



Interprétations Officielles de la FIBA

Résumé des modifications apportées

(Applicables à compter du 1^{er} février 2018)

AVERTISSEMENT

Ce recueil d'articles reprend les principaux articles modifiés.

Il constitue une traduction française qui ne peut faire foi auprès du document officiel en anglais de la FIBA.

La traduction intégrale des interprétations en vigueur est disponible en français sur le site internet de la FFBB, dans l'onglet FFBB/ Officiels/ Arbitres/ Règlement de jeu.

Un certain nombre d'autres articles modifiés n'y sont pas présentés car ils ont été écartés du fait qu'ils ne font pas l'objet d'un ajout ou d'une modification de fond mais uniquement d'une nouvelle forme de présentation ou de formulation (ex : « 1^{er} » au lieu de « premier », « sont accordé » remplacé par « doivent être accordés », « gagner le contrôle », « période de 8 secondes », ajouts de virgules, numéros d'articles modifiés dû à l'insertion ou la suppression d'un autre article, ...)

ARTICLES NOUVEAUX OU MODIFIES

5-1 **Principe** **Joueur blessé et membre de banc d'équipe pénétrant sur le terrain**

Si un joueur se blesse ou paraît être blessé et qu'en conséquence l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant ou toute personne du banc d'équipe de la même équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins, que des soins aient été ou non prodigués.

5-2 **Exemple** **Cas de joueur devant être remplacé**

A1 semble s'être blessé à la cheville et le jeu est arrêté.

- (a) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et soigne la cheville blessée d'A1,
- (b) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais A1 a déjà récupéré,
- (c) L'entraîneur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et s'occupe de son joueur blessé,
- (d) L'entraîneur adjoint, un remplaçant ou un autre membre du banc d'équipe de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais ne s'occupe pas de A1

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

7.5 **Entraîneur** **Modalité de saisie des entrées en jeu**

C'est l'entraîneur en personne qui doit indiquer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit « x » à côté du numéro du joueur dans la colonne « joueur en jeu » de la feuille de marque.

8.1 **Principe** **Début de l'intervalle de jeu**

Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue du début de rencontre.
- Dès que le signal de fin de période retentit.
- Après que le crew chief a communiqué la décision finale lors d'un cas de visionnage vidéo à la fin d'une période ou d'une prolongation.

8-2 Exemple Entrée sur le terrain sur blessure

B1 commet une faute sur A1 en action de tir, simultanément avec le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin de la période, et 2 lancers-francs sont accordés.

Interprétation : Les lancers francs doivent être administrés immédiatement. Le chronométrateur doit démarrer son chronomètre pour mesurer la durée de l'intervalle après que les lancers-francs ont été terminés.

10-1 Principe Faute sur un autre joueur pendant une action de tir

Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il a été marqué, quand un joueur commet une faute sur n'importe quel adversaire alors que le ballon est contrôlé par le joueur adverse qui est en action de tir au panier et que celui-ci termine son tir d'un mouvement continu qui a commencé avant que la faute ne se produise. Cette disposition s'applique également quand n'importe quel joueur ou membre de banc de l'équipe en défense commet une faute technique.

10-2 Exemple Faute d'un défenseur sur un autre attaquant pendant une action de tir

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

Interprétation :

Le panier doit compter s'il est réussi.

10-3 Exemple Faute d'un attaquant sur un défenseur pendant une action de tir

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

Interprétation :

Le ballon devient mort quand A2 commet une faute. Le panier ne doit pas compter s'il est réussi.

12-6 Exemple Reprise de jeu après faute antisportive juste après le signal de fin de période.

Peu de temps après que le chronomètre de jeu retentisse pour annoncer la fin de la 3ème période, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A dispose du droit à la possession alternée pour la 4ème période.

Interprétation : A1 doit tenter 2 lancers-francs avant le début de la 4ème période, sans alignement de joueurs. La 4ème période commencera par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux.

14-3 Exemple Contrôle du ballon sur tentative de sauver un ballon d'une sortie

L'équipe A a eu le contrôle du ballon pendant 15 secondes. A1 tente de passer le ballon à A2 et le ballon passe au-delà de la ligne de touche. B1 essaie d'attraper le ballon et saute depuis l'intérieur du terrain par-dessus la ligne de touche. Alors qu'il est encore en l'air :

(a) Le ballon est tapé avec une main par B1

(b) Le ballon est attrapé par B1 à deux mains ou vient reposer dans une main et le ballon revient dans le terrain attrapé par A2

Interprétation :

(a) L'équipe A reste en contrôle du ballon et le chronomètre des tirs continue.

(b) L'équipe B a gagné le contrôle du ballon et le chronomètre des tirs doit être réinitialisé.

16-10 Exemple **B1 marque dans son propre panier**

Au début d'une période, l'équipe A défend son propre panier quand B1 dribble par erreur vers son propre panier et réussit un tir du terrain.

Interprétation :

2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A

16-11 Exemple **Violation si un défenseur touche le ballon partiellement dans le panier**

A1 tire au panier et B1 touche le ballon qui est dans le panier mais n'a pas encore complètement traversé le panier.

Interprétation :

C'est une violation d'intervention illégale sur le ballon.

18/19-15 **Principe** **Retour tardif sur le terrain après temps-mort**

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

18/19-17 Exemple **Retour tardif du vestiaire d'une équipe au début de la 3^{ème} période**

Après l'intervalle de jeu de la mi-temps, l'équipe A est toujours dans son vestiaire et le début de la 3^{ème} période est retardé en conséquence.

Interprétation : Après que l'équipe A est finalement revenue sur le terrain, un temps-mort sans avertissement doit être imputé à l'équipe A.

25-3 Exemple **Se relever en dribblant est légal**

Tenter de se relever du sol tout en dribblant est une action légale

30-9 Exemple **Passe illégale de zone avant à zone avant avec rebond en zone arrière puis rebond en zone avant**

A1 et A2 se tiennent tous les deux en zone avant, les deux pieds proches de la ligne médiane quand A1 tente une passe à rebond à A2. Au cours de la passe, le ballon rebondit d'abord en zone arrière puis en zone avant, avant d'être finalement touché par A2.

Interprétation : Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière

31-7 **Principe** **Toucher le ballon après une faute quand le ballon rebondit sur l'anneau**

C'est une violation si n'importe quel joueur touche le ballon après que le ballon a touché l'anneau sur une tentative de tir, un dernier ou unique tir de lancer-franc et qu'une faute a été sifflée, ou après que le chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la période, et que le ballon a toujours une chance de pénétrer dans le panier.

31-8 Exemple Tir, 3^{ème} faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer

Après le dernier ou unique tir de lancer-franc de A1, le ballon touche l'anneau et rebondit au-dessus de celui-ci quand une faute de B2 sur A2 est sifflée (3^{ème} faute d'équipe). Le ballon a toujours une chance de rentrer et il est touché :

- (a) Par A3
- (b) Par B3

Interprétation : C'est une violation d'intervention illégale.

- (a) Aucun point ne doit être accordé. Les deux sanctions s'annulent l'une et l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée en ligne de fond au point le plus proche du lieu où la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.
- (b) 1 point doit être accordé à A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu en ligne de fond au point le plus proche du lieu où la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.

31-9 Exemple Tir, 5^{ème} faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer

Après le dernier ou unique tir de lancer-franc de A1, le ballon touche l'anneau et rebondit au-dessus de celui-ci quand une faute de B2 sur A2 est sifflée (5^{ème} faute d'équipe). Le ballon a toujours une chance de rentrer et il est touché :

- (a) Par A3
- (b) Par B3

Interprétation : C'est une violation d'intervention illégale.

- (a) Aucun point ne doit être accordé. 2 lancers francs doivent être accordés à A2 sans alignement de joueurs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.
- (b) 1 point doit être accordé à A1. 2 lancers-francs doivent ensuite être accordés à A2. Le jeu doit reprendre comme après n'importe quel(s) lancer(s)-franc(s) normal(aux).

31-10 Exemple Tir, rebond sur l'anneau puis ballon touché avec une chance de pénétrer

A1 tire au panier, le ballon touche l'anneau, rebondit au-dessus de celui-ci et a toujours une chance de pénétrer dans le panier quand le signal sonore de fin de période retentit. Le ballon est touché :

- (a) Par A2
- (b) Par B2

Interprétation : C'est une violation d'intervention illégale.

- (a) Aucun point ne doit être accordé.
- (b) 2 ou 3 points doivent être accordés à A1.

36-8 Exemple **Equipe jouant à 6 joueurs**

Alors que le chronomètre de jeu tournait, l'équipe A a joué avec 6 joueurs sur le terrain de jeu. Cela est découvert et le jeu est interrompu après que :

- (a) A1 a commis une faute offensive,
- (b) A1 a marqué un panier,
- (c) B1 a commis une faute sur A1 sur un tir manqué par ce dernier.
- (d) Le 6^{ème} joueur a quitté le terrain de jeu.

Interprétation :

- (a) la faute de A1 est une faute de joueur
- (b) le panier de A1 doit compter,
- (c) A1 doit bénéficier de 2 ou 3 tirs de lancers-francs

Dans les cas (a), (b), (c), le 6^{ème} joueur de l'équipe A doit être retiré du jeu et une faute technique enregistrée 'B' doit également sanctionner l'entraîneur A. (d) L'entraîneur A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B'.

36-11 Principe **Joueur averti de sa 5^{ème} faute marquant, commettant ou subissant une faute**

Après avoir été informé qu'il a commis sa cinquième faute, un joueur entre à nouveau en jeu et, avant que sa participation illégale soit découverte, il marque un panier du terrain, commet une faute ou une faute est commise sur lui par un adversaire. Tout panier marqué doit rester valide et toute faute commise par ou contre ce joueur doit être considérée comme une faute de joueur

36-31 Principe **Cas de joueur entraîneur disqualifié après fautes techniques et antisportives**

Un joueur-entraîneur doit être disqualifié s'il est sanctionné des fautes suivantes :

- 2 fautes techniques en tant que joueur
 - 2 fautes antisportives en tant que joueur
 - 1 faute antisportive et une faute technique en tant que joueur
 - 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'C' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur
 - 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur
 - 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'C'
 - 1 faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'C' et 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B'
 - 3 fautes techniques en tant qu'entraîneur enregistrées 'B'
-

36-32 Exemple **Entraîneur-joueur : Disqualification pour 'T' + 'C'**

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute technique en tant que joueur au cours de la 1^{ère} période en simulant une faute. Au cours de la 4^{ème} période, il est sanctionné d'une faute technique personnelle enregistrée 'C' pour sa conduite personnelle antisportive en tant qu'entraîneur.

Interprétation : Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 1 faute technique en tant que joueur et 1 faute technique personnelle en tant qu'entraîneur et qu'il doit être disqualifié.

36-33 Exemple Entraîneur-joueur : Disqualification pour 'U' + 'B' + 'B'

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute antisportive sur B1 en tant que joueur au cours de la 2ème période. Au cours de la 3ème période, il est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'B' pour la conduite antisportive de son kiné, et au cours de la 4ème période, il est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraîneur enregistrée 'B' pour la conduite antisportive du remplaçant A6.

Interprétation : Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La 2ème faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraîneur a commis 1 faute antisportive en tant que joueur et 2 fautes techniques en tant qu'entraîneur de membres de son banc d'équipe et qu'il devrait être disqualifié.

36-34 Exemple Entraîneur-joueur : Disqualification pour 'C' + 'U'

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute technique enregistrée 'C' au cours de la 2ème période pour une conduite antisportive personnelle en tant qu'entraîneur. Au cours de la 4ème période, il est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 en tant que joueur.

Interprétation : Le joueur-entraîneur A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La faute antisportive doit être la seule faute pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraîneur a commis 1 faute technique personnelle en tant qu'entraîneur et 1 faute antisportive en tant que joueur qu'il devrait être automatiquement disqualifié.

38-4 Exemple Marcher puis faute disqualifiante pour insulte

Une violation de marcher est sifflée contre A1. Frustré, A1 insulte verbalement l'arbitre. Il est sanctionné d'une faute disqualifiante. (et non : il est disqualifié)

Interprétation : La sanction doit être de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon pour l'équipe B.

38-5 Principe En cas de disqualification d'un membre de banc d'équipe : réparation uniquement de la faute technique "B"

Quand un entraîneur-adjoint, un remplaçant, un joueur éliminé pour 5 fautes ou un membre de banc d'équipe est disqualifié et que l'entraîneur est sanctionné d'une faute technique enregistrée "B", la sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante.

38-6 Exemple En cas de disqualification d'un joueur après une 5ème faute : réparation uniquement de la faute technique "B"

A1 a été pénalisé de sa 5ème faute personnelle. Frustré, il insulte verbalement l'arbitre. Il est sanctionné d'une faute disqualifiante.

Interprétation : La faute est inscrite au compte de l'entraîneur A et enregistrée "B". La sanction devra être de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon pour l'équipe B. (et non d'1LF + possession)

38-7 Principe Fautes disqualifiantes résultant d'une conduite antisportive envers adversaire, partenaire, officiels, spectateurs ou matériel

Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un membre du banc d'équipe. Elle peut être commise soit :

- (a) Contre une personne de l'équipe adverse, un arbitre, un officiel de table ou un commissaire.
- (b) Contre un membre de sa propre équipe
- (c) Contre n'importe quelle autre personne présente dans le complexe sportif, incluant les spectateurs
- (d) Pour toute action physique intentionnelle endommageant l'équipement matériel de la rencontre

38-8 Exemple Sanctions selon le fautif et le type de faute disqualifiante

Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un membre du banc d'équipe. Elle peut être commise de différentes façons :

- (a) Au cours de la 3^{ème} période, A1, sur le terrain de jeu, frappe son partenaire A2.
- (b) A1 quitte le terrain de jeu et frappe un spectateur
- (c) Le remplaçant A6 frappe son coéquipier A7 dans la zone de banc d'équipe
- (d) A6 frappe le chronométreur et endommage le chronomètre de jeu.

Interprétation : A1 dans les cas (a) et (b), et A6 dans les cas (c) et (d) doivent être disqualifiés et doivent se rendre et rester dans le vestiaire de leur équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est leur choix. La sanction doit être de 2 lancers-francs pour l'équipe B suivis d'une remise en jeu au niveau de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

39-3 Principe Sanction lors d'une disqualification d'un membre de banc d'équipe lors d'une bagarre

Quand un entraîneur-adjoint, un remplaçant, un joueur éliminé pour 5 fautes ou un membre accompagnant de la délégation est disqualifié lors d'une situation de bagarre et que l'entraîneur est sanctionné d'une faute technique enregistrée "B", la sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante.

39-4 Exemple Bagarre. Entrée sur le terrain de A6

Lors d'une situation de bagarre, le remplaçant A6 rentre sur le terrain et est donc disqualifié.

Interprétation :

La faute est enregistrée 'B2' au compte de l'entraîneur. Comme pour une faute disqualifiante du remplaçant A6, la sanction sera de 2 lancers-francs suivi de la possession du ballon pour l'équipe B.

39-5 Exemple Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et B6 inactifs, et de A7 qui frappe

A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. A ce moment, les remplaçants A6 et B6 entrent sur le terrain sans s'impliquer dans la bagarre. A7 entre également sur le terrain et frappe B1 au visage avec le poing.

Interprétation :

A1 et B1 doivent être disqualifiés, fautes enregistrées 'D2'. A6, A7 et B6 doivent être disqualifiés pour être entrés sur le terrain pendant la bagarre, et les entraîneurs A et B doivent chacun être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'B2'. Sur la feuille de marque, les espaces

libres de fautes concernant A6, A7 et B6 doivent être rempli par un 'F'. Les sanctions à la fois des disqualifications et des fautes techniques s'annulent l'une et l'autre.

42-7 Exemple Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 3^{ème} faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 3^{ème} faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, ...).

Interprétation :

A1 est sanctionné d'une faute technique. 1 lancer-franc est accordé à n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

42-8 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 5^{ème} faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur le visage de B1 (tête).

Interprétation :

A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. 2 lancers-francs doivent être accordés au remplaçant de A1 sans alignement de joueurs; puis 2 lancers-francs sont accordés à n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

42-9 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 3^{ème} faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 3^{ème} faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur au visage de B1 (tête).

Interprétation :

A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. 2 lancers-francs sont accordés à n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

42-10 Exemple Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 5^{ème} faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, ...).

Interprétation :

A1 est sanctionné d'une faute technique. 2 lancers-francs sont accordés à A1, sans alignement de joueurs. Après cela, 1 lancer-franc est accordé à n'importe quel joueur de l'équipe B, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

44-3 Exemple Reprise de jeu après oubli d'un lancer-franc

B1 commet une faute sur A1 et A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs. Après le 1^{er} lancer-franc réussi, par erreur, B2 récupère le ballon et fait une remise en jeu derrière la ligne de fond. Alors que B3 dribble vers sa zone avant et alors que 18 secondes sont affichées au chronomètre des tirs, l'erreur de ne pas avoir exécuté le 2^{ème} lancer-franc à A1 est découverte.

Interprétation :

Le jeu doit être stoppé immédiatement. A1 doit tirer son 2^{ème} lancer-franc. Le jeu doit ensuite reprendre par une remise en jeu en zone arrière au point le plus proche de celui où il a été arrêté, avec 18 secondes sur chronomètre des tirs.

RAPPEL FFBB sur l'arbitrage Vidéo

Il est rappelé que l'usage de la vidéo est strictement règlementé et limité dans les championnats français et que seuls les règlements de la Pro A et de la Pro B l'y autorisent tout en faisant l'objet de dispositions restrictives.

Certains articles ci-dessous ne sont donc applicables que pour certaines compétitions internationales.

46-5 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir réussi suivi d'une faute

Il reste 1'37" sur le chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et B1 est victime d'une faute de A2 sous le panier.

Les arbitres ne sont pas certains que le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.

Interprétation :

Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier doit compter et la faute de A2 doit être administrée.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne doit pas compter et la faute de A2 doit être ignorée.

46-6 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir réussi suivi d'une faute

Il reste 1'37" sur le chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et A2 est victime d'une faute de B1 sous le panier.

Les arbitres ne sont pas certains que le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.

Interprétation :

Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier compte et la faute de B1 doit être administrée.

Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne compte pas et la faute de B1 doit être ignorée.

46-19 Principe
et des tirs

Usage possible de la vidéo pour corriger les chronomètres de jeu

Après un mauvais fonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs, le crew chief est autorisé à utiliser le système de visionnage vidéo pour décider de combien de temps les chronomètres doivent être rectifiés.

46-20 Exemple
et des tirs

Modalité d'usage de la vidéo pour corriger les chronomètres de jeu

Il reste 42,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu dans la 2^{ème} période, l'équipe A dribble vers sa zone avant. A ce moment, l'arbitre s'aperçoit que le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs sont arrêtés sans aucun affichage.

Interprétation : Le jeu doit être arrêté immédiatement. Le système de visionnage vidéo peut être utilisé pour décider de quel temps doit être affiché sur chacun des chronomètres. Le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

ARTICLES SUPPRIMES

Note FFBB : plusieurs anciens articles liés à la double faute ont été supprimés. Cela implique que désormais dans tout enchaînement de fautes de nature différente (ex : fautes simples, techniques, antisportives, disqualifiantes, autres que les doubles fautes simples), ces fautes doivent dorénavant être traitées selon l'article 42 (situations spéciales) qui nécessite la détermination par les arbitres de leur ordre chronologique qui servira à définir l'ordre des réparations et leurs annulations éventuelles. (information FIBA du 05/02/2018).

~~**28-1 Principe** — **Conflit entre 8" annoncées par l'arbitre et l'affichage des 24"**~~

~~L'application de cette règle est uniquement basée sur le décompte individuel des 8 secondes par un arbitre. Dans tout cas de décalage entre le nombre de secondes décomptées par un arbitre et celles affichées sur le chronomètre des tirs, la décision de l'arbitre fera foi.~~

~~**28-2 Exemple** — A1 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un arbitre siffle une violation des 8 secondes. L'affichage du chronomètre des tirs indique que seulement 7 secondes se sont écoulées.~~

~~**Interprétation :** La décision de l'arbitre est correcte. L'arbitre est le seul responsable habilité à décider quand la période des 8 secondes a pris fin.~~

~~**35-5 Exemple** — **Une faute technique et une disqualifiante ne sont pas une double faute**~~

~~Après un rebond, A1 insulte B1 puis B1 donne un coup de poing à A1.~~

~~Interprétation : Ce n'est pas une double faute. La faute d'A1 est une faute technique. La faute de B1 est une faute disqualifiante. Le jeu reprendra par 1 lancer franc pour l'équipe B puis par 2 lancers francs pour A1, suivi par la possession du ballon pour l'équipe A.~~

35-6 Exemple — **Une faute personnelle et une antisportive qui constituent une double faute**

~~En prenant une position, B1 repousse A1 ce qui est sanctionné d'une faute personnelle. Approximativement en même temps, A1 donne un coup de coude à B1 ce qui est sanctionné d'une faute antisportive.~~

~~**Interprétation :** C'est une double faute. Comme l'équipe A avait le contrôle du ballon au moment où la double faute a été sifflée, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain par l'équipe A au plus près de l'infraction. Sur la remise en jeu, l'équipe A disposera uniquement du temps restant au chronomètre des tirs au moment où la double faute s'est produite.~~

35-7 Exemple — **Double faute même si 2^{ème} et 5^{ème} faute d'équipe dans la période**
~~A1 et B1 se poussent l'un l'autre et des fautes personnelles sont sifflées. C'est la 2^{ème} faute d'équipe de l'équipe A et la 5^{ème} faute d'équipe de l'équipe B dans la période.~~

~~**Interprétation :** C'est une double faute et aucun lancer franc ne doit être accordé. Sur la remise en jeu, l'équipe A disposera uniquement du temps restant au chronomètre des tirs au moment où la double faute s'est produite.~~

36-3 Principe — **Faute technique joueurs-entraîneurs pendant intervalle**

~~Pendant un intervalle de jeu une faute technique est commise par un membre d'équipe qualifié pour jouer et qui a été désigné en tant que joueur-entraîneur. La faute technique doit compter comme faute de joueur et doit être comptabilisée parmi les fautes d'équipe de la période suivante.~~

36-4 Exemple ~~A1 est joueur-entraîneur de l'équipe A. Il est sanctionné d'une faute technique pour :~~

- ~~(a) s'être suspendu à l'anneau pendant l'échauffement avant la rencontre ou pendant la mi-temps,~~
- ~~(b) son comportement antisportif pendant un intervalle de jeu.~~

~~**Interprétation :**~~

~~Dans les deux cas, une faute technique de joueur doit être enregistrée à l'encontre d'A1. La faute doit compter comme 1 faute d'équipe pour la période suivante et aussi comme l'une des 5 fautes de joueur d'A1 susceptible de l'amener à quitter le jeu.~~