

Interprétations du règlement officiel de Basketball

Liste des articles modifiés

Applicables à compter du 1^{er} novembre 2015

Note : les modifications figurent en surligné jaune

Changement de terminologie :

"... **dans la dernière période de la rencontre**" remplace l'ancienne expression "... de la 4^{ème} période ou de chaque prolongation"

"... **une nouvelle période de tir**" remplace l'ancienne expression "... avec 24 secondes au chronomètre des tirs"

"...**le signal du chronomètre des tirs retentit**" remplace l'ancienne expression "... la période de 24 secondes expire"

Articles modifiés

12-11 Exemple **Ballon coincé après signal des 24"**

Alors que le ballon est en l'air sur un tir au panier d'A1, **le signal du chronomètre des tirs retentit**, puis le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau. L'équipe A est censée bénéficier de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

Interprétation : Puisque l'équipe A n'a plus de temps disponible au chronomètre des tirs, il y a violation de la règle du chronomètre des tirs. L'équipe B bénéficiera de la remise en jeu. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée au moment de la prochaine situation d'entre deux.

Article supplémentaire

12-15 Principe **Violation au cours d'une possession alterné**

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

12-16 Exemple

Lors d'une possession alternée :

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

Interprétation : Dans tous les cas, l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu au lieu de la remise

en jeu initiale et le sens de la flèche de possession alternée doit être immédiatement inversé.

Articles modifiés (suite)

17-10 Exemple **Violation sur LF et temps-mort dans les deux dernières minutes**

Lors de la dernière minute de la rencontre, A1 tente 2 lancers-francs. Pendant le 2^{ème} lancer-franc, A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc et une violation est sifflée. L'équipe B demande un temps-mort.

Interprétation : Après le temps-mort de l'équipe B, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de la zone avant de l'équipe B, à l'opposé de la table de marque. L'équipe B doit disposer d'une nouvelle période de tirs.

17-11 Exemple **24" en cas de faute ou ballon hors limite et temps-mort dans les 2 dernières minutes et 24"**

Il reste 26" à jouer dans la 4^{ème} période, A1 a dribblé pendant 6 secondes dans sa propre zone arrière, lorsque :

- (a) B1 frappe le ballon hors des limites du terrain
 - (b) B1 commet la 3^{ème} faute de l'équipe B dans cette période
- et un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : Après le temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu par l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A à l'opposé de la table de marque. Dans les deux cas, l'équipe A doit bénéficier des 18 secondes restant sur le chronomètre des tirs.

17-12 Exemple **Ballon hors limite et temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"**

Il reste 26" à jouer dans la 4^{ème} période, A1 dribble dans sa zone avant. B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 tape et envoie ensuite le ballon hors du terrain alors que :

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

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

Interprétation :

Après le temps-mort, le jeu reprend par une remise en jeu par l'équipe A au point de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe A à l'opposé de la table de marque. Le jeu reprendra dans les 2 cas avec le même temps restant sur le chronomètre des tirs.

Article supplémentaire

28-16 **Principe** **8" et lieu de remise en jeu**

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

28-17 Exemple **8" et remise en jeu après**

La période de 8 secondes expire au moment où :

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

Interprétation : La remise en jeu pour l'équipe B doit être effectuée dans sa zone avant au point le plus proche de :

- (a) l'endroit où était le ballon au quand la violation s'est produite, excepté directement derrière le panneau
- (b) la ligne médiane

Articles modifiés (suite)

29/50-6 Exemple 24", puis ballon sorti

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

Interprétation : Il y a eu violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris clairement le contrôle du ballon.

29/50-25 Principe 24" et faute antisportive, technique ou disqualifiante

Une remise en jeu résultant de la sanction d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque et une nouvelle période de 24 secondes doit être accordée. Cela s'applique également quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période ou dans chaque prolongation, quand bien même un temps-mort est demandé ou non par l'équipe bénéficiaire de la remise en jeu.

29/50-26 Exemple 24" si temps-mort après faute antisportive lors des 2 dernières minutes

Il reste 1'12" à jouer dans la dernière période et A1 dribble en zone avant avec 6 secondes restant au chronomètre des tirs lorsque :

- (a) B1 commet une faute antisportive
- (b) Le coach B est sanctionné d'une faute technique

Interprétation : Que les lancers-francs soient réussis ou non, et quel que soit l'entraîneur demandant le temps-mort, une remise en jeu devra être accordée à l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane face à la table de marque avec une nouvelle période de tir.

Article supplémentaire

29/50-29 Exemple Tir puis faute défensive (2^{ème} faute d'équipe) avec 17" restant aux 24"

Il reste 17 secondes au chronomètre des tirs, quand A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier

Interprétation

- (a) Le panier d'A1 est valide et le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au

chronomètre des tirs.

- (b) Le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 17 secondes au chronomètre des tirs.

Articles modifiés (suite)

29/50-30 Exemple Tir puis faute défensive (2ème faute d'équipe) avec expiration des 24"

A1 lâche le ballon lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal du chronomètre des tirs retentit et B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 2^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier

Interprétation

- (a) Le panier d'A1 est valide et le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- (b) Le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

Numérotation modifiée

La numérotation est modifiée de 29/50-30 à 29/50-53 du fait de l'insertion du nouvel article 29/50-29

Articles supplémentaires

30-12 Exemple Pas de retour en zone si les 2 pieds du receveur n'ont pas touché la zone avant lors d'une remise en jeu en ligne médiane

Lors d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane suite à une faute antisportive, A1 passe le ballon à A2. A2 attrape le ballon avec un pied en zone avant et l'autre pied en l'air. Il pose ensuite son second pied en zone arrière.

Interprétation : Jeu légal. Le joueur A2 n'établit le contrôle du ballon par son équipe en zone avant que lorsque ses deux pieds touchent la zone avant

30-13 Exemple Retour en zone si 2 adversaires ont touché ensemble le ballon

Lors d'une remise en jeu en zone avant, A1 passe le ballon à A2. A2 attrape le ballon avec un pied en zone avant et l'autre pied en l'air. Il pose ensuite son second pied en zone arrière.

Interprétation : A2 a commis une violation de retour en zone arrière puisque A1, qui effectuait la remise en jeu, avait déjà établi le contrôle du ballon dans la zone avant de l'équipe A.

ART. 34 FAUTE PERSONNELLE

34-1 Principe Action de tir non poursuivie

Si une faute est commise sur un joueur en action de tir, des lancers-francs doivent être accordés indépendamment du fait que le joueur continue son action de tir ou pas.

34-2 Exemple Faute sur action de tir converti ensuite en passe

Pendant son action de tir, A1 a le ballon dans les mains quand B1 commet une faute sur lui. Après la faute, A1 passe le ballon à un partenaire.

Interprétation : 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés à A1.

Articles modifiés (suite)

35-4 Exemple Fautes personnelles entre 2 joueurs

- (a) En luttant pour une position, A1 et B1 se poussent l'un l'autre
- (b) Sur le rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre
- (c) Au cours de la réception d'une passe d'A2, A1 et B1 se poussent l'un l'autre

Interprétation : Une double faute doit être sifflée dans chacun des cas. Sur la remise en jeu, l'équipe A disposera uniquement du temps restant au chronomètre des tirs au moment où la faute s'est produite.

Articles supplémentaires

37-8 Principe Faute du dernier défenseur : faute antisportive jusqu'à l'action de tir

Un contact par le joueur défenseur depuis le côté ou par derrière un adversaire dans l'intention d'arrêter la contre-attaque doit être sifflé faute antisportive seulement jusqu'au moment où le joueur commence son action de tir. Cependant, une faute antisportive peut être sifflée sur tout contact rude à n'importe quel moment de la rencontre.

37-5 Exemple Faute par derrière sur tir en fin de contre-attaque

Terminant sa contre-attaque, A1 commence son action de tir quand B1 provoque un contact sur son bras par derrière :

- (a) en essayant de contrer le ballon
- (b) avec un contact d'une rudesse excessive

Interprétation : Il doit être sifflé :

- (a) une faute normale
- (b) une faute antisportive.

Articles modifiés (suite)

46-7 Exemple Vidéo et 5^{ème} faute d'équipe à la dernière seconde

L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin de la période ou à la rencontre lorsque B1 commet une faute personnelle sur le dribbleur A1. C'est la 5^{ème} faute d'équipe de l'équipe B.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour déterminer si la faute s'est produite avant la fin du temps de jeu. Si c'est le cas, 2 lancers-francs doivent être accordés à A1 et dans ce cas le chronomètre de jeu doit être réglé sur le temps restant.

46-8 Exemple Vidéo et doute sur une faute sifflée après la fin de période

A1 tire au panier et il est victime d'une faute de B1 approximativement en même temps que le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Le tir est

manqué.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'une période pour décider si la faute de B1 **si la faute s'est produite** avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse.

- Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute **si la faute s'est produite** avant la fin du temps de jeu, avant la fin de la période, le chronomètre de jeu sera réglé sur le temps restant et des lancers-francs seront accordés.
- Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute **si la faute s'est produite** après la fin de la période, la faute de B1 sera annulée et aucun lancer-franc ne sera accordé à A1, à moins que la faute de B1 ne soit sifflée antisportive ou disqualifiante et qu'il y ait une période à suivre.

46-12 Exemple Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions

A1 et B1 commencent à se donner des coups de poing, suivis par d'autres joueurs qui intègrent la bagarre. Après quelques minutes, les arbitres ont rétabli l'ordre sur le terrain.

Interprétation : Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le système de visionnage vidéo instantané pour **définir les joueurs impliqués** et **les membres de banc d'équipe qui ont pénétré sur le terrain de jeu au cours** d'une bagarre. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la situation de bagarre, la décision finale doit être annoncée clairement par les arbitres en face de la table de marque et communiquée aux deux entraîneurs.