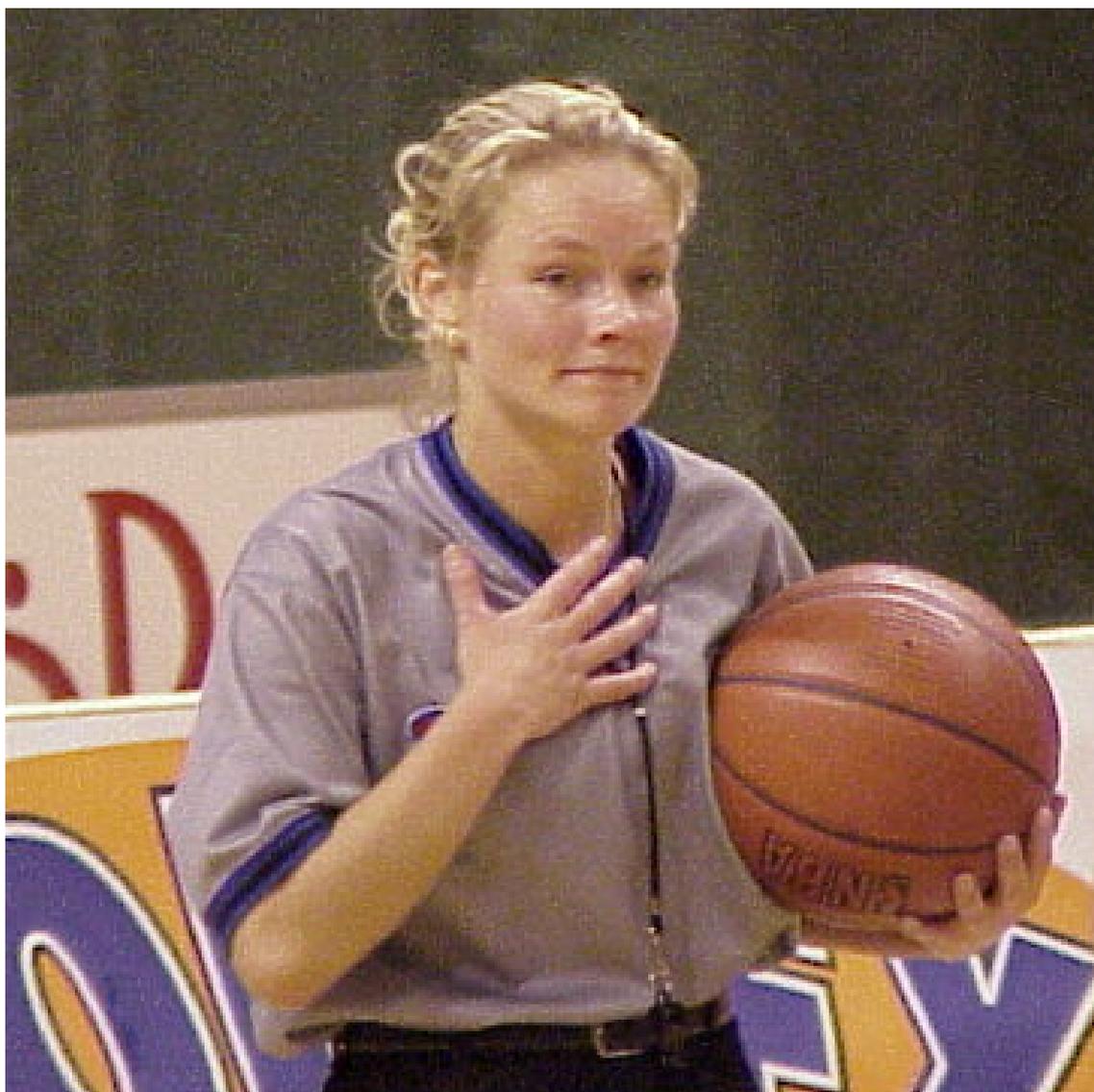




FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
F I B A

FIBA

Commission Technique Mondiale



**Interprétation et application pratique
du règlement officiel 2000
Janvier 2002**

Ce document, ainsi que les trois publications précédentes, sont disponibles en anglais et en français et peuvent être téléchargés à partir du site Internet de la FIBA:

www.fiba.com

dans la section intitulée "Rules & Regulations".

Table des matières

1.	Art. 10 Chronométrateur : fonctions.....	4
2.	Art. 11 Opérateur des 24 secondes : fonctions.....	4
3.	Art. 25 Panier : réussi et sa valeur	4
4.	Art. 27 Temps-mort d'équipe	6
5.	Art. 28 Remplacement.....	6
6.	Art. 38 Huit secondes	7
7.	Art. 40 Ballon retournant en zone arrière.....	8
8.	Art. 41 Intervention illégale sur tir au panier et intervention sur le ballon	8
9.	Art. 56 Situations spéciales.....	9
10.	Mécanique de l'arbitrage	10

Le but de ce document est de signaler quelques situations particulières pratiques telles qu'elles peuvent se produire dans une rencontre de basketball.

L'étude de ces situations peut conduire à une meilleure compréhension de l'esprit et de l'intention des règles pour tous ceux qui sont impliqués dans le jeu de basketball.

Pour ce qui concerne l'interprétation du temps-mort d'équipe et du remplacement, les arbitres et les officiels de la table de marque devraient essayer d'appliquer l'esprit des règles car ces dernières permettent une certaine tolérance dans les demandes de temps-mort ou de remplacement.

Dans un souci de cohérence de ce document, l'équipe "A" est l'équipe attaquante et l'équipe "B", l'équipe défensive.

1. Art. 10 Chronomètreur : fonctions

Situation :

A4 marque un panier du terrain alors qu'il reste 2.02 minutes à jouer dans la quatrième période. Après le panier, le ballon roule au loin ce qui consomme 4 secondes du temps de jeu. Le chronomètreur doit-il arrêter le chronomètre de jeu lorsqu'il reste 2 minutes avant la fin de la rencontre ?

Interprétation :

Non ! Le chronomètre est arrêté uniquement après un panier réussi du terrain dans les 2 dernières minutes de la rencontre.

2. Art. 11 Opérateur des 24 secondes : fonctions

Situation 1 :

L'arbitre siffle une violation au joueur B4 pour coup de pied volontaire au ballon mais oublie le signal de remise de la période à 24 secondes.

L'opérateur des 24 secondes est-il autorisé à remettre l'appareil des 24 secondes à zéro et à le faire repartir de son propre chef ?

Interprétation :

Non ! Dans cette situation une nouvelle période de 24 secondes ne peut être accordée qu'après le signal conventionnel de l'arbitre.

Si la violation pour "coup de pied au ballon volontaire" est sifflée par l'arbitre et n'est pas suivie par le signal de remise à zéro de l'appareil des 24 secondes, il est vivement conseillé à l'opérateur des 24 secondes d'attirer l'attention de l'arbitre pour éclaircir la situation.

Situation 2 :

Alors que l'équipe "A" détient le ballon, l'arbitre arrête le jeu pour une raison valable en relation avec l'équipe "B" (B4 a perdu un verre de contact ou B5 est blessé, etc.).

L'arbitre est-il obligé de signaler à la table de marque qu'une nouvelle période de 24 secondes doit reprendre ?

Interprétation :

Non ! Dans toute situation lorsqu'un arbitre arrête le jeu pour une raison valable en rapport avec un adversaire de l'équipe qui contrôle le ballon, l'opérateur des 24 secondes doit remettre automatiquement à zéro l'appareil des 24 secondes sans attendre le signal conventionnel de l'arbitre.

3. Art. 25 Panier : réussi et sa valeur

Situation 1 :

Alors qu'il tire au panier il y a un contact physique entre le tireur A4 et B4. Le ballon pénètre dans le panier. L'arbitre de tête siffle passage en force de A4 et par conséquent le panier ne devrait pas compter. L'arbitre de queue siffle faute personnelle au joueur B4 et donc le panier devrait compter.

Interprétation :

Double faute et le panier ne compte pas. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de la touche par l'équipe "A", à hauteur du prolongement de la ligne de lancer franc.

Situation 2 :

Après un tir au panier du terrain par A4, le ballon est touché dans sa phase descendante au-dessus du panier simultanément par A5 et B5 :

- a) le ballon pénètre dans le panier,
- b) le ballon manque le panier.

Interprétation :

Dans chacune des situations, aucun point n'est accordé. Le jeu doit reprendre par un entre-deux entre deux adversaires quelconques.

Souvenez-vous :

Chaque fois qu'il y a des décisions contradictoires entre les arbitres ou bien des infractions simultanées aux règles dont l'une des sanctions est l'annulation d'un panier réussi, **aucun point ne doit être accordé !**

Situation 3 :

A4 tire en suspension depuis la zone de panier à trois points. B4 essaie de contrer le tir dans sa phase ascendante depuis la zone à deux points. B4 dévie le ballon et après quoi il commet une faute sur A4 :

- a) avant que A4 retombe au sol.
- b) après que A4 est retombé au sol.

Dans les deux cas le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation :

- a) Deux points et un lancer franc supplémentaire sont accordés à A4.
- b1) Deux points et la possession du ballon sont accordés à l'équipe A.

Si toutefois l'équipe B est en situation de faute d'équipe :

- b2) Deux points et deux lancers francs supplémentaires sont accordés au joueur A4.

Situation 4 :

Alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain par A4, une double faute est sifflée contre A5 et B5.

- 1. Le ballon pénètre dans le panier.
- 2. Le ballon n'entre pas dans le panier.

Interprétation :

- 1. Deux ou trois points sont accordés à A4. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu derrière la ligne de fond par l'équipe B.
- 2. Le jeu doit reprendre par un entre-deux entre A5 et B5 dans le cercle le plus proche. Aucune équipe avait le contrôle du ballon ou bien avait droit à la possession du ballon lorsque la double faute a été sifflée.

4. Art. 27 Temps-mort d'équipe

Art. 27.3.1 : *Un entraîneur ou un entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort d'équipe. Pour cela, il doit se rendre personnellement auprès du marqueur et demander clairement un temps-mort en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié.*

Situation 1 :

Est-il permis à l'entraîneur de demander un temps-mort directement depuis la zone du banc d'équipe au lieu de se rendre en personne à la table de marque ?

Interprétation :

C'est actuellement une pratique courante utilisée par la majorité des entraîneurs. Dans cette situation, le marqueur doit être tolérant et faire retentir son signal à la première occasion de temps-mort afin d'avertir les arbitres de la demande.

Mais très souvent, le marqueur est concentré sur le jeu et n'ayant pas de contact visuel latéral avec l'entraîneur ne se rend pas toujours compte qu'un temps-mort a été demandé. Dans ce cas, une communication claire entre tous les officiels de la table de marque pourrait être avantageux. Néanmoins, les entraîneurs doivent être conscients qu'ils courent le risque de ne pas recevoir de temps-mort si leur signal depuis la zone du banc d'équipe n'est pas aperçu ou entendu par le marqueur.

Situation 2 :

Alors que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté, l'entraîneur "A", depuis sa zone de banc d'équipe, demande un temps-mort directement à l'arbitre le plus proche. Le temps-mort doit-il être accordé ?

Interprétation :

L'arbitre doit adresser l'entraîneur au marqueur et attendre son signal. Si le marqueur est d'accord que l'entraîneur a droit au temps-mort, le temps-mort doit être accordé.

5. Art. 28 Remplacement

Art. 28.2.1 : *Un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit le faire en se présentant personnellement auprès du marqueur demander clairement un remplacement en faisant avec les mains le signe conventionnel approprié. Il doit s'asseoir sur le siège de remplaçant jusqu'à ce qu'une occasion de remplacement se présente.*

Situation 1 :

Pendant une occasion de remplacement de l'équipe "A", l'arbitre est sur le point de remettre le ballon au joueur devant effectuer la remise en jeu. A cet instant, le remplaçant A10, venant du banc d'équipe, se présente à la table de marque demandant un remplacement.

Interprétation :

Etant donné que l'occasion de remplacement n'a pas encore pris fin, le marqueur doit collaborer et faire retentir son signal immédiatement pour informer les arbitres qu'un remplacement a été demandé.

Ce serait au-delà de l'intention de la règle de faire retentir le signal seulement lorsque le remplaçant se présente en personne au marqueur et qu'il a pris place sur le siège de remplaçant.

Situation 2 :

Un remplacement est accordé à l'équipe "A". Les joueurs A10 et A11 qui étaient assis sur le siège des remplaçants sont déjà entrés sur le terrain après le signal de l'arbitre. A cet instant, quatre autres joueurs, deux de chaque équipe venant de leurs bancs respectifs, se présentent à la table de marque et demandent directement un remplacement.

Interprétation :

Etant donné que l'occasion de remplacement n'a pas encore pris fin, le marqueur doit collaborer et faire retentir son signal immédiatement pour informer les arbitres qu'un remplacement a été demandé.

Ce serait au-delà de l'intention de la règle de faire retentir le signal seulement lorsque le remplaçant a pris place sur le siège de remplaçant.

Situation 3 :

Pendant un remplacement par l'équipe "A" l'arbitre insiste que :

1. l'entrée des remplaçants et la sortie des joueurs se fassent au point central de la ligne de touche, juste en face de la table de marque.
2. les joueurs remplacés quittent le terrain en même temps que les remplaçants y pénètrent.

Interprétation :

- Les remplaçants doivent rester en dehors des limites du terrain, près de la table de marque, jusqu'à ce que l'arbitre leur fasse le signal de pénétrer sur le terrain.
- Les joueurs remplacés n'ont pas à se présenter au marqueur ou à l'arbitre et sont autorisés à quitter le terrain de n'importe quel point des limites du terrain.

Après avoir établi le contact visuel avec la table de marque et le remplaçant, l'arbitre peut faire le signal de remplacement depuis sa position sur le terrain. Il n'est pas nécessaire qu'il se place en face de la table de marque.

Après son signal de remplacement, les remplaçants doivent pénétrer sur le terrain près de la table de marque (de l'endroit d'où ils ont demandé le remplacement), toutefois, les joueurs peuvent quitter le terrain de n'importe quel point.

Souvenez-vous :

- il faut être sûr que le nombre de joueurs quittant le terrain est identique à celui des remplaçants qui y pénètrent.
- il faut terminer le remplacement et reprendre le jeu le plus rapidement possible.

Situation 4 :

L'occasion de remplacement (ou de temps-mort) vient juste de prendre fin lorsque l'entraîneur "A" se rue vers la table de marque en criant fort pour demander un remplacement (ou un temps-mort). Le marqueur réagit automatiquement et fait retentir son signal par erreur. L'arbitre siffle et arrête le jeu.

Interprétation :

A cause du coup de sifflet de l'arbitre, le ballon devient mort et le chronomètre de jeu reste arrêté, c'est-à-dire qu'il y a une occasion de remplacement (ou de temps-mort). Mais, étant donné que la demande a été faite trop tard, le remplacement (ou le temps-mort) n'est pas accordé. Le jeu reprend immédiatement.

6. Art. 38 Huit secondes

Situation :

Près de la fin de sa période de huit secondes, A4, depuis sa zone arrière, passe le ballon dans la zone avant. Avant l'expiration des huit secondes, le ballon touche le joueur adverse B4 en zone avant et revient en zone arrière à un joueur de l'équipe "A".
L'équipe "A" a-t-elle droit à une nouvelle période de huit secondes ?

Interprétation :

Oui. Le ballon est en zone avant dès qu'il touche le sol, un joueur ou un arbitre dans la zone avant.

7. Art. 40 Ballon retournant en zone arrière

Situation 1 :

L'équipe "A" doit effectuer une remise en jeu de la ligne de touche près de la ligne médiane dans sa zone avant. Alors qu'il a le ballon dans les mains, A4 fait un pas normal de côté et se trouve maintenant avec les deux pieds dans sa zone arrière. Il envoie le ballon à son coéquipier A5 qui se trouve aussi dans la zone arrière.

Interprétation :

Violation. Bien que le pas latéral de A4 soit légal, c'est le premier point de la remise en jeu qui régit l'endroit où le passeur peut passer le ballon à son coéquipier.

Situation 2 :

Faute antisportive de B4 sur A4. Après les lancers francs, A5 détient le ballon dans ses mains pour effectuer la remise en jeu depuis la ligne médiane. Il fait un pas normal de côté de telle façon qu'il se trouve maintenant avec les deux pieds dans sa zone avant. Il envoie le ballon à son coéquipier A6 qui se trouve dans sa zone arrière.

Interprétation :

Action légale. Le pas latéral de A5 est légal et c'est le premier point de la remise en jeu qui régit l'endroit où le passeur peut passer le ballon à son coéquipier.

8. Art. 41 Intervention illégale sur tir au panier et intervention sur le ballon

Situation 1 :

A4 passe le ballon à A5 au-dessus du panier pour un "alley-oop". Pendant ce temps, B4 fait vibrer le panier ou le panneau. En conséquence A5, après avoir reçu la passe, manque son tir au panier (smash). Est-ce une violation pour intervention sur le ballon ?

Interprétation :

Oui. En conformité avec le règlement, le smash est considéré comme un tir au panier du terrain. Si, selon le jugement de l'arbitre, les vibrations ont empêché le ballon de pénétrer dans le panier, il doit siffler la violation de B4 et accorder deux points à l'équipe "A".

Situation 2 :

A4 tente un panier du terrain à trois points près de la fin de la rencontre. Alors que le ballon est en l'air, le signal de fin de rencontre retentit. Après le signal B4 fait vibrer le panier ou le panneau et à cause de cette action, selon le jugement de l'arbitre, le ballon a été empêché de pénétrer dans le panier.

Interprétation :

Violation pour intervention sur le ballon et trois points sont accordés à A4.

9. Art. 56 Situations spéciales

Situation 1 :

Alors que l'équipe "A" contrôle le ballon vivant, A4 commet une faute offensive sur B4 suivie immédiatement par une faute personnelle de B5 sur A5. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe "B" dans cette période.

Interprétation :

- a) A4 fait une faute sur B4, faute d'équipe qui contrôle le ballon
Sanction : l'équipe "B" a droit au ballon.
- b) B5 fait une faute sur A5, faute d'équipe qui contrôle le ballon
Sanction : malgré la 5^{ème} faute de l'équipe "B", l'équipe "A" a seulement droit au ballon.

Deux sanctions identiques à l'encontre des deux équipes doivent être annulées. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe "A" puisqu'elle avait le contrôle du ballon lorsque la première faute a été sifflée.

Situation 2 :

B4 commet une faute antisportive sur le tireur A4 et le ballon pénètre dans le panier. A5 commet alors une faute technique.

Interprétation :

Deux ou trois points sont accordés à A4 et :

- a) Une faute antisportive est infligée à B4
Sanction : un lancer franc et possession du ballon à hauteur de la ligne médiane pour l'équipe "A".
- b) Une faute technique est infligée à A5
Sanction : un lancer franc et possession du ballon à hauteur de la ligne médiane pour l'équipe "B".

Deux sanctions identiques à l'encontre des deux équipes doivent être annulées. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de la ligne de fond par l'équipe "B".

Situation 3 :

A4 tire au panier en suspension. Alors que le ballon est en l'air, le signal de l'appareil des 24 secondes retentit. Après le signal mais avec A4 toujours en l'air, B4 commet une faute antisportive sur A4.

Interprétation :

La faute antisportive de B4 ne peut être ignorée.

- a) Le ballon pénètre dans le panier.
Le panier compte deux ou trois points parce qu'il n'y a pas eu de violation des 24 secondes.
Sanction : un lancer franc supplémentaire est accordé à A4 suivi par la possession du ballon à hauteur de la ligne médiane.
- b) Le ballon ne pénètre pas dans le panier.
 - b1) Il y a d'abord une violation des 24 secondes par l'équipe "A". Par conséquent, A4 ne peut pas être considéré comme étant en train de tirer au panier.
Sanction : possession du ballon pour l'équipe "B".
 - b2) B4 commet ensuite une faute antisportive.
Sanction : deux lancers francs pour A4 et possession du ballon pour l'équipe "A".

La sanction pour violation des 24 secondes est annulée car ce n'est pas la dernière sanction à devoir être administrée. Le jeu doit reprendre par deux lancers francs pour A4 suivis par la possession du ballon à hauteur de la ligne médiane pour l'équipe "A".

10. Mécanique de l'arbitrage

Situation 1 :

Nous sommes parfois témoins de situations où, après un panier ou une passe le ballon roule au loin à l'extérieur du terrain et personne ne va le chercher.

Interprétation :

Il est fermement conseillé aux arbitres de jouer un rôle actif dans de telles situations. Courir quelques mètres et ramener le ballon ne sapera pas leur autorité.

Situation 2 :

L'équipe "A" réussit un panier, le ballon reste au sol et tous les joueurs de l'équipe "B", pour des raisons diverses, détournent leur regard, essayant ainsi de retarder la remise en jeu.

Interprétation :

Presque immédiatement, l'arbitre le plus proche doit se saisir du ballon. S'il n'y a encore personne derrière la ligne de fond, il doit poser le ballon au sol et commencer le décompte des cinq secondes.

Souvenez-vous : votre devoir principal est de faire reprendre le jeu dans les meilleurs délais !