jeu

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

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

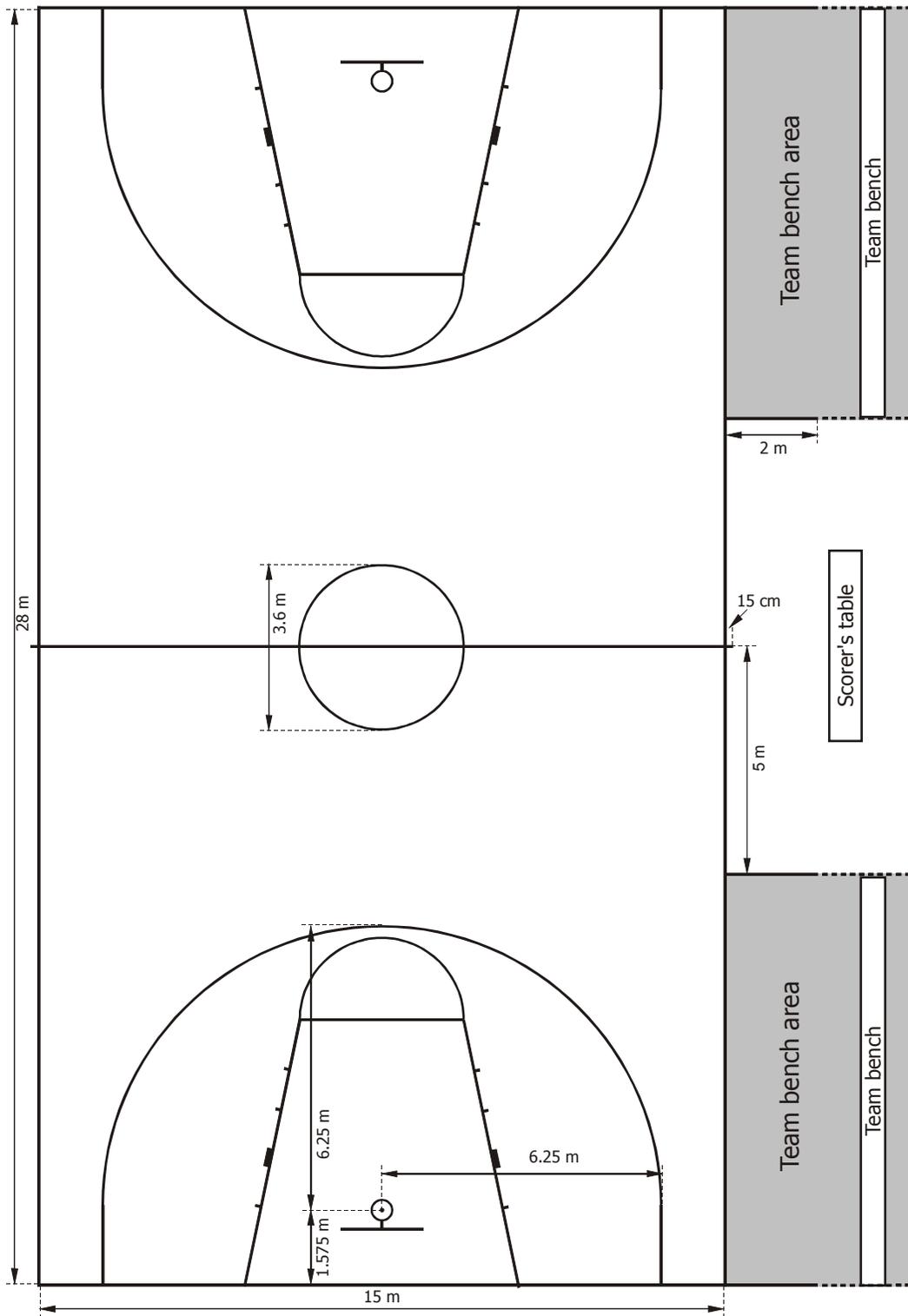


Figure 1 Terrain réglementaire



### 2.2.2 Ligne médiane, cercle central et demi-cercles

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

Elle est prolongée de quinze (15) cm au-delà de chaque ligne de touche. Le cercle central doit être tracé au centre du terrain et avoir un rayon 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).

### 2.2.3 Lignes de lancer franc et zones restrictives

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

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

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

### 2.2.4 Zone de panier à trois points

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

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

### 2.2.5 Zone des bancs d'équipe

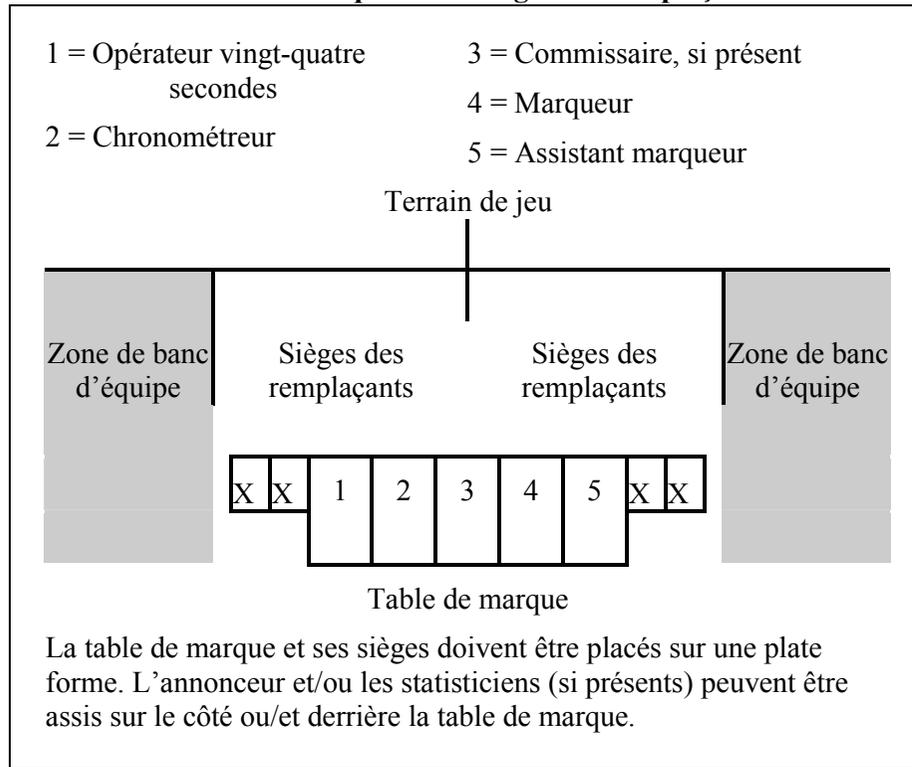
Les zones des bancs d'équipe (Figure 1) doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu, du même côté que la table de marque et des bancs des équipes.

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

Il doit y avoir quatorze (14) sièges disponibles pour 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.



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



**Figure 4**

**Table de marque et chaises de remplaçants**



### **Art.3    Equipement**

L'équipement suivant sera exigé:

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

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



---

## REGLE TROIS - LES EQUIPES

---

### **Art. 4 Les équipes**

#### **4.1 Définition**

- 4.1.1 Un membre d'équipe a le droit de jouer lorsqu'il est autorisé à jouer pour une équipe en conformité avec les règlements (y compris la réglementation régissant la limite d'âge) de l'instance organisatrice de la compétition.
- 4.1.2 Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié ou n'a pas commis cinq (5) fautes.
- 4.1.3 Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est:
- Un joueur lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer,
  - Un remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais autorisé à jouer,
  - Un joueur exclu lorsqu'il a commis cinq (5) fautes et n'est plus autorisé à jouer,
- 4.1.4 Pendant un intervalle de jeu tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme joueurs.

#### **4.2 Règle**

- 4.2.1 Chaque équipe est composée de:
- Douze (12) membres d'équipe au plus autorisés à jouer, y compris le capitaine,
  - Un coach et, si l'équipe le désire, un assistant coach,
  - Un maximum de cinq (5) accompagnateurs ayant des responsabilités spéciales tel que : manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète etc.
- 4.2.2 Cinq (5) joueurs de chaque équipe doivent être sur le terrain de jeu pendant le temps de jeu et peuvent être remplacés.
- 4.2.3 Un remplaçant devient joueur et un joueur devient remplaçant lorsque:
- L'arbitre fait signe au remplaçant de pénétrer sur le terrain de jeu,
  - Pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu, le remplaçant demande un remplacement au marqueur.

#### **4.3 Tenues**

- 4.3.1 La tenue des membres d'une même équipe se compose de:
- Maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos.  
Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans la culotte. Le " tout en un " est autorisé,
  - Culottes d'une même couleur dominante, devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots.
  - Les sous-vêtements (cuissardes) qui dépassent des culottes peuvent être portés à condition qu'ils soient de la même couleur dominante que la culotte.



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

Les numéros doivent être clairement visibles et:

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

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

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

#### 4.4 **Autre équipement**

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

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

- Ne sont pas permis:
  - les protections pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, les armatures ou moulures faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même 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 genouillères si elles sont convenablement couvertes.
  - Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur,
  - Les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs,
  - Les bandeaux de tête d'une largeur maximum de cinq (5) cm faits en tissu, en plastique mou ou en caoutchouc non abrasif et de couleur unie.

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

**Art. 5 Joueurs : blessure**

- 5.1 Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.
- 5.2 Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.
- 5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé sauf si l'équipe doit continuer à jouer avec moins de cinq (5) joueurs.
- 5.4 Les 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 le coach pour commencer la rencontre peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent.

**Art. 6 Capitaine: fonctions et pouvoirs**

- 6.1 Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son coach 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, néanmoins, seulement lorsque le ballon devient mort et le chronomètre arrêté.
- 6.2 Le capitaine doit, immédiatement à la fin de la rencontre, informer l'arbitre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans l'espace marqué "signature du capitaine en cas de réclamation".

**Art. 7 Coachs: fonctions et pouvoirs**

- 7.1 Vingt (20) minutes au moins, avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque coach ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, du coach et de l'assistant coach. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre.
- 7.2 Dix (10) minutes au moins avant la rencontre, chaque coach doit confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms des coaches en signant la feuille de marque.



Ils indiquent en même temps les cinq (5) joueurs qui commenceront le jeu. Le coach de l'équipe « A » sera le premier à fournir cette information.

- 7.3 Les coaches et les assistants coaches (de même que les remplaçants et accompagnateurs, les joueurs exclus mais non disqualifiés) sont les seules personnes autorisées à se trouver dans la zone de banc d'équipe où elles doivent demeurer sauf si spécifié autrement par le règlement.
- 7.4 Le coach et l'assistant coach peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.
- 7.5 Seul le coach est autorisé à rester debout pendant le jeu. Il peut s'adresser verbalement aux joueurs pendant le jeu pourvu qu'il demeure à l'intérieur de sa zone de banc d'équipe.
- 7.6 S'il y a un assistant coach, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre (sa signature n'est pas nécessaire). Il assumera les fonctions et les pouvoirs du coach si celui-ci, pour une raison quelconque, ne peut pas continuer.
- 7.7 Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, le coach doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu
- 7.8 Le capitaine assumera la fonction de coach s'il n'y a pas de coach, ou si le coach ne peut pas continuer et s'il n'y a pas de d'assistant coach inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut pas continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu, il peut continuer à remplir la fonction de coach. Cependant, s'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer la fonction de coach pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine peut le remplacer comme coach,
- 7.9 Le coach doit désigner le tireur de lancer franc de son équipe dans tous les cas où le tireur de lancer franc n'est pas déterminé par le règlement.



---

## REGLE QUATRE –REGLEMENT DU JEU

---

### **Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations**

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

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

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



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

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

#### **Art. 10 Statuts du ballon**

- 10.1 Le ballon peut être vivant ou mort.
- 10.2 Le ballon devient **vivant** lorsque:
- Lors d'un entre-deux, il est frappé légalement par un sauteur,
  - Lors d'un lancer franc, il est à la disposition du tireur de lancer franc,
  - Lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- 10.3 Le ballon devient **mort** lorsque:
- Tout panier du terrain ou lancer franc est réussi,
  - Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
  - Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc qui doit être suivi par:
    - D'autres lancers francs,
    - Une sanction supplémentaire, (lancers francs et/ou remise en jeu).
  - Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin de la période,
  - Le signal des vingt-quatre (24) secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
  - Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier du terrain est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que:
    - Un arbitre a sifflé,
    - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
    - Le signal de l'appareil des 24 secondes a retenti.
- 10.4 Le ballon **ne** devient **pas mort** et les paniers comptent s'ils sont réussis lorsque:
- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain et que:
    - Un arbitre a sifflé
    - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période
    - Le signal de l'appareil des vingt quatre (24) secondes a retenti
  - Le ballon est en l'air lors d'un lancer franc qu'un arbitre siffle une infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer franc,
  - Un joueur commet une faute alors que le ballon est encore contrôlé par un adversaire tirant au panier du terrain et qui termine son tir par un mouvement continu ayant commencé avant que la faute soit commise,

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

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

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

11.1 La position d'un **joueur** est déterminée par l'endroit où il touche le sol.

Lorsqu'il est en l'air lors d'un saut, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des trois points, la ligne de lancer franc et les lignes délimitant la zone restrictive.

11.2 Si un joueur qui a sauté de sa zone avant établit un nouveau contrôle d'équipe alors qu'il est encore en l'air, sa position relative à la zone avant/arrière n'est pas déterminée jusqu'à ce qu'il soit revenu au sol.

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

**Art.12 Entre-deux et possession alternée****12.1 Définition**

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

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

**12.2 Procédure**

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

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

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

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

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

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

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

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

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



### 12.3 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque:

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

### 12.4 Possession alternée

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

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

12.4.3 L'équipe qui n'a pas obtenu la possession du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux de la première période commencera la possession alternée,

12.4.4 L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quelle période, devra commencer la période suivante par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque.

12.4.5 La possession alternée:

- **Commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu,
- **Prends fin** lorsque:
  - Le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu,
  - L'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation,
  - Un ballon vivant reste coincé sur le support du panier lors d'une remise en jeu

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

12.4.7 La violation par une équipe durant sa remise en jeu fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession sera immédiatement inversée indiquant que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation aura 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 initiale.

12.4.8 Une faute par l'une des équipes:

- Avant le commencement de toute période autre que la première, ou
- Pendant la remise en jeu de possession alternée,

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



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

## **Art. 13 Comment jouer le ballon**

### **13.1 Définition**

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

### **13.2 Règle**

13.2.1 Un joueur ne courera pas avec le ballon, délibérément lui donnera un coup de pied, le bloquera avec toute partie de la jambe ou le frappera 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.

13.2.2 Un joueur offensif ne passera pas le bras au travers du panier par en dessous et ne touchera le ballon.

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

## **Art. 14 Contrôle du ballon**

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

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

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,
- Le ballon est passé entre les coéquipiers.

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

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

## **Art. 15 Joueur tirant au panier**

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

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

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

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

### **15.2 L'acte de tir :**

- **Commence** lorsque le joueur démarre le mouvement précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative de tir en lançant, tapant ou smashant le ballon vers le panier de l'adversaire.



- **Prend fin** lorsque le ballon a quitté la/les main(s) du tireur et, dans le cas d'un joueur en l'air, ce dernier retombe au sol avec les deux pieds.

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

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

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

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

## Art. 16 Panier – Réussi et sa valeur

### 16.1 Définition

16.1.1 Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou est passé au travers de celui-ci.

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

### 16.2 Règle

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

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

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

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

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

## Art. 17 Remise en jeu

### 17.1 Définition

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



## 17.2 Procédure

- 17.2.1 Un arbitre doit donner le ballon ou le mettre à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Il peut aussi le lancer ou le faire rebondir à condition que :
- L'arbitre ne soit pas à plus de 4 mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
  - Le joueur chargé de la remise en jeu se trouve à l'endroit correct désigné par l'arbitre.
- 17.2.2 Le joueur doit effectuer la remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la violation a été commise comme indiqué par l'arbitre ou à l'endroit où le jeu a été arrêté, sauf directement derrière le panneau.
- 17.2.3 Uniquement dans les situations suivantes la remise en jeu consécutive devra être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque:
- Au début de toutes les périodes autres que la première
  - Après un/des lancer(s) franc(s) résultant d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante,
  - Durant les deux (2) dernières minutes de la quatrième (4) période et durant les deux (2) dernières minutes de chaque période supplémentaire, suite à un temps mort accordé à l'équipe qui a droit à la possession de la balle dans sa zone arrière.
- Le joueur doit avoir un pied de chaque côté du prolongement de la ligne médiane et a le droit de passer le ballon à un partenaire à n'importe quel endroit du terrain de jeu.
- 17.2.4 A la suite à une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe qui contrôle un ballon vivant ou de l'équipe qui a droit au ballon, la remise en jeu consécutive doit être effectuée au point le plus proche de l'infraction.
- 17.2.5 Chaque fois que le ballon pénètre dans le panier mais que le panier ou le lancer franc n'est pas valable, la remise en jeu consécutive doit être effectuée à hauteur de la ligne de lancer franc prolongée.
- 17.2.6 A la suite d'un panier réussi du terrain ou d'un dernier ou unique lancer franc réussi:
- Tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer doit effectuer la remise en jeu à n'importe quel endroit, derrière la ligne de fond, du côté où le panier a été marqué. Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon ou l'a mis à la disposition d'un joueur pour effectuer la remise en jeu après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier réussi ou d'un lancer franc réussi,
  - Le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement et/ou vers l'arrière et le ballon peut être passé entre des coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond mais le délai de cinq (5) secondes compte à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain,
- ## 17.3 Règle
- 17.3.1 Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit **pas**:
- Mettre plus de cinq (5) secondes avant de lâcher le ballon, Pénétrer sur le terrain alors qu'il a le ballon dans la/les mains,
  - Faire en sorte que le ballon touche le sol hors des limites après qu'il a été lâché lors de la remise en jeu,
  - Toucher le ballon sur le terrain avant qu'il ait touché un autre joueur, Faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier,
  - Se déplacer latéralement de plus d'un (1) mètre et dans une ou plus d'une direction depuis le point indiqué par l'arbitre avant de lâcher ou tout en lâchant le ballon. Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.



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

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

17.4 **Sanction**

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

**Art. 18 Temps-mort**

18.1 **Définition**

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

18.2 **Règle**

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

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

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- Pour les deux équipes, le ballon devient mort et 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 suite au dernier ou unique lancer franc réussi.
- Un panier est réussi, pour l'équipe adverse à celle qui a marqué le panier

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

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

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

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

18.2.8 Un temps-mort ne sera pas autorisé à l'équipe qui vient de marquer quand le chronomètre de jeu est arrêté après qu'un panier de plein jeu ait été réussi pendant les deux dernières (2) minutes de la quatrième période ou les deux dernières (2) minutes de chaque période supplémentaire à moins qu'un arbitre ait arrêté le jeu



### 18.3 Procédure

- 18.3.1 Seul le coach ou l'assistant coach a le droit de demander un temps-mort. Il doit, pour cela, établir un contact visuel avec le marqueur ou se rendre à la table de marque et demander clairement un temps-mort en faisant avec ses mains, le signe conventionnel approprié.
- 18.3.2 Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.
- 18.3.3 La **période** de temps-mort:
- Commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort,
  - Prends fin lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.
- 18.3.4 Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une demande de temps-mort a été faite.
- Si un panier du terrain a été réussi contre l'équipe qui a demandé le temps mort, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.
- 18.3.5 Pendant le temps-mort et pendant un intervalle de jeu avant le commencement de la deuxième (2ème), de la quatrième (4ème) période et de toute prolongation) les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe et les personnes autorisées à se trouver dans la zone de banc d'équipe peuvent pénétrer sur le terrain de jeu à condition que les membres d'équipe demeurent à proximité de leur zone de banc d'équipe.
- 18.3.6 Si la demande du temps-mort est faite par n'importe quelle équipe après que le ballon soit à la disposition du tireur pour le premier ou seul lancer franc, le temps-mort sera accordé si:
- Le dernier ou seul lancer franc est réussi
  - Elle est suivie par une remise en jeu à la ligne médiane prolongée, opposée à la table de marque.
  - Une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, les lancers francs doivent être terminés et le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute.
  - Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction.
  - Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant la remise en jeu.

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

## Art. 19 Remplacement

### 19.1 Définition

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



## 19.2 Règle

- 19.2.1 Une équipe peut remplacer un/des joueurs pendant une occasion de remplacement.
- 19.2.2 Une opportunité 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,
  - Pour l'équipe qui n'a pas marqué, un panier de jeu est marqué dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième (4<sup>ème</sup>) période ou les deux (2) dernières minutes de chaque prolongation.
- 19.2.3 Une opportunité de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour le premier ou unique lancer franc.
- 19.2.4 Un joueur qui est devenu remplaçant et un remplaçant qui est devenu joueur ne peut revenir en jeu ou quitter respectivement le terrain jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de marche du chronomètre de jeu, sauf si:
- L'équipe est réduite à moins de cinq (5) joueurs sur le terrain de jeu.
  - Le joueur, ayant droit aux lancers francs suite à la rectification d'une erreur, est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.
- 19.2.5 Un remplacement ne sera pas autorisé à l'équipe qui vient de marquer quand le chronomètre de jeu est arrêté après qu'un panier de plein jeu ait été réussi pendant les deux dernières (2) minutes de la quatrième période ou les deux dernières (2) minutes de chaque période supplémentaire à moins qu'un arbitre ait arrêté 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 le coach ou le coach adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant avec les mains le signe conventionnel ou en s'asseyant sur le siège de remplaçant. Il doit être prêt à jouer immédiatement.
- 19.3.2 Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.
- 19.3.3 Dès que l'occasion de remplacement commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite.
- 19.3.4 Le remplaçant doit demeurer à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre 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 (5<sup>ème</sup>) faute ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement (environ 30 secondes). Si, selon le jugement de l'arbitre, le délai n'est pas raisonnable, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort disponible, une faute technique (B) peut être infligée à l'encontre du coach.
- 19.3.7 Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou pendant un intervalle de jeu, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain de jeu.



19.3.8 Si le tireur de lancer franc doit être remplacé parce qu'il :

- Est blessé
- A commis sa cinquième faute
- A été disqualifié

Le(s) lancer(s) franc(s) doivent être tenté(s) par son remplaçant qui ne peut être remplacé à nouveau qu'après avoir joué dans la prochaine phase de jeu, chronométrée.

19.3.9 Si la demande de remplacement est faite par une des équipes après que le ballon est à la disposition du tireur pour le premier ou seul lancer franc, le remplacement sera accordé si:

- Le dernier ou seul lancer franc est réussi
- Il est suivi par une remise en jeu à la ligne médiane prolongée, opposée à la table de marque.
- Une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, les lancers francs seront achevés et le remplacement autorisé avant l'exécution de la sanction de faute suivante
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

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

## **Art. 20 Rencontre perdue par forfait**

### **20.1 Règle**

Une équipe perd la rencontre par forfait si:

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

### **20.2 Sanction**

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

20.2.2 Pour les doubles rencontres (aller et retour), comptant pour un total de points et pour les rencontres de barrage (au meilleur des trois) l'équipe qui perd la première, la seconde ou la troisième rencontre par forfait perd la série ou les barrages par « forfait ». Ceci ne s'applique pas aux barrages (au meilleur des cinq).

## **Art. 21 Rencontre perdue par défaut**

### **21.1 Règle**

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



## 21.2 **Sanction**

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



---

## 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 ou tout objet situé au-dessus du terrain de jeu.

#### 23.2 Règle

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

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

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

### Art. 24 Dribble

#### 24.1 Définition

24.1.1 Un **dribble commence** lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu, le lance, le frappe, le roule ou le dribble au sol **ou délibérément le lance sur 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.

- 24.1.2 Un joueur qui perd accidentellement et reprend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu (fumbling) est considéré comme l'ayant perdu involontairement.
- 24.1.3 Les actes suivants ne sont pas des dribbles:
- Tirs successifs au panier du terrain, Perte accidentelle du ballon au commencement ou à la fin d'un dribble,
  - Tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs, Frapper le ballon hors du contrôle d'un autre joueur,
  - Déviation d'une passe et prendre le contrôle du ballon,
  - Passer le ballon d'une main à l'autre et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.

## 24.2 Règle

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

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

## Art. 25 Le marcher

### 25.1 Définition

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

25.1.2 **Un pivot** est le mouvement légal dans lequel un joueur qui tient le ballon sur le terrain de jeu fait un pas une fois ou plus d'une fois dans n'importe quelle direction avec le même pied, alors que l'autre pied, appelé le pied de pivot, est maintenu à son point de contact au sol.

### 25.2 Règle

- 25.2.1 Etablir un pied pivot par un joueur qui attrape un ballon vivant sur le terrain de jeu:
- Alors qu'il a les deux pieds au sol :
    - Dès qu'un pied est levé l'autre pied devient le pied de pivot.
  - Alors qu'il est en mouvement:
    - Si un pied est en contact avec le sol, ce pied devient le pied de pivot,
    - Si les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol et que le joueur retombe au sol simultanément avec les deux pieds, dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot,
    - Si les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol et que le joueur retombe sur un pied, alors ce pied devient le pied de pivot. Si le joueur saute sur ce pied et retombe au sol simultanément avec les deux pieds, aucun pied ne peut alors être le pied de pivot.



### 25.2.2 Progression avec le ballon d'un joueur qui a établi un pied pivot alors qu'il détient un ballon vivant sur le terrain de jeu :

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

### 25.2.3 Joueur qui tombe, est allongé ou est assis au sol:

- Il est **légal** qu'un joueur qui détient le ballon, **puisse glisser** en tombant au sol ou alors qu'il soit allongé ou assis, prenne le contrôle du ballon,
- 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 :

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

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



## Art. 27 Joueur étroitement marqué

### 27.1 Définition

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

### 27.2 Règle

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

## Art. 28 Huit secondes

### 28.1 Définition

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

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

28.1.3 Le ballon **pénètre en zone avant** d'une équipe lorsque:

- Il touche la zone avant.
- Il touche un joueur ou un arbitre ayant une partie du corps en contact avec la zone avant.
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont dans la zone avant.

### 28.2 Règle

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

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

- 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**, son équipe doit tenter un tir au panier du terrain dans le délai de vingt-quatre (24) secondes.



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

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

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

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

**Toutes les restrictions** relatives au « goal tending » et aux interventions illégales (interférences) seront **appliquées**.

29.2 **Procédure**

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

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

29.2.2 Si l'appareil des 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 devra continuer.

Cependant, si selon le jugement de l'arbitre, l'équipe qui contrôle le ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté, l'appareil des vingt quatre (24) secondes doit être corrigé et le ballon redonné à cette 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 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 en zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant:

- Est le dernier à le toucher dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière,
- Est le dernier à le toucher dans sa zone arrière et qu'ensuite le ballon touche la zone avant puis qu'il soit ensuite touché par ce même joueur ou un coéquipier dans la zone arrière.



Cette restriction s'applique à toutes les situations se produisant dans la zone avant d'une équipe y compris les remises en jeu. Cependant, elle ne s'applique pas à un joueur qui saute de sa zone avant, établit le contrôle d'équipe tandis qu'encre en l'air et retombe ensuite dans la zone arrière de son équipe.

### 30.2 Règle

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

## Art. 31 Goal tending et Interférence

### 31.1 Définition

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

- Commence lorsque le ballon quitte la/les main(s) du joueur dans l'action de tir.
- Prends fin lorsque le ballon :
- Pénètre dans le panier directement par le haut, y demeure ou passe au 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 **Goal tending** se produit lors d'un tir de plein jeu un joueur touche le ballon alors qu'il est complètement au dessus du niveau de l'anneau et :

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

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

31.2.3 Les restrictions sur le goal tending s'appliquent jusqu'à ce que:

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

31.2.4 L'interférence lors d'un tir au panier de plein jeu se produit lorsque:

- Un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau
- Un joueur passe le bras au travers du panier par en dessous et touche le ballon. Ceci est également valable lors d'une passe ou après que le ballon ait touché l'anneau
- Un défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est dans le panier et l'empêche ainsi de passer au travers de celui-ci.
- Un défenseur fait vibrer le panneau ou agrippe le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier,
- Un attaquant fait vibrer le panneau ou agrippe l'anneau de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon ait pu pénétrer dans le panier.
- Un joueur saisit l'anneau pour jouer le ballon. Ceci est également valable après que le ballon ait touché l'anneau



- 31.2.5 L'**interférence** sur **tir de lancer franc** se produit lorsque:
- Un joueur pendant un lancer franc suivi par un/des autre(s) lancer(s) franc(s), touche le ballon, le panier ou le panneau alors que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier.
  - Un joueur touche le panier ou le panneau, lors d'un dernier ou unique lancer franc, alors que le ballon est en contact avec l'anneau.
  - Un **défenseur** passe le bras au travers du panier par en dessous et touche le ballon. **Ceci est également valable après que le ballon ait touché l'anneau**
  - Un défenseur, lors du dernier ou unique lancer franc, fait vibrer le panneau ou **agrippe** le panier, de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon ait été empêché d'entrer dans le panier.
  - Un attaquant, lors du dernier ou unique lancer franc, alors que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier et après qu'il ait touché l'anneau, fait vibrer le panneau ou **agrippe** le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon est entré dans le panier.
- 31.2.6 Aucun joueur ne touchera le ballon après qu'il a touché l'anneau, et qu'il a encore la possibilité de pénétrer dans le panier après que:
- Un arbitre siffle alors que le ballon est dans les mains d'un joueur ou est en l'air lors d'un tir de plein jeu.
  - Le signal de chronomètre de jeu retentit pour la fin d'une période tandis que la ballon pour un tir de plein jeu

**Toutes les restrictions** relatives au goal tending et à l'interférence devront **s'appliquer**.

### 31.3 **Sanction**

- 31.3.1 Si la violation est commise **par un attaquant**, aucun point ne peut être accordé. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc sauf si cela est spécifié autrement dans le règlement.
- 31.3.2 Si la violation est commise **par un défenseur**, l'équipe attaquante est créditée de:
- Un (1) point lorsque le ballon a été touché lors d'un lancer franc
  - Deux (2) points lorsque le ballon a été touché depuis la zone de panier à deux points
  - Trois (3) points lorsque le ballon a été touché depuis la zone de panier à trois points
- L'attribution des points se fait comme si le ballon avait pénétré dans le panier.
- 31.3.3 Si la violation est commise par **un défenseur**, pendant le dernier ou l'unique lancer franc, un (1) point sera accordé à l'équipe attaquante, suivi d'une faute technique au défenseur

---

**REGLE SIX - FAUTES**

---

**Art. 32 Fautes****32.1 Définition**

- 32.1.1 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 :

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

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

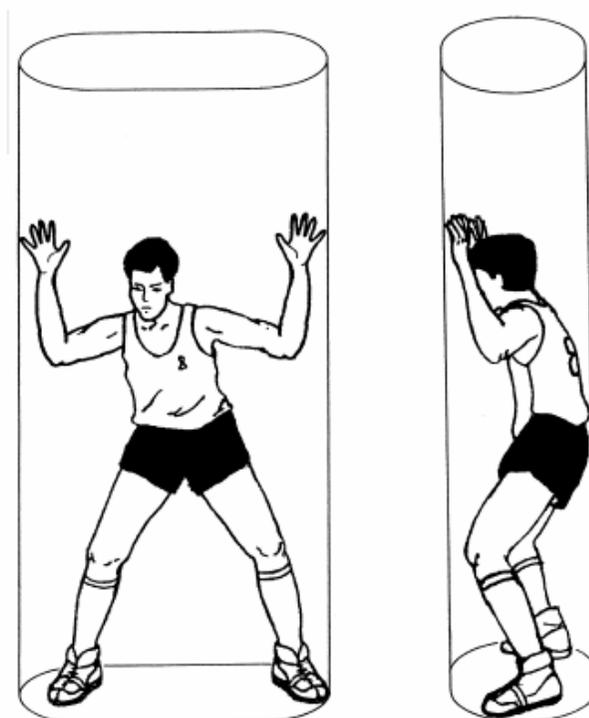


Figure 5

Principe du cylindre



### 33.2 Principe de la verticalité

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

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

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

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

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

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

### 33.3 Position légale de défense

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

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

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

### 33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

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

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

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

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

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

- Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,



- Lorsqu'il se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, **mais pas en direction** du joueur porteur du ballon,
- Le contact doit avoir lieu sur le torse, auquel cas le défenseur serait considéré comme étant arrivé le premier sur le point de contact,
- Ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner **dans** son cylindre afin d'amortir le choc ou pour éviter d'être blessé.

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

### 33.5 **Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon**

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

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

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

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

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

### 33.6 **Joueur en l'air**

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

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

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

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

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

### 33.7 **Ecran – Légal et illégal**

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



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

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

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

- Etait en **mouvement** 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 **mouvement** 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 **mouvement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur faisant l'écran doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter celui-ci en s'arrêtant ou en changeant de direction.

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

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

### 33.8 **Le passage en force**

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

### 33.9 **Obstruction**

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

Un joueur qui fait un écran commet un passage en force si un contact se produit lorsqu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

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

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

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



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

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

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

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

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

**Un attaquant avec du ballon** commet une faute :

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

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

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

### 33.11 **Jeu du "Poste"**

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

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

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

### 33.12 **Le marquage illégal par derrière**

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

### 33.13 **Tenir**

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

### 33.14 **Pousser**

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



## **Art. 34 Faute personnelle**

### **34.1 Définition**

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

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

### **34.2 Sanction**

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

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

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

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

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

## **Art. 35 Double faute**

### **35.1 Définition**

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

### **35.2 Sanction**

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

Si à peu près en même temps que la double faute:

- Un panier de plein jeu est accordé, ou un dernier ou unique lancer franc est réussi, le ballon sera remis à l'équipe qui n'a pas marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit de la ligne de fond,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu 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.

36.1.3 L'arbitre doit juger seulement l'action.

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

- Si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, c'est une faute antisportive,
- Si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude), alors le contact doit être jugé comme étant antisportif.
- Si un défenseur cause un contact avec un adversaire par derrière ou latéralement lors d'une contre attaque et s'il n'y a plus d'adversaire entre le joueur offensif et le panier de l'adversaire, alors le contact sera jugé comme étant antisportif.
- Si un joueur commet une faute alors qu'il fait un effort légitime pour jouer le ballon (action normale), il n'y a pas 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 suivi de:

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

Le nombre de lancers francs doit être comme suit:

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

36.2.3. Un joueur est éliminé quand il est chargé de deux (2) fautes antisportives et ira et restera dans le vestiaire de son équipe pour la durée de la rencontre ou, s'il choisit ainsi, quittera le bâtiment

36.2.4 Si un joueur est disqualifié sous l'Art. 36.2.3, cette faute antisportive sera la seule faute pénalisée et aucune pénalité additionnelle pour la disqualification ne sera administrée.

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

**37.2 Sanction**

37.2.1 Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.

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

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

- A tout adversaire, désigner par le coach, 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, dans le cercle central, pour commencer la première période.

37.2.4 Le nombre de lancers francs accordés sera comme suit:

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

**Art. 38 Faute technique****38.1 Règles de conduite**

38.1.1 Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des membres des deux équipes (joueurs, remplaçants, coachs, coachs adjoints, joueurs exclus pour 5 fautes et accompagnateurs) avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire, si présent.

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

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

38.1.4 L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même en ignorant des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de tout évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après l'avertissement.

38.1.5 Si une infraction technique est découverte après que le ballon est devenu 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 technique et l'arrêt du jeu reste valable.



## 38.2 **Violence**

- 38.2.1 Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au besoin, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.
- 38.2.2 Chaque fois que des actes de violence se produisent sur le terrain ou ses environs entre joueurs, remplaçants, coachs, coachs adjoints, joueurs exclus pour 5 fautes 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. L'arbitre doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.
- 38.2.4 Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.
- 38.2.5 Toutes les autres zones, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc., sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.
- 38.2.6 Toute action physique commise par les joueurs, remplaçants, coachs, assistants coachs, joueurs exclus pour 5 fautes ou accompagnateurs qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu ne doit pas être permise par les arbitres.

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

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

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

## 38.3 **Définition**

- 38.3.1 Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limité à:
- Ignorer les avertissements des arbitres,
  - Toucher irrespectueusement les arbitres, le commissaire, les officiels de table ou les personnes du banc d'équipe,
  - S'adresser irrespectueusement aux arbitres, au commissaire, aux officiels de table ou aux adversaires,
  - User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.
  - Agacer un adversaire ou gêner sa vision du jeu en agitant les mains devant ses yeux.
  - **Balancer excessivement les coudes**
  - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il ait traversé le panier ou retarder le jeu en empêchant une remise en jeu rapide du ballon,
  - Tomber afin de 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.



- Goal tending ou interférence d'un défenseur lors du dernier ou unique lancer franc avant qu'il ne touche l'anneau ou qu'il soit évident qu'il ne le touchera pas. Un (1) point sera accordé à l'équipe attaquante suivi par la sanction de la faute technique contre le défenseur.
- 38.3.2 Une faute technique d'un coach, d'un assistant coach, d'un remplaçant, d'un joueur exclu pour 5 fautes ou d'un accompagnateur est une faute pour s'être adressé de manière irrespectueuse ou de toucher les arbitres, le commissaire, les officiels de table ou les adversaires, ou de commettre une infraction de procédure ou administrative.
- 38.3.3 Un coach sera disqualifié lorsque :
- On lui a imputé deux (2) fautes techniques (C) suite à son comportement personnel antisportif.
  - On lui a imputé trois (3) fautes techniques suite au comportement antisportif du banc d'équipe (B) (remplaçants, coaches, assistants coaches, joueurs exclus pour 5 fautes ou accompagnateurs) ou une combinaison de trois (3) fautes techniques dont l'une a été imputée au coach (C)
- 38.3.4 Si un coach est disqualifié sous l'Art. 38.3.3, cette faute antisportive sera la seule faute pénalisée et aucune pénalité additionnelle pour la disqualification ne sera administrée.
- 38.4 **Sanction**
- 38.4.1 Si une faute technique est commise:
- Par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme l'une des fautes d'équipe,
  - Par un coach "C", un assistant coach "B", un remplaçant "B" ou un accompagnateur "B", la faute technique sera alors infligée à le coach et ne comptera pas comme faute d'équipe.
- 38.4.2 Deux (2) lancers francs seront accordés à l'adversaire suivis par:
- Une remise en jeu de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque.
  - Un entre-deux dans le cercle central pour commencer la première période.

## **Art. 39 Bagarre**

### **39.1 Définition**

Une bagarre est une interaction physique entre deux ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, coaches, coaches adjoints joueurs exclus pour 5 fautes ou accompagnateurs).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, coaches, coaches adjoints, joueurs exclus pour 5 fautes ou accompagnateurs qui quittent les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

### **39.2 Règle**

- 39.2.1 Tout remplaçant, joueur exclu pour 5 fautes ou accompagnateur qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié.
- 39.2.2 Seul le coach et/ou l'assistant coach est/sont autorisé(s) à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, il ne doit/doivent pas être disqualifié(s).



- 39.2.3 Si le coach et/ou l'assistant coach quitte/quittent la zone de banc d'équipe et n'aide/n'aident pas ou n'essaient pas d'aider pas les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, il(s) doit/doivent être disqualifié(s).
- 39.3 **Sanction**
- 39.3.1 Quel que soit le nombre de coaches, assistants coaches, remplaçants, joueur exclu pour 5 fautes ou accompagnateurs disqualifiés pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une simple faute technique "B" doit être infligée au coach.
- 39.3.2 Si des membres des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il n'y a pas d'autre sanction pour faute qui doit être administrée, le jeu doit reprendre comme suit.
- Si approximativement au même moment que le jeu avait été arrêté à cause de la bagarre :
- Un panier est réussi à peu près en même temps, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit de la ligne de fond,
  - Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque,
  - Aucune équipe avait le contrôle du ballon ou n'y avait pas droit, il y a situation d'entre-deux.
- 39.3.3 Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites comme décrites dans B.8.3 et ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.
- 39.3.4 Toutes les sanctions de fautes qui se sont produites avant la bagarre doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42 (situations spéciales)



---

## REGLE SEPT – PROVISIONS GENERALES

---

### **Art. 40 Cinq fautes de joueur**

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

### **Art. 41 Fautes d'équipe - Sanctions**

#### **41.1 Définition**

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

#### **41.2 Règle**

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

### **Art. 42 Situations spéciales**

#### **42.1 Définition**

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

#### **42.2 Procédure**

- 42.2.1 Toutes les fautes sont infligées et toutes les sanctions sont définies.
- 42.2.2 L'ordre dans lequel toutes les fautes ont été commises doit être déterminé.
- 42.2.3 Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre dans lequel elles se sont produites. Une fois les sanctions annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.
- 42.2.4 Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction restant à exécuter annule tous les droits antérieurs à la possession.
- 42.2.5 Une fois que le ballon est devenu vivant pour le dernier ou unique lancer franc ou pour une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.



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

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

Si approximativement au même moment que la première infraction:

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

### **Art. 43 Lancers francs**

#### **43.1 Définition**

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

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

#### **43.2 Règle**

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

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

43.2.2 Lorsqu'une faute technique est sifflée, tout membre de l'équipe adverse désigné par son coach peut tirer les lancers francs.

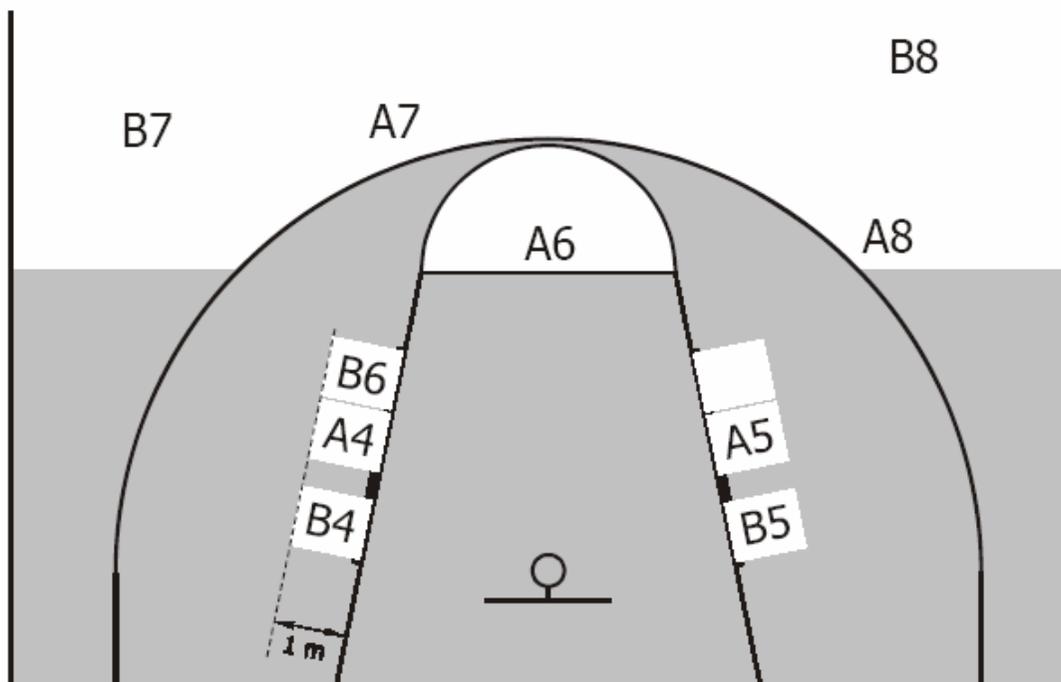
43.2.3 Le tireur de lancer franc:

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

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

Ces joueurs ne peuvent pas :

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



**Figure 6** Position des joueurs pendant les lancers francs

- 43.2.5 Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau ou que le lancer franc ait pris fin.
- 43.2.6 Pendant un ou des lancer(s) franc(s) qui doivent suivis d'une autre série de lancers francs ou par une remise en jeu, tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points.

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

### 43.3 Sanction

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

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

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



- 43.3.2 Si un **lancer franc est réussi** et que la violation est commise par tout joueur autre que le tireur de lancer franc :
- Les points doivent compter
  - La violation doit être ignorée.

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

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

## Art. 44 Erreurs rectifiables

### 44.1 Définition

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

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

### 44.2 Procédure générale

- 44.2.1 Pour être rectifiable, les erreurs mentionnées ci-dessus doivent être reconnues par les arbitres, le commissaire, si présent, ou les officiels de table, avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort qui suit la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.
- 44.2.2 Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte d'une erreur rectifiable, dans la mesure où aucune des équipes ne soit désavantagée.
- 44.2.3 Toute faute commise, tout point marqué, le temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire après l'erreur et avant sa découverte, ne doivent pas être annulés.
- 44.2.4 Après la correction de l'erreur, sauf indication contraire dans ces règles, le jeu sera repris au point qu'il a été arrêté pour corriger l'erreur. Le ballon sera attribué à l'équipe qui y avait droit lorsque le jeu a été arrêté pour la correction.
- 44.2.5 Dès qu'une erreur qui est toujours correcte a été découverte :
- Si le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé (mais pas pour avoir été disqualifié ou avoir commis sa cinquième faute) il doit revenir sur le terrain pour participer à la rectification de l'erreur (à ce point, il devient joueur).
- Après la correction de l'erreur, il peut rester sur le terrain sauf si un remplacement légal a été de nouveau demandé, auquel cas le joueur peut quitter le terrain de jeu
- Si le joueur a été remplacé parce qu'il a commis sa cinquième faute ou qu'il a été disqualifié, son remplaçant doit participer à la rectification de l'erreur.



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

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

#### 44.3 **Procédure spéciale**

44.3.1 Permettre un lancer franc(s) immérité.

Les lancers francs tentés erronément seront annulés et le jeu reprendra comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas repris, le ballon sera remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne des lancers francs.
- Si le chronomètre de jeu a repris et que:
  - L'équipe qui a le contrôle du ballon (ou qui y a droit) au moment où l'erreur est reconnue est la même que celle qui l'avait, ou
  - Aucune équipe n'a le contrôle du ballon lorsque l'erreur est identifiée.

Le ballon sera attribué à l'équipe qui avait droit au moment de l'erreur

- Si le chronomètre de jeu a démarré et, lorsque l'erreur est identifiée, l'équipe qui contrôle le ballon (ou y avait droit) est l'adversaire de l'équipe qui avait le contrôle du ballon au moment de l'erreur, une situation d'entre-deux se produit.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et, lorsque l'erreur est identifiée, une faute impliquant un lancer franc a été attribuée, le lancer franc sera administré et le ballon attribué pour une remise en jeu à l'équipe qui avait le contrôle du ballon lorsque l'erreur s'est produite.

44.3.2 Omettre d'attribuer un lancer franc mérité.

- S'il n'y a eu aucun changement de la possession du ballon depuis que l'erreur a été faite, le jeu sera repris après la correction de l'erreur comme après n'importe quel lancer franc normal.
- Si la même équipe ensuite marque après avoir erronément reçu la possession du ballon pour une remise en jeu, l'erreur seront négligés.

44.3.3 Permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un/des lancer(s) (francs)

Le lancer franc tenté en raison de l'erreur sera annulé et le ballon sera attribué aux adversaires pour une remise en jeu à la ligne de coup franc prolongée, à moins que des pénalités pour d'autres infractions doivent être administrées.



---

## REGLE HUIT – OFFICIELS, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : DEVOIRS ET POUVOIRS

---

### Art. 45 Officiels, officiels de la table et commissaire

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

### Art. 46 L'arbitre: fonctions et pouvoirs

L'arbitre devra:

- 46.1 Vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.
- 46.2 Désigner le chronomètre de jeu officiel, l'appareil des vingt quatre (24) secondes, le chronographe et agréer les officiels de la table de marque.
- 46.3 Choisir le ballon de jeu parmi deux (2) ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun des deux ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.
- 46.4 Ne pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.
- 46.5 Effectuer l'entre-deux pour commencer la première période et la remise en jeu pour commencer les autres périodes.
- 46.6 Avoir le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.
- 46.7 Avoir le pouvoir de déclarer le forfait d'une équipe.
- 46.8 Examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.
- 46.9 Approuver et signer la feuille de marque à la fin du temps de jeu, **terminer** l'administration officielle et la **relation** avec la rencontre. Le **pouvoir** des arbitres **commencera** lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et prend fin avec l'expiration du temps de jeu tel qu'approuvé par les arbitres.
- 46.10 L'arbitre doit consigner tout incident, au verso de la feuille de marque, avant de la signer, si un forfait se produit une disqualification ou un comportement antisportif



de la part de joueurs, coachs, coachs 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 si présent) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

- 46.11 Prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter l'aide arbitre, le commissaire et/ou les officiels de table.
- 46.12 Être autorisé d'approuver et d'utiliser l'équipement technique afin de décider, avant qu'il ne signe la feuille de marque, si le dernier tir à la fin de chaque période ou de chaque période supplémentaire a quitté les mains avant la fin du temps de jeu.
- 46.13 Avoir le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par le règlement.

#### **Art. 47 Les arbitres : fonctions et pouvoirs**

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



## Art. 48 **Marqueur et aide marqueur: Devoirs**

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

- Les équipes en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction au règlement se rapportant aux cinq (5) joueurs devant commencer le jeu, remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,
- Le compte courant des points et des lancers francs marqués,
- Les fautes à charge de chaque joueur. Le marqueur doit informer un arbitre immédiatement quand une cinquième faute est chargée contre n'importe quel joueur. Il enregistrera les fautes sifflées contre chaque entraîneur et doit informer l'arbitre immédiatement quand un entraîneur devrait être éliminé. De même, il doit informer l'arbitre immédiatement lorsqu'un joueur a commis deux (2) fautes antisportives et devrait être disqualifié.
- Temps morts. Il doit informer les arbitres de la prochaine occasion de temps mort quand une équipe en a demandé un et informer le coach via l'arbitre quand celui-ci n'a plus de temps-morts lors d'une demi-période ou une période supplémentaire.
- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit ajuster la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.

48.2 Le **marqueur** doit aussi:

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

48.3 **L'aide marqueur** est responsable du tableau d'affichage et il doit aider le marqueur. Dans tous les cas de divergences insolubles entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage sera rectifié en conséquence.

48.4 Si une erreur de score à la feuille de marque est découverte:

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

## Art. 49 **Chronométreur: Devoirs**

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

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



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

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

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

49.3 Le chronométrateur devra mesurer un **temps-mort** de la manière suivante:

- Déclencher le chronomètre 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 chronométrateur doit mesurer un **intervalle de jeu** comme suit:

- Mettre le chronomètre en marche immédiatement quand une période précédente a pris fin
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute et 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.
- Actionner le signal et simultanément arrêter le chronomètre immédiatement à la fin d'un intervalle de jeu.

#### **Art. 50 L'opérateur des 24 secondes: Devoirs**

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



- 50.1 Il soit **déclenché ou remis** en marche chaque fois qu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain.
- 50.2 Il soit **arrêté et remis** à 24 secondes sans affichage apparent dès que:
- un arbitre siffle une faute ou une violation,
  - le ballon, lors d'un tir au panier du terrain ou d'une passe, pénètre dans le panier,
  - un tir au panier du terrain touche l'anneau à moins que le ballon reste coincé dans les supports du panier,
  - le jeu est arrêté à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon,
  - le jeu est arrêté à la suite d'une action sans rapport avec l'une ou l'autre équipe à moins que les adversaires ne soient désavantagés.
- 50.3 Il soit **arrêté et remis à 24 secondes** avec affichage visible et remis en marche dès qu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu.
- Le simple fait qu'un adversaire touche le ballon ne suffit pas à faire repartir une nouvelle période de vingt-quatre (24) secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.
- 50.4 **Il soit arrêté mais pas remis** à vingt-quatre (24) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant 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.
- 50.5 **Il soit arrêté et éteint** lorsqu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu et qu'il reste moins de vingt-quatre (24) secondes à jouer dans toute période.
- Le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre (24) secondes n'arrête ni le chronomètre de jeu ni le jeu et ne rend pas le ballon mort à moins qu'une équipe contrôle le ballon.
- 50.6 Il soit **arrêté et déconnecté** lorsqu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu et qu'il reste moins de vingt quatre (24) secondes à jouer dans toute période.
- Le signal sonore de l'appareil des vingt quatre (24) secondes n'arrête ni le chronomètre de jeu ni le jeu et ne rend pas le ballon mort à moins qu'une équipe contrôle le ballon.

## A – SIGNAUX OFFICIELS

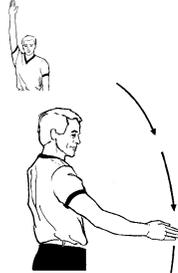
A.1 Les signaux manuels illustré dans ces règles sont les signaux officiels. Ils doivent être utilisés par les arbitres dans toutes les rencontres.

A.2 Il est important que les officiels de table connaissent ces signaux.

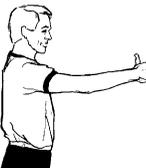
### I. SCORE

<p>1 UN POINT</p>  <p>Un doigt vers le bas depuis le poignet</p>	<p>2 DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>3 TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4 TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>5 PANIER OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de siceaux devant la poitrine</p>
---	---	---	---	--

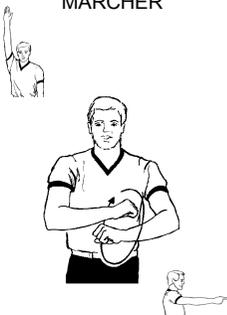
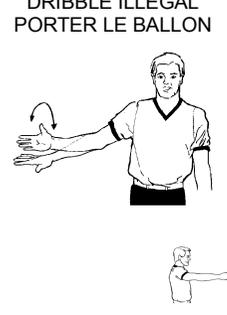
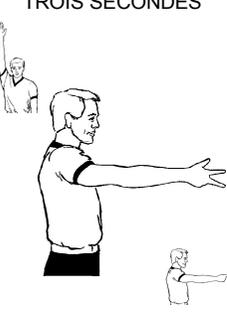
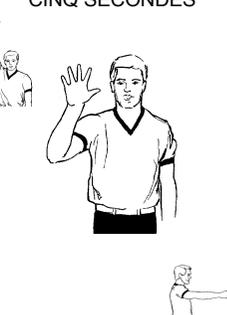
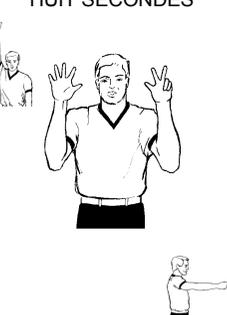
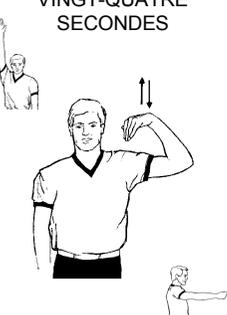
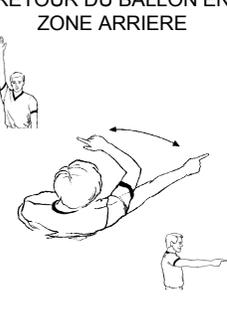
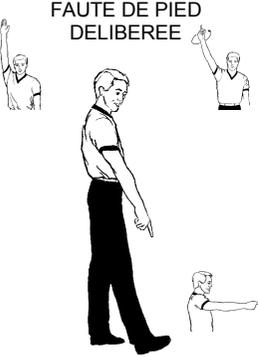
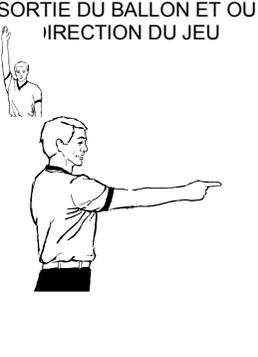
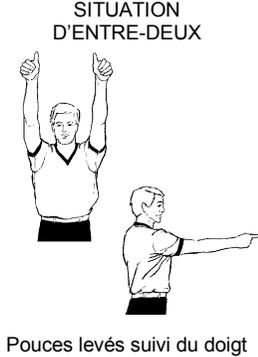
### II. CHRONOMETRAGE

<p>6 ARRET DU CHRONOMETRE (en sifflant) OU NE PAS DECLENCHER LE CHRONOMETRE</p>  <p>Main ouverte</p>	<p>7 ARRET DU CHRONO POUR FAUTE (en sifflant)</p>  <p>Poing fermé – Paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>	<p>8 REMISE EN JEU</p>  <p>Couperet avec la main</p>	<p>9 REMETTRE A VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p>
---	---	---	--

### III. ADMINISTRATION

<p>10 REMPLACEMENT (siffler simultanément)</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>11 FAIRE SIGNE D'ENTRER</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>12 TEMPS-MORT D'EQUIPE (siffler simultanément)</p>  <p>Former un T, avec l'index et la main ouverte</p>	<p>13 COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE TABLE</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>	<p>14 DECOMPTE 5 et 8 SECONDES</p>  <p>Doigt indiquant le décompte</p>
--	--	---	--	---

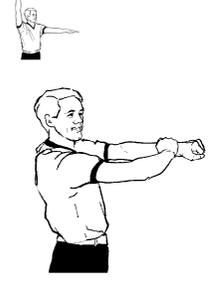
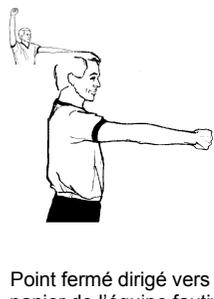
#### IV. TYPE DE VIOLATIONS

<p>15 MARCHER</p>  <p>Rotations des poings</p>	<p>16 DRIBBLE ILLEGAL</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>17 DRIBBLE ILLEGAL PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi rotation vers l'avant</p>	<p>18 TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu montrer trois</p>
<p>19 CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>20 HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>21 VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>22 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras index pointé</p>
<p>23 FAUTE DE PIED DELIBEREE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>24 SORTIE DU BALLON ET OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche</p>	<p>25 SITUATION D'ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés suivi du doigt pointé dans la direction de la flèche de possession alternative</p>	

**V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 ETAPES)****ETAPE 1 – NUMERO DU JOUEUR**

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

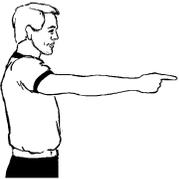
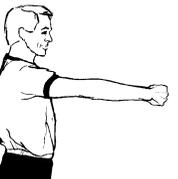
**ETAPE 2 - TYPE DE FAUTE**

<p>38 USAGE ILLÉGAL DES MAINS</p>  <p>Frapper le poignet</p>	<p>39 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>40 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Balancer le coude vers l'arrière</p>	<p>41 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>42 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>43 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>44 D'UNE ÉQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Point fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>45 DOUBLE</p>  <p>Cisceaux des bras poings fermés</p>
<p>46 TECHNIQUE</p>  <p>Former un T mains ouvertes</p>	<p>47 ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>48 DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	

**ETAPE 3 – NOMBRE DE LANCER(S) FRANCS ACCORDES**

<p>49</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>50</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>2 doigts pointés vers le haut</p>	<p>51</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>3 doigts pointés vers le haut</p>
--	---	---

**OU****- DIRECTION DU JEU**

<p>52</p> <p>APRES FAUTE SANS LANCERS FRANCS</p>  <p>Doigt pointé, parallèle aux lignes de touche</p>	<p>53</p> <p>APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
--	---

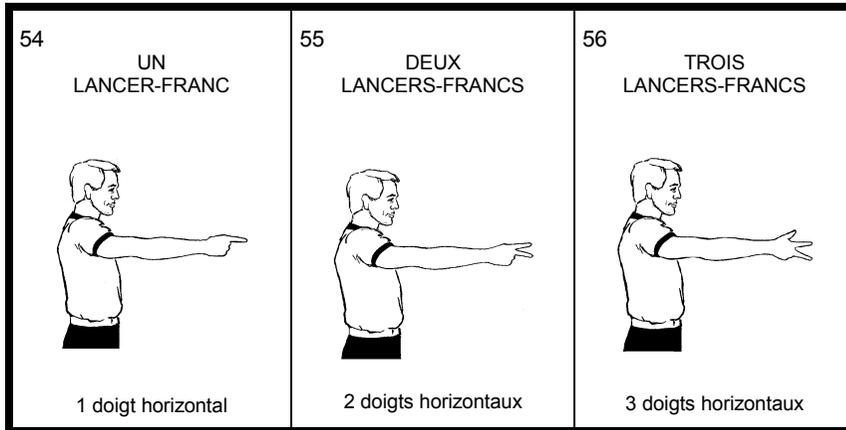
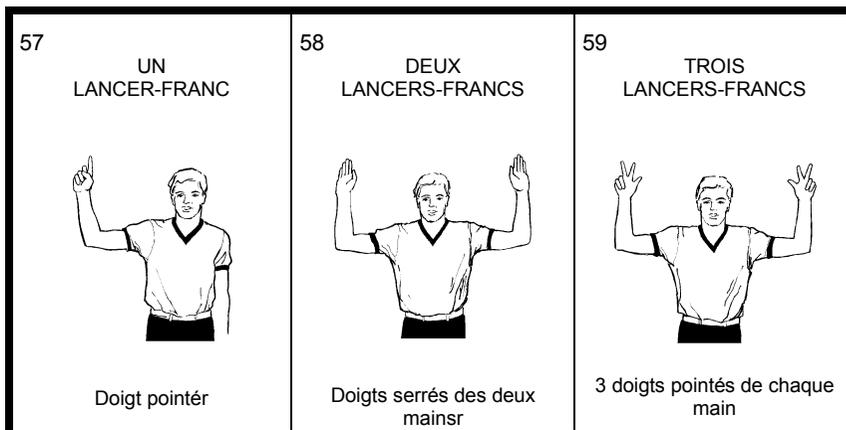
**VI. ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS (2 ETAPES)****ETAPE 1 – DANS LA ZONE RESTRICTIVE****ETAPE 2 – EN DEHORS DE LA ZONE RESTRICTIVE**

Figure 7

Signaux officiels



## B – FEUILLE DE MARQUE

Equipe A		Equipe B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Compétition _____		Date _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Rencontre _____		Lieu _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		Heure _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		Arbitre _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		Aide arbitre 1 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		Aide arbitre 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
<b>Equipe A</b> Temps-mort <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Période ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Période ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Prolongations <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<b>PROGRESSION DU SCORE</b>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Licence no.</th> <th rowspan="2">Nom des joueurs</th> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">En jeu</th> <th colspan="4">Fautes</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Licence no.	Nom des joueurs	No.	En jeu	Fautes				1	2	3	4	5			4									5									6									7									8									9									10									11									12									13									14									15							<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td><td>41</td><td>41</td><td></td><td></td><td>81</td><td>81</td><td></td><td></td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td>42</td><td>42</td><td></td><td></td><td>82</td><td>82</td><td></td><td></td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td><td></td><td>43</td><td>43</td><td></td><td></td><td>83</td><td>83</td><td></td><td></td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td><td></td><td>44</td><td>44</td><td></td><td></td><td>84</td><td>84</td><td></td><td></td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td></td><td></td><td>45</td><td>45</td><td></td><td></td><td>85</td><td>85</td><td></td><td></td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td></td><td></td><td>46</td><td>46</td><td></td><td></td><td>86</td><td>86</td><td></td><td></td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td><td></td><td>47</td><td>47</td><td></td><td></td><td>87</td><td>87</td><td></td><td></td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td><td>48</td><td>48</td><td></td><td></td><td>88</td><td>88</td><td></td><td></td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td><td></td><td>49</td><td>49</td><td></td><td></td><td>89</td><td>89</td><td></td><td></td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td><td></td><td>50</td><td>50</td><td></td><td></td><td>90</td><td>90</td><td></td><td></td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td></td><td></td><td>51</td><td>51</td><td></td><td></td><td>91</td><td>91</td><td></td><td></td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td><td></td><td>92</td><td>92</td><td></td><td></td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td><td></td><td>53</td><td>53</td><td></td><td></td><td>93</td><td>93</td><td></td><td></td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td></td><td></td><td>54</td><td>54</td><td></td><td></td><td>94</td><td>94</td><td></td><td></td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td><td></td><td>55</td><td>55</td><td></td><td></td><td>95</td><td>95</td><td></td><td></td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td>56</td><td>56</td><td></td><td></td><td>96</td><td>96</td><td></td><td></td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td></td><td></td><td>57</td><td>57</td><td></td><td></td><td>97</td><td>97</td><td></td><td></td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td></td><td></td><td>58</td><td>58</td><td></td><td></td><td>98</td><td>98</td><td></td><td></td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td><td></td><td>59</td><td>59</td><td></td><td></td><td>99</td><td>99</td><td></td><td></td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td><td></td><td>60</td><td>60</td><td></td><td></td><td>100</td><td>100</td><td></td><td></td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td></td><td></td><td>61</td><td>61</td><td></td><td></td><td>101</td><td>101</td><td></td><td></td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td></td><td></td><td>62</td><td>62</td><td></td><td></td><td>102</td><td>102</td><td></td><td></td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td><td></td><td>63</td><td>63</td><td></td><td></td><td>103</td><td>103</td><td></td><td></td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td></td><td></td><td>64</td><td>64</td><td></td><td></td><td>104</td><td>104</td><td></td><td></td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td></td><td></td><td>65</td><td>65</td><td></td><td></td><td>105</td><td>105</td><td></td><td></td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td><td></td><td>66</td><td>66</td><td></td><td></td><td>106</td><td>106</td><td></td><td></td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td></td><td></td><td>67</td><td>67</td><td></td><td></td><td>107</td><td>107</td><td></td><td></td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td></td><td></td><td>68</td><td>68</td><td></td><td></td><td>108</td><td>108</td><td></td><td></td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td></td><td></td><td>69</td><td>69</td><td></td><td></td><td>109</td><td>109</td><td></td><td></td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td></td><td></td><td>70</td><td>70</td><td></td><td></td><td>110</td><td>110</td><td></td><td></td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td></td><td></td><td>71</td><td>71</td><td></td><td></td><td>111</td><td>111</td><td></td><td></td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td></td><td></td><td>72</td><td>72</td><td></td><td></td><td>112</td><td>112</td><td></td><td></td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td></td><td></td><td>73</td><td>73</td><td></td><td></td><td>113</td><td>113</td><td></td><td></td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td></td><td></td><td>74</td><td>74</td><td></td><td></td><td>114</td><td>114</td><td></td><td></td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td></td><td></td><td>75</td><td>75</td><td></td><td></td><td>115</td><td>115</td><td></td><td></td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td></td><td></td><td>76</td><td>76</td><td></td><td></td><td>116</td><td>116</td><td></td><td></td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td></td><td></td><td>77</td><td>77</td><td></td><td></td><td>117</td><td>117</td><td></td><td></td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td></td><td></td><td>78</td><td>78</td><td></td><td></td><td>118</td><td>118</td><td></td><td></td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td></td><td></td><td>79</td><td>79</td><td></td><td></td><td>119</td><td>119</td><td></td><td></td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td></td><td></td><td>80</td><td>80</td><td></td><td></td><td>120</td><td>120</td><td></td><td></td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>				A		B		A		B		A		B		1	1			41	41			81	81			121	121	2	2			42	42			82	82			122	122	3	3			43	43			83	83			123	123	4	4			44	44			84	84			124	124	5	5			45	45			85	85			125	125	6	6			46	46			86	86			126	126	7	7			47	47			87	87			127	127	8	8			48	48			88	88			128	128	9	9			49	49			89	89			129	129	10	10			50	50			90	90			130	130	11	11			51	51			91	91			131	131	12	12			52	52			92	92			132	132	13	13			53	53			93	93			133	133	14	14			54	54			94	94			134	134	15	15			55	55			95	95			135	135	16	16			56	56			96	96			136	136	17	17			57	57			97	97			137	137	18	18			58	58			98	98			138	138	19	19			59	59			99	99			139	139	20	20			60	60			100	100			140	140	21	21			61	61			101	101			141	141	22	22			62	62			102	102			142	142	23	23			63	63			103	103			143	143	24	24			64	64			104	104			144	144	25	25			65	65			105	105			145	145	26	26			66	66			106	106			146	146	27	27			67	67			107	107			147	147	28	28			68	68			108	108			148	148	29	29			69	69			109	109			149	149	30	30			70	70			110	110			150	150	31	31			71	71			111	111			151	151	32	32			72	72			112	112			152	152	33	33			73	73			113	113			153	153	34	34			74	74			114	114			154	154	35	35			75	75			115	115			155	155	36	36			76	76			116	116			156	156	37	37			77	77			117	117			157	157	38	38			78	78			118	118			158	158	39	39			79	79			119	119			159	159	40	40			80	80			120	120			160	160
Licence no.	Nom des joueurs					No.	En jeu	Fautes																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		1	2	3	4			5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
1	1			41	41			81	81			121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
2	2			42	42			82	82			122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
3	3			43	43			83	83			123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
4	4			44	44			84	84			124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
5	5			45	45			85	85			125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
6	6			46	46			86	86			126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
7	7			47	47			87	87			127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
8	8			48	48			88	88			128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
9	9			49	49			89	89			129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
10	10			50	50			90	90			130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
11	11			51	51			91	91			131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
12	12			52	52			92	92			132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
13	13			53	53			93	93			133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
14	14			54	54			94	94			134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
15	15			55	55			95	95			135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
16	16			56	56			96	96			136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
17	17			57	57			97	97			137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
18	18			58	58			98	98			138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
19	19			59	59			99	99			139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
20	20			60	60			100	100			140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
21	21			61	61			101	101			141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
22	22			62	62			102	102			142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
23	23			63	63			103	103			143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
24	24			64	64			104	104			144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
25	25			65	65			105	105			145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
26	26			66	66			106	106			146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
27	27			67	67			107	107			147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
28	28			68	68			108	108			148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
29	29			69	69			109	109			149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
30	30			70	70			110	110			150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
31	31			71	71			111	111			151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
32	32			72	72			112	112			152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
33	33			73	73			113	113			153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
34	34			74	74			114	114			154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
35	35			75	75			115	115			155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
36	36			76	76			116	116			156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
37	37			77	77			117	117			157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
38	38			78	78			118	118			158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
39	39			79	79			119	119			159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
40	40			80	80			120	120			160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Entraîneur _____ Entraîneur adjoint _____		Entraîneur _____ Entraîneur adjoint _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
<b>Equipe B</b> Temps-mort <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Période ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Période ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Prolongations <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Licence no.</th> <th rowspan="2">Nom des joueurs</th> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">En jeu</th> <th colspan="4">Fautes</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Licence no.	Nom des joueurs	No.	En jeu	Fautes				1	2	3	4	5			4									5									6									7									8									9									10									11									12									13									14									15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Licence no.	Nom des joueurs					No.	En jeu	Fautes																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		1	2	3	4			5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
		15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Entraîneur _____ Entraîneur adjoint _____		Entraîneur _____ Entraîneur adjoint _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Marqueur _____ Aide marqueur _____ Chronomètreur _____ Opérateur des 24 secondes _____		Scores Période ① A _____ B _____ Période ② A _____ B _____ Période ③ A _____ B _____ Période ④ A _____ B _____ Prolongations A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Arbitre _____ Aide arbitre 1 _____ Aide arbitre 2 _____ Signature du capitaine en cas de réclamation _____		Score finale Equipe A _____ Equipe B _____ Nom de l'équipe vainqueur _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								

Figure 8

Feuille de marque



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



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A <b>HOOPERS</b>		Team B <b>POINTERS</b>					
Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>20. 11. 2004</u>	Time	<u>20:00</u>	Referee	<u>WALTON, M.</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y.</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K.</u>

**Figure 9 En-tête de la feuille de marque**

- B.3.3 Il inscrit ensuite les noms des membres des deux équipes en utilisant la liste des joueurs fournie par le coach ou son représentant. L'équipe « A » figure dans la partie supérieure de la feuille de marque et l'équipe « B » dans la partie inférieure.
- B.3.3.1 Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les trois derniers chiffres) de la licence de chaque joueur. Dans le cas de tournois, le numéro de la licence du joueur doit seulement être indiqué lors de la première rencontre jouée par son équipe.
- B.3.3.2 Dans la seconde colonne, il inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, le tout en lettres majuscules à côté du numéro que le joueur portera durant la rencontre. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.

- B.3.3.3 Si une équipe aligne moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne à travers l'espace correspondant au numéro de licence, nom, numéro etc. du/des joueur(s) qui ne participe(nt) pas.
- B.3.4 En bas de l'encadré de chaque équipe le marqueur inscrit (en lettres majuscules) le nom du coach et de l'assistant coach.
- B.4 **10 minutes au moins avant la rencontre**, les coaches doivent:
- B.4.1 Confirmer leur accord sur les noms et les numéros correspondants des membres de leur équipe
- B.4.2 Confirmer les noms du coach et de l'assistant coach,
- B.4.3 Indiquer les cinq (5) joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant une petite croix (x) à côté du numéro du joueur dans la colonne « En jeu »,
- B.4.4 Signer la feuille de marque.
- Le coach de l'équipe « A » doit être le premier à fournir ces informations.
- B.5 **Au commencement de la rencontre**, le marqueur doit encrer la petite croix derrière les noms des cinq (5) joueurs de chaque équipe qui commencent la partie.
- B.6 **Pendant la rencontre**, chaque fois qu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois, le marqueur inscrira une petite croix (pas de cercle) en face de son nom dans la colonne « En jeu ».

Temps-morts		Faute d'équipe						
Temps-morts		Faute d'équipe						
7	Période ①	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗					
8 4 10	Période ②	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗					
	Prolongations							
Licence No.	Nom de joueurs	No.	En jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	⊗	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	5	⊗	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	6	⊗	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	7	⊗	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	8	⊗	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	9	⊗	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>	
022	SANCHES, N.	14	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>
024	MANOS, K.	15	⊗	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Entraîneur LOOR, A.						C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	
Entraîneur adjoint MONTA, B.								

Figure 10

Equipes sur la feuille de marque



## B.7 Temps-morts

- B.7.1 L'enregistrement des temps-morts se fait en inscrivant la minute du temps de jeu accordé pendant chaque période et chaque prolongation, à l'intérieur des cases appropriées en dessous du nom de l'équipe.
- B.7.2 A la fin de chaque période et de chaque prolongation, les cases non utilisées seront barrées par deux lignes parallèles horizontales.

## B.8 Fautes

- B.8.1 Les fautes de joueur peuvent être personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte du joueur.
- B.8.2 Les fautes commises par les coaches, les assistants coaches, les remplaçants et les accompagnateurs peuvent être des fautes techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.
- B.8.3 Toutes les fautes devront être inscrites comme suit: B.8.3.1 Une faute personnelle sera indiquée en inscrivant un « P »,
- B.8.3.2 Une faute technique de joueur sera indiquée en inscrivant un « T »,
- B.8.3.3 Une faute technique du coach pour sa conduite personnelle antisportive doit être indiquée en inscrivant un « C »,
- B.8.3.4 Une faute technique du coach pour toute autre raison sera indiquée en inscrivant un « B ». B.8.3.5 Une faute antisportive sera indiquée en inscrivant un « U »,
- B.8.3.6 Une faute disqualifiante sera indiquée en inscrivant un « D ».
- B.8.3.7 Toute faute entraînant un ou des lancers francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté des lettres « P », « T », « C », « B », « U » ou « D ».
- B.8.3.8 Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en conformité avec l'Art. 56 (Situations spéciales), doivent être indiquées en inscrivant un petit « c » à côté des lettres « P », « T », « C », « B », « U » ou « D ».
- B.8.3.9 A la fin de chaque période, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été. A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne horizontale épaisse pour annuler les cases non utilisées.
- B.8.3.10 **Exemples de fautes disqualifiantes:**

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

Si seul l'entraîneur est disqualifié:

Coach	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			



Si seul l'assistant coach est disqualifié:

<b>Coach</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>2</sub></i>		
<b>Assistant Coach</b>	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

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

<b>Coach</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>D<sub>2</sub></i>	<i>F</i>	<i>F</i>
<b>Assistant Coach</b>	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

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

<i>003</i>	<i>SMITH, E.</i>	<i>6</i>	<del><i>X</i></del>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	---------------------	----------------------	----------------------	----------	----------	----------

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

<i>002</i>	<i>JONES, M.</i>	<i>5</i>	<del><i>X</i></del>	<i>T<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>3</sub></i>	<i>P<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	---------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

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

<i>015</i>	<i>RUSH, S.</i>	<i>11</i>	<del><i>X</i></del>	<i>T<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>3</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>
------------	-----------------	-----------	---------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

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

<b>Coach</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>2</sub></i>		
<b>Assistant Coach</b>	<i>MONTA, B.</i>			

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

<i>001</i>	<i>MAYER, F.</i>	<i>4</i>	<del><i>X</i></del>	<i>D</i>				
------------	------------------	----------	---------------------	----------	--	--	--	--

et

<b>Coach</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>2</sub></i>		
<b>Assistant Coach</b>	<i>MONTA, B.</i>			

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

<b>Coach</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>2</sub></i>		
<b>Assistant Coach</b>	<i>MONTA, B.</i>	<i>D</i>		



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

015	RUSH, S.	11	X	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

et

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.			

## B.9 Fautes d'équipe

- B.9.1 Pour chaque période, 4 cases (situées immédiatement en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) sont prévues sur la feuille de marque pour inscrire les fautes d'équipe.
- B.9.2 Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit inscrire la faute au compte de l'équipe de ce joueur en inscrivant une grande croix (X) dans les cases prévues.

### B.10 Progression du score

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

Le marqueur devra:

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

### B.11 Progression du score: instructions supplémentaires

- B.11.1 Un panier du terrain à trois points réussi par un joueur doit être inscrit en traçant un cercle autour du numéro du joueur.
- B.11.2 Un panier du terrain marqué accidentellement par un joueur dans le propre panier de son équipe doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse sur le terrain de jeu.
- B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art.31 – "Goal tending" et intervention illégale) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.
- B.11.4 A la fin de chaque période, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "O" le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points.
- B.11.5 Au commencement de chaque période le marqueur doit continuer à enregistrer la progression chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.
- B.11.6 Chaque fois qu'il lui sera possible, le marqueur devra vérifier son score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a désaccord et que son score est correct, il doit immédiatement prendre les mesures nécessaires à la rectification du tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, il doit en informer l'arbitre dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	/	3
	4	4	
11	5	/	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	/	8
	9	/	10
	10	10	
10	11	/	11
	12	12	7
4	13	●	7
5	●	14	
5	15	/	6
	16	16	
5	17	/	17
	18	18	6
6	19	/	19
	20	20	9
	21	21	
11	22	/	9
	23	23	9
11	24	/	24
	25	25	7
	26	26	7
5	27	/	27
	28	28	6
10	29	/	29
	30	30	8
4	31	/	31
	32	32	5
4	33	●	5
4	●	34	
	35	35	10
10	36	/	36
	37	37	12
	38	38	
10	39	/	39
	40	40	12

Figure 11 -  
Compte courant

### B.12 Progression du score - Totalisation

- B.12.1 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer deux lignes épaisses sous le chiffre final des points marqués par chaque équipe et les numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour oblitérer les chiffres restants (progression du score) de chaque équipe.
- B.12.2 A la fin de chaque période, le marqueur doit inscrire le score à la fin de cette période dans la partie correspondante dans la partie basse de la feuille de marque.
- B.12.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom du vainqueur.
- B.12.4 Le marqueur doit ensuite inscrire son nom sur la feuille de marque, en lettres majuscules après que l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur des vingt quatre (24) secondes ont fait de même.
- B.12.5 Après la signature des aides arbitres, l'arbitre doit être le dernier à approuver et à signer la feuille de marque. Cet acte met fin à la direction et à l'implication des arbitres dans la rencontre.

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

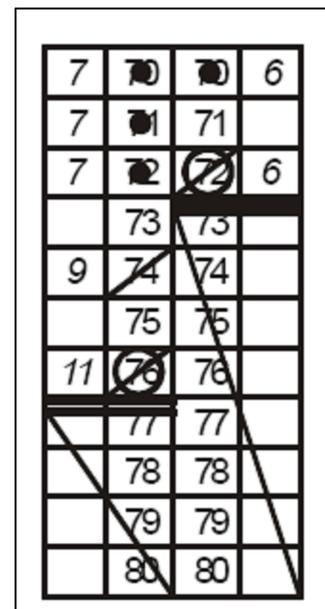


Figure 12 - Total

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

Figure 13 Bas de la feuille de marque



---

## C – RECLAMATION PROCEDURE

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- C.4 Les équipements vidéos, films, photos ou tout autre forme d'appareil visuel, électronique, digital etc., peuvent être utilisés uniquement pour :
- déterminer si lors du dernier tir, à la fin de chaque période ou de toute prolongation, le ballon a quitté la/les main(s) pendant le temps de jeu,
  - définir la responsabilité en matière de discipline ou à des fins éducatives (entraînement) après que la rencontre a pris fin.



---

## D - CLASSEMENT DES EQUIPES

---

### D.1 Procédure

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

- D.1.1. Si deux équipes sont à égalité de point dans ce classement, le(s) résultat(s) de la/des rencontre(s) les ayant opposées directement servira (ros) pour déterminer le classement.
- D.1.2. Si le total des points marqués et concédés est le même pour les rencontres les ayant opposés directement, le classement sera effectué au goal average sur la base des résultats de toutes les rencontres que ces deux équipes auront disputées dans le groupe.
- D.1.3. Si plus de deux équipes se trouvent à égalité dans le classement, un second classement sera effectué en tenant seulement compte des résultats des rencontres jouées entre les équipes à égalité.
- D.1.4. Si après ce second classement il reste encore des équipes à égalité, leur place sera alors déterminée au goal average en tenant compte seulement des rencontres jouées entre les équipes qui restent à égalité.
- D.1.5. S'il reste encore des équipes à égalité, leur place sera déterminée au goal average sur la base des résultats de toutes les rencontres qu'elles auront jouées dans le groupe.
- D.1.6. Si à n'importe quelle phase et après avoir appliqué les critères ci-dessus mentionnés, une égalité multiple est réduite à deux équipes seulement, la procédure mentionnée aux points D.1.1 et D.1.2 sera appliquée.
- D.1.7. Si l'égalité est réduite à plus de deux équipes, la procédure commençant au point D.1.3 sera répétée.
- D.1.8. Le goal average sera toujours calculé par division.

### D.2 Exception

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

**Exemple:**

Résultats entre A, B, C:

A c/ B	82 - 75
A c/ C	64 - 71
B c/ C	91 - 84

équipe	Rencontres jouées	gagnées	perdues	Points	Différence de points	Points moyenne
A	2	1	1	3	146 : 146	1.000
B	2	1	1	3	166 : 166	1.000
C	2	1	1	3	155 : 155	1.000

Par conséquent:

1 <sup>er</sup>	B - 166 points marqués
2 <sup>ème</sup>	C - 155 points marqués
3 <sup>ème</sup>	A - 146 points marqués

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

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

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

Equipe	Rencontres jouées	Gagnées	Perdues	Points
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

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

D.3.2. Deux équipes - même nombre de points et deux rencontres jouées entre elles.

Equipe	Rencontres jouées	Gagnées	Perdues	Points
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12



Résultats entre A & B:

D.3.2.1 A a gagné les deux rencontres :

par conséquent 1<sup>er</sup> A  
2<sup>ème</sup> B

D.3.2.2 Chaque équipe a gagné une rencontre:

A c/ B 90 – 82  
B c/ A 69 - 62

Diff. de points: A 152 - 151  
B 151 - 152

Goal average: A 1,0066  
B 0,9934

par conséquent 1<sup>er</sup> A  
2<sup>ème</sup> B

D.3.2.3. Chaque équipe a gagné une rencontre

A c/ B 90 - 82  
B c/A 70 - 62

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

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

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

Equipe	Rencontres jouées	Gagnées	Perdus	Points
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Résultats entre A, B, C:

A c/ B 82 - 75  
A c/ C 77 - 80  
B c/ C 88 - 77

équipe	rencontres jouées	gagnées	Perdus	Points	Différence de points	Points moyenne
A	2	1	1	3	159: 155	1,0258
B	2	1	1	3	163 : 159	1,0251
C	2	1	1	3	157 : 165	0,9515



Par conséquent

1 <sup>er</sup>	A
2 <sup>ème</sup>	B
3 <sup>ème</sup>	C

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

D.3.4 Plus de deux équipes sont à égalité de points dans le classement:

Equipe	Rencontres jouées	Gagnées	Perdus	Points
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

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

Il y a deux possibilités:

Equipe	I		II	
	Victoires	Défaites	Victoires	Défaites
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Dans le cas I: 1<sup>er</sup> A

B, C, D sera déterminé comme dans l'exemple D.3.3 ci-dessus.

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

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

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



---

## E – TELEVISION (TV) TEMPS-MORTS

---

### E.1 Définition

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

### E.2 Règle

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

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

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

E.2.4 Les deux équipes doivent avoir droit à deux (2) temps-morts pendant la première mi-temps et trois (3) temps-morts d'équipe pendant la seconde mi-temps. Ces temps-morts peuvent être demandés à tout instant pendant le jeu et peuvent avoir une durée de:

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

### E.3 Procédure

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

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

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

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

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

**FIN DU REGLEMENT DE JEU**

et

**DES PROCEDURES OFFICIELLES**