

RÈGLES OFFICIELLES
de
BASKET-BALL

adoptées par la

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE
BASKET-BALL AMATEUR
(F. I. B. A.)



Fédération Internationale de **Basket-Ball** Amateur

Fondée en 1932

Berne, 25, Westrasse (Suisse)

BUREAU CENTRAL

Président

M. Willard N. GREIM (U.S.A.)

Vice-Présidents

MM. le Docteur Ferenc HEPP (Hongrie)

Ambrosio PADILLA (Philippines)

Victor LUQUE SALANUEVO (Mexique)

José-Luis GARCIA SALVO (Uruguay)

Secrétaire Général

M. R. William JONES (Grande-Bretagne)

Trésorier

M. Antoine HAFNER (Suisse)

Membres

MM. S. BESSONOV (U.R.S.S.)

le Docteur Decio SCURI (Italie)

Dos REIS CARNEIRO (Brésil)

Sabino AGUAD KUNKAR (Chili)

COMMISSION TECHNIQUE

Président

M. le Docteur Decio SCURI (Italie)

Membres

MM. le Docteur HEPP (Hongrie)

BUSNEL (France)

WILKE (U.S.A.)

PREOBRAJENSKI (U.R.S.S.)

RAPOSO (Brésil)

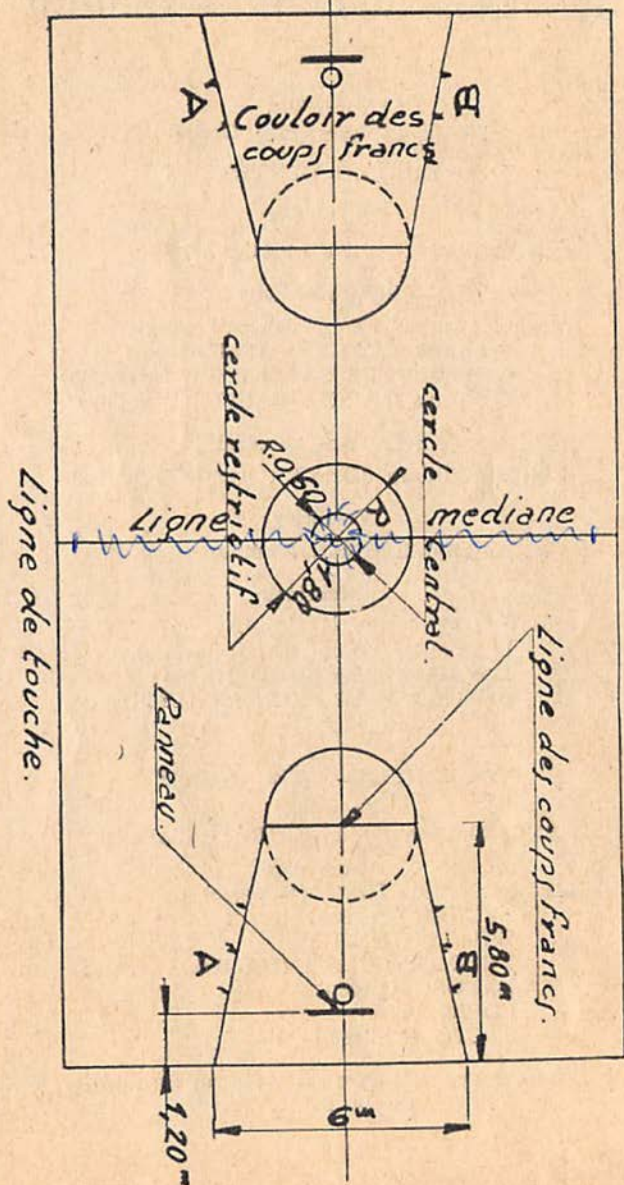
LOPEZ (Chili)

CALVO (Philippines)

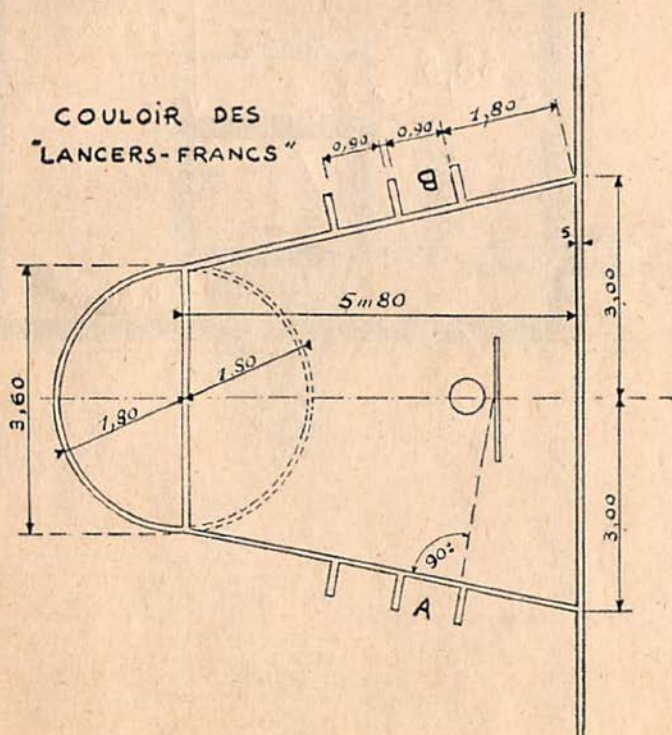
Toute correspondance doit être adressée au Secrétaire Général
de la F.I.B.A.

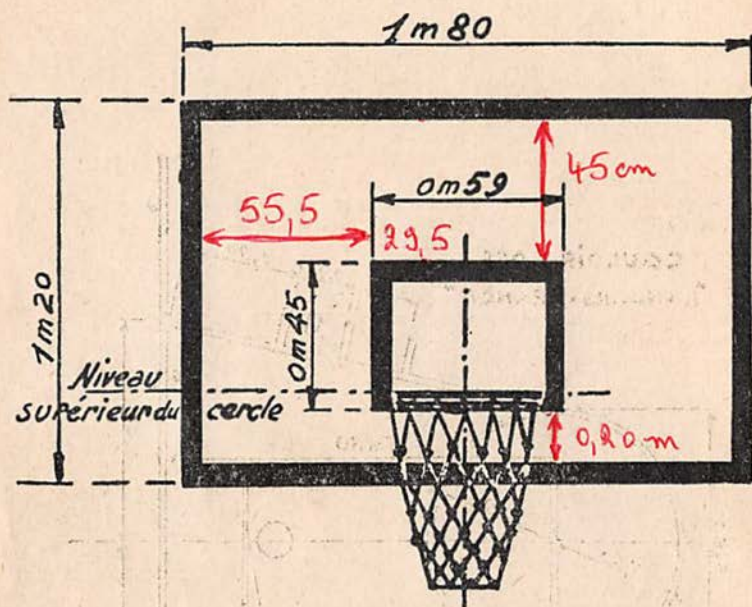
voir page 7 et 8

Ligne de fond



COULOIR DES
"LANCERS-FRANCS"

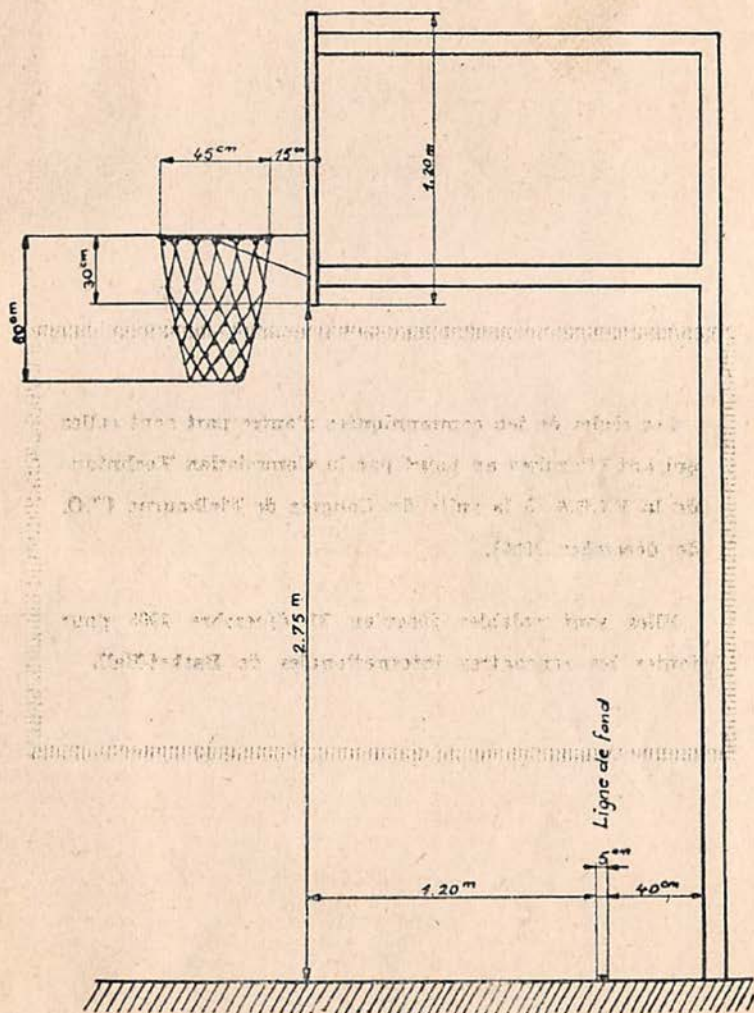




1957

Imprimé en France

Tous droits de reproduction réservés



Les règles de jeu communiquées d'autre part sont celles qui ont été mises au point par la Commission Technique de la F.I.B.A. à la suite du Congrès de Melbourne (J.O. de décembre 1956).

Elles sont valables jusqu'au 31 décembre 1960 pour toutes les rencontres internationales de Basket-Ball.

LE JEU

Un match de basket-ball est joué par deux équipes de cinq joueurs chacune. Le but de chaque équipe consiste à lancer le ballon dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'en emparer pour faire de même. Le ballon peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction, dans les limites fixées par les règles suivantes :

REGLE N° 1 INSTALLATIONS ET MATERIEL DE JEU

ART. 1^{er}. — Le terrain de jeu - Ses dimensions.

SECTION I. — Le terrain de jeu est une surface rectangulaire libre de tout obstacle, dont les dimensions moyennes sont de 26 mètres en longueur et de 14 mètres en largeur; ces mesures étant prises du bord intérieur des limites du terrain.

Note. — On peut admettre les variations suivantes dans les dimensions : 2 mètres en plus ou en moins sur la longueur et 1 mètre en plus ou en moins sur la largeur. Les dimensions réduites ou augmentées doivent rester proportionnelles entre elles. Les terrains recouverts de gazon ne sont pas admis.

Article 2. — Les limites du terrain.

SECTION 2. — Le terrain de jeu est délimité par des lignes très nettes qui doivent être distantes de 1 m. au moins de tout obstacle extérieur.

Les lignes délimitant la longueur du terrain sont appelées lignes de touche, celles délimitant la largeur, lignes de fond. La distance comprise entre ces lignes et les spectateurs doit être de 2 m. au moins.

ART. 3. — Les cercles centraux.

SECTION 3. — Un premier cercle central d'un rayon de

60 cm. est tracé au centre du terrain. Sa surface est partagée par un diamètre tiré parallèlement aux lignes de fond.

Un second cercle concentrique d'un rayon de 1 m. 80 mesuré du centre à son bord extérieur est tracé autour du précédent cercle.

ART. 4. — La ligne médiane.

SECTION 4. — La ligne médiane est une ligne divisant le terrain en deux parties égales dans le sens de la largeur.

ART. 5. — Les couloirs des lancers francs et les zones réservées.

La surface des lancers francs est l'espace déterminé sur le terrain par des lignes partant d'un point situé à 3 mètres de part et d'autre du milieu de la ligne de fond et aboutissant à un point fixé à 1 m. 80 de part et d'autre du milieu de la ligne des lancers francs.

La surface des lancers francs est de plus délimitée par des arcs de cercle ayant un rayon de 1 m. 80 dont le centre est au milieu de la ligne des lancers. L'arc de cercle situé du côté du panneau figure en pointillé.

On appelle zone réservée l'espace limité par la ligne de fond, la ligne des lancers francs, et les deux lignes qui les joignent.

« Des espaces », le long des couloirs des lancers francs sont marqués comme indiqué sur le plan du terrain. Pour l'utilisation de ces espaces, voir article 72.

ART. 6. — La ligne des lancers francs.

SECTION 6. — La ligne des lancers francs est constituée par le diamètre de chacun des arcs de cercle décrits à l'article 5. Elle est parallèle à la ligne de fond et son bord extérieur est à 5 m. 80 du bord intérieur de cette dernière.

Note. — Toutes les lignes mentionnées dans les sections 2 à 6 de cette règle doivent être tracées de façon très visible et avoir une largeur de 5 cm.

ART. 7. — Les panneaux - Leurs dimensions et le matériel à utiliser.

SECTION 7. — Chaque panneau est en bois dur de 3 cm. d'épaisseur ou en matériau transparent convenable dont les dimensions sont de 1 m. 80 pour les côtés horizontaux et 1 m. 20 pour les côtés verticaux. La face antérieure est lisse et, à défaut d'être transparente, elle est peinte en blanc. Sur cette surface, est marquée à l'aide d'une ligne de 5 cm. de largeur, un rectangle centré derrière l'anneau, dont les dimensions extérieures sont les suivantes : côté horizontal 59 cm., côté vertical 45 cm.

Le bord supérieur de la ligne de base de ce rectangle est au même niveau que l'anneau.

Les bords du panneau sont marqués par une ligne de 5 cm. de largeur.

Si le panneau est transparent, toutes ces lignes sont de couleur blanche et, dans les autres cas, couleur noire.

Les bords des panneaux et les rectangles ci-dessus doivent être de la même couleur.

ART. 8. — La position des panneaux.

SECTION 8. — Les panneaux sont placés perpendiculairement au terrain de jeu, parallèlement aux lignes de fond, et à 1 m. 20 à l'intérieur de celles-ci. Leur base doit être à 2 m. 75 du sol. Les poteaux soutenant les panneaux sont au moins à 40 cm. à l'extérieur du terrain et doivent être d'une couleur vive qui contraste avec le fond.

ART. 9. — Les paniers.

SECTION 9. — Les paniers sont faits de ficelle blanche et sont suspendus à un anneau de fer peint en noir, de 45 cm. de diamètre intérieur. Les filets, longs de 60 cm, sont fabriqués de façon à freiner le ballon lorsqu'il passe dans le panier.

Dans le cas de panneaux transparents, les panneaux de fer peuvent être peints en couleur orange.

Note. — Il est recommandé pour les paniers d'utiliser de la ficelle tissée de 30 fils au moins et de 60 fils au plus. Les anneaux, en fer rond, ont une épaisseur de 20 mm et sous la partie inférieure de chacun de ces anneaux, on fixe, si possible, des petits crochets métalliques ou tout aménagement similaire permettant d'attacher le filet.

ART. 10. — La position des anneaux.

SECTION 10. — Les anneaux sont fixés horizontalement avec rigidité aux panneaux à 3 m. 05 au-dessus du sol et sont à distance égale des deux bords verticaux de chaque panneau. La distance entre la face du panneau et le bord intérieur de l'anneau doit être de 15 cm.

ART. 11. — Le ballon - La matière utilisée, ses dimensions et son poids.

SECTION 11. — Le ballon doit être rond; il est fait d'une vessie de caoutchouc recouverte d'une enveloppe de cuir, de matière synthétique ou de caoutchouc. Il ne doit pas avoir moins de 75 cm. ni plus de 80 cm. de circonférence. Il doit peser 600 à 650 grammes et être gonflé à une pression telle (0 kg. 900 par cm²) que si on le fait tomber d'une hauteur de 1 m. 80 environ, mesurée depuis sa partie inférieure, il rebondisse depuis le sol (plancher en bois dur) jusqu'à une hauteur moyenne qui ne doit pas être inférieure à 1 m. 20

environ, comptée de son bord supérieur quand il atteint son rebond minimum, ou supérieure à environ 1 m. 40 quand il atteint le point culminant de son rebond.

L'équipe visitée fournira un ballon neuf ou 2 ballons ayant déjà servi, mais en bon état, donnant satisfaction à l'arbitre. Si ce sont des ballons usagés qui sont utilisés, l'arbitre choisira celui avec lequel le match doit être joué. L'équipe visitée s'exercera avec ce ballon. Si c'est un ballon neuf qui est utilisé, aucune des deux équipes ne pourra s'en servir avant le match. Si le ballon fourni par l'équipe visitée ne donne pas satisfaction à l'arbitre, ce dernier peut décider de faire jouer le match avec le ballon de l'équipe visiteuse si celui-ci est en meilleur état.

REGLE N° 2 DES OFFICIELS ET DE LEURS DEVOIRS

ART. 12. — Les officiels.

SECTION 1. — On désigne, sous le nom d'officiels : l'arbitre et l'aide-arbitre. Ils sont assistés d'un marqueur et d'un chronomètreur.

Note. — Il va sans dire que, pour un match déterminé, l'arbitre et son aide ne doivent avoir aucune accointance avec les organisations représentées sur le terrain et qu'ils doivent être impartiaux et compétents. Ils doivent être vêtus d'une façon qui les distingue des joueurs de chaque équipe. On recommande aux officiels de porter une tenue comprenant des chaussures de basket-ball ou de tennis, des pantalons longs et une chemise ou un pull-over de couleur grise.

ART. 13. — Inspection de l'équipement.

SECTION 2. — L'arbitre inspecte et approuve, s'il y a lieu, tout l'équipement, y compris le terrain, les paniers, les panneaux, le ballon, les signaux du chronomètreur et du marqueur. Il désigne le chronomètre officiel et son opérateur. Il ne doit pas permettre aux joueurs de porter sur eux des objets qui, selon son propre jugement, pourraient être dangereux et provoquer des blessures à d'autres joueurs.

ART. 14. — Des devoirs de l'arbitre.

SECTION 3. — L'arbitre doit donner le coup d'envoi au centre du terrain. C'est lui qui doit décider si un panier compte, en cas de désaccord entre les officiels. Il peut prononcer un forfait quand les conditions le justifient. Il tranche tout litige entre le chronomètreur et le marqueur. A la

fin de chaque mi-temps, il doit examiner attentivement la feuille de match et en approuver le résultat. Son approbation à la fin de la seconde mi-temps met un point final à la tâche des officiels, en ce qui concerne le match.

ART. 15. — Extension d'autorité.

SECTION 4. — L'arbitre a le pouvoir de prendre des décisions sur tout point non spécifié dans les présentes règles.

ART. 16. — Des devoirs des officiels : arbitre et aide-arbitre.

SECTION 5. — Les officiels dirigent le jeu selon les règles. Ceci signifie : mettre le ballon en jeu; apprécier lorsque le ballon est mort; quand c'est nécessaire, siffler pour rendre le ballon mort; siffler pour arrêter le jeu; infliger des pénalités; ordonner les temps morts; faire signe aux remplaçants qui doivent pénétrer sur le terrain; remettre le ballon à un joueur quand ce dernier doit le mettre en jeu du dehors du terrain en zone avant ou à la hauteur de la ligne médiane et compter silencieusement les secondes pour intervenir ensuite selon les cas prévus aux articles 40, 66 a, 69, 78 et 84. Avant le commencement du jeu, les arbitres se mettront d'accord sur la partie du terrain que chacun d'eux prendra en charge. Après chaque faute suivie d'un lancer franc, les officiels doivent changer de place.

ART. 17. — Fautes sanctionnées par les officiels pour conduite antisportive.

SECTION 6. — Les officiels pénalisent tout joueur, manager, remplaçant ou accompagnateur faisant preuve de conduite antisportive. En cas de mauvaise conduite manifeste, les officiels pénalisent le joueur qui se comporte mal en l'expulsant du terrain. Si ce sont le manager ou les accompagnateurs qui font preuve d'une telle conduite, les officiels doivent les faire expulser du terrain. Un joueur qui a commis cinq fautes personnelles est renvoyé du terrain.

ART. 18. — Temps morts accordés par les officiels en cas de blessures.

SECTION 7. — Les officiels peuvent ordonner un temps mort en cas de blessures ou pour d'autres raisons valables. Si le ballon est en jeu au moment de l'accident, les arbitres s'abstiennent de siffler jusqu'à ce que l'action en cours arrive à son terme.

On entend par cela :

- a) que l'équipe qui est en possession du ballon tire au panier;
- b) qu'elle perde la possession du ballon;
- c) qu'elle garde le ballon sans le jouer;
- d) que le ballon soit tenu par deux adversaires;
- e) que le ballon soit hors-jeu.

Si le joueur blessé ne peut reprendre sa place 1 minute après l'interruption du jeu, il sera remplacé et, seul son remplaçant sera autorisé à tirer le ou les lancers francs qui, éventuellement, auraient été accordés.

Note. — Lorsqu'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les officiels peuvent suspendre le jeu immédiatement.

ART. 19. — De la collaboration des officiels.

SECTION 8. — Aucun officiel ne peut critiquer ou annuler des décisions prises par l'autre, dans les limites de leurs droits respectifs, tels qu'ils sont définis dans ces règles.

Si les officiels prennent des décisions simultanées aboutissant à des pénalités différentes, c'est la sanction la plus grave qui sera infligée. Ceci n'empêche pas, du reste, la double faute, définie à l'article 37, lettre (b).

ART. 20. — Des décisions des officiels.

SECTION 9. — Les officiels peuvent prendre des décisions pour des infractions commises aux règles, soit sur le terrain même, soit en dehors des lignes délimitant celui-ci. Ils prennent des décisions depuis le début du jeu jusqu'au signal annonçant la fin du match; ceci comprend les périodes pendant lesquelles le jeu est arrêté pour une raison quelconque. Les fautes peuvent être sanctionnées simultanément contre un ou plusieurs joueurs.

Note. — Quand le ballon est lancé entre deux joueurs (« entre-deux »), les officiels doivent veiller à ce que les autres joueurs occupent des positions qui ne puissent gêner les sauteurs.

ART. 21. — Désignation des Fautes.

SECTION 10. — Lorsqu'un officiel siffle une faute, il doit désigner le joueur fautif qui doit immédiatement lever la main au-dessus de la tête. S'il omet de le faire, après avoir été averti une première fois par un officiel, une faute technique peut être infligée à ce joueur. S'il s'agit d'une faute personnelle sanctionnée par des lancers francs, l'officiel doit indiquer, au moyen de ses doigts, le nombre de lancers francs à tirer. Il doit aussi désigner le joueur appelé à tirer le ou les lancers francs.

ART. 22. — Des devoirs du marqueur.

SECTION 11. — Le marqueur enregistre les noms et numéros des joueurs et des remplaçants appelés à prendre part au match. Lorsqu'une infraction se rapportant à l'inscription aux remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, le marqueur en avise l'officiel le plus proche dès que le ballon est mort.

Le marqueur inscrit les paniers marqués, les lancers francs

réussis et manqués et tient un tableau du résultat courant. Il inscrit les fautes personnelles et technique de chaque joueur et avertit immédiatement l'arbitre lorsqu'un joueur a 5 fautes personnelles.

Il inscrit les temps morts portés au compte d'une équipe et au cours de chaque mi-temps, avertit, par l'intermédiaire d'un officiel, le manager de l'équipe qui prend son 2^e temps mort. Il informe l'officiel le plus proche chaque fois qu'on accorde à une équipe un temps mort en plus du nombre légal.

Les symboles suivants seront utilisés pour traduire le score :

— P1, P2, P3, etc..., pour les fautes personnelles avec un trait oblique dans le corps du P lorsqu'un lancer franc est accordée (P) et deux traits obliques lorsque deux lancers francs sont à tirer (X).

— T pour les fautes techniques;

— 2 pour un panier réussi;

— O lorsqu'un seul lancer franc est à tirer. Si le lancer est réussi le O devient Ø

— □ quand deux lancers francs sont accordés, on inscrit à l'intérieur un $\frac{\square}{\square}$ ou $\frac{\square}{\square}$ selon qu'un ou deux tirs sont réussis.

Quand le score indiqué au tableau du résultat courant, et celui enregistré individuellement à chaque joueur, ne concordent pas, c'est ce dernier qui doit être retenu.

La feuille de match officielle est celle approuvée par la Fédération Internationale de Basket-Ball Amateur.

Note. — Le son du signal du marqueur n'arrête pas le jeu. Le marqueur doit veiller à ne faire retentir son signal que lorsque le ballon est mort, excepté le cas prévu à la « Note » de l'article 56.

ART. 23. — Des devoirs du chronométrateur.

SECTION 12. — Le chronométrateur indique lorsque chaque mi-temps doit commencer. Il informe l'arbitre plus de 3 minutes avant le début du jeu pour qu'il puisse à son tour prévenir ou faire prévenir les équipes 3 minutes au moins avant le début de chaque mi-temps. Il avertit le marqueur 2 minutes avant le commencement du jeu. Il décompte le temps du jeu et la durée des arrêts comme il est prévu dans ces règles.

Le chronométrateur doit disposer d'au moins un chronomètre qui sera considéré comme le chronomètre officiel.

Le chronomètre est déclenché lorsque le ballon atteint le point culminant de son parcours lors d'un « entre deux ». (Au début d'une mi-temps ou d'une prolongation, ou à tout autre moment lorsque la reprise du jeu s'effectue, par un « entre deux » (voir article 58 a).

Si après un temps mort, le jeu reprend par une remise en jeu de l'extérieur du terrain ou par un lancer franc, le **chronomètre est remis en marche** quand, l'officiel ayant donné le signal de remise en jeu, le **ballon est touché par un joueur sur le terrain** ou lorsque l'on se rend compte qu'il ne pénétrera pas dans le panier et qu'il restera en jeu (voir article 58 b).

Le chronomètre est arrêté à l'expiration du temps réglementaire de chaque mi-temps; quand un officiel signale une faute ou un temps mort ou prend une décision qui donne lieu à un entre-deux (voir aussi article 56). En cas de « temps mort » demandé, le chronomètreur doit mettre en marche un deuxième chronomètre et **avertir l'arbitre par l'intermédiaire du marqueur** lorsqu'il est temps de recommencer le jeu.

Le chronomètreur doit indiquer au moyen d'un gong, d'un pistolet ou d'une cloche, l'expiration du temps de jeu de chaque mi-temps ou de chaque prolongation. Ce signal met fin au temps de jeu effectif de chacune de celles-ci. Si le signal du chronomètreur ne fonctionne pas ou s'il n'a pas été entendu, le chronomètreur ira immédiatement sur le terrain ou usera de tout autre moyen pour avertir l'officiel. Si, entre temps, un panier a été marqué ou une faute a été commise, l'arbitre consultera le chronomètreur et le marqueur pour savoir s'il y a lieu d'en tenir compte. Si, d'accord, ils admettent que le temps de jeu était écoulé avant que le ballon ait été lancé en l'air en direction du panier, ou avant que la faute soit commise, l'arbitre annule le panier ou la faute, à moins que cette dernière ne soit disqualifiante. S'ils ne sont pas d'accord, le panier comptera et la faute sera pénalisée, à moins que l'arbitre ait connaissance de faits qui justifient une décision contraire.

Note. — Le chronomètreur place le chronomètre sur la table de telle façon que lui et le marqueur puissent le consulter facilement.

ART. 24. — Quand les officiels doivent-ils siffler ?

SECTION 13. — Les officiels siffleront chaque fois qu'il est nécessaire de prendre une décision.

Les officiels ne siffleront pas après un panier réussi en jeu ou à la suite d'un lancer franc, mais ils l'indiqueront par le signe conventionnel clairement visible de la table de marque (voir aussi article 83) (1).

(1) Note. — Il est de toute importance que le signal du marqueur soit différent de celui du chronomètreur ou de ceux des officiels.

ART. 25. — Les équipes.

SECTION 1. — Chaque équipe est composée de 5 joueurs dont l'un a le titre de capitaine. Le jeu ne peut commencer si l'une des équipes n'a pas ses 5 joueurs sur le terrain, tous prêts à jouer. Si l'équipe fautive n'est pas présente et prête 15 minutes après l'heure fixée pour la mise en jeu, l'autre équipe gagne le match par forfait.

ART. 26. — Le Capitaine - De ses devoirs et de son autorité.

SECTION 2. — Le Capitaine est le représentant de son équipe; il en dirige et contrôle le jeu.

Il peut s'adresser à un officiel pour des questions d'interprétation des règles ou pour obtenir des renseignements essentiels, relatifs au déroulement du jeu; il ne le fera que lorsque cela est nécessaire et avec courtoisie.

Aucun autre joueur ne peut s'adresser à un officiel à l'exception du cas prévu à la Section 3 de cette règle.

Note. — Les remplaçants qui sont arrivés en retard, mais dont l'inscription a été portée sur la feuille de match peuvent prendre part au jeu.

ART. 27. — Remplacements.

SECTION 3. — Chaque équipe est autorisée à avoir 7 remplaçants. Dans un tournoi d'une durée excédant 3 jours on peut autoriser 9 remplaçants.

Avant d'entrer sur le terrain un remplaçant doit s'annoncer au marqueur et lui donner son nom et son numéro.

Le marqueur donnera le signal pour le remplacement : immédiatement si le ballon est déjà mort ou au moment où il devient mort et, dans chaque cas, pour autant que le chronomètre soit arrêté (voir art. 56).

Le remplaçant reste hors des limites du terrain jusqu'au moment où l'un des officiels lui fait signe d'entrer. Il va immédiatement s'annoncer à l'officiel le plus proche, auquel il indique son nom et son numéro ainsi que le nom et le numéro du joueur qu'il vient remplacer. Lorsqu'un remplaçant entre en jeu au début de la seconde mi-temps, il n'a pas besoin de s'annoncer à l'un des officiels; il doit cependant le faire auprès du marqueur.

ART. 28. — Managers.

Les remplacements ne doivent pas durer plus de 30 secondes. Si ce temps est dépassé, la durée de ce remplacement comptera comme temps mort et celui-ci sera porté en compte à l'équipe fautive.

Après un lancer franc réussi, seul le joueur qui a tiré peut être remplacé à condition que le changement ait été demandé avant l'essai.

Un joueur ayant à exécuter un « entre deux » ne peut être remplacé.

SECTION 4. — Avant le début de la partie, la personne qui doit agir comme manager devra donner au marqueur les noms et les numéros des joueurs qui participent au jeu, ainsi que le nom et le numéro du Capitaine de l'équipe. Si un joueur change de numéro, au cours de la partie, il indiquera ce changement au marqueur et à l'arbitre.

Les changements de joueurs seront effectués par le manager.

Le capitaine d'équipe peut agir comme manager mais, dans ce cas, il doit indiquer avant le début du match, le nom de la personne qui pourrait tenir ce rôle s'il était expulsé du jeu pour disqualification, 5 fautes personnelles ou pour toute autre raison.

ART. 29. — Joueurs sortants.

SECTION 5. — Un joueur ne peut quitter le terrain sans la permission d'un officiel, jusqu'à la fin d'une mi-temps (voir article 90) à l'exception des cas prévus par ces règles.

ART. 30. — Numérotage des joueurs.

SECTION 6. — Chaque joueur doit porter un numéro sur le devant et sur le dos de son maillot. Les numéros doivent être simples, pleins, d'une couleur uniforme contrastant avec celle du maillot du joueur, d'une largeur de 2 cm. au moins et d'une hauteur d'au moins 20 cm. sur le dos et 10 cm. sur la poitrine.

Les joueurs doivent porter les numéros de 3 à 14, si une équipe comporte 12 joueurs, les numéros 15 et 16 seront attribués aux 13^e et 14^e joueurs, lorsque 14 joueurs sont autorisés à prendre part à une compétition (voir Section 3 de cette règle).

Des joueurs de la même équipe ne peuvent porter le même numéro.

ART. 31. — Obstruction.

SECTION 1. — On appelle obstruction le fait d'empêcher un adversaire de passer, alors qu'il n'a pas le ballon et de prouver ainsi un contact personnel.

ART. 32. — Ballon mort.

SECTION 2. — Le ballon est mort lorsque :

- a) un panier est marqué (voir article 49) ;
- b) il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc pour faute technique, ou pour faute personnelle (voir art. 77), ou lors d'un lancer franc suivi d'un autre lancer franc ;
- c) il est « tenu » ou reste coincé aux supports du panier (voir article 65) ;
- d) un officiel siffle alors que le ballon est en jeu ;
- e) la durée d'une mi-temps ou d'une prolongation est écoulée ;
- f) une faute est commise alors que le ballon est en jeu ;
- g) une faute de jeu est commise dans les cas prévus aux articles 79 à 85 ou lorsqu'il y a intervention pour empêcher le ballon de pénétrer dans le panier (articles 86, 87 et 88), ou lorsqu'une violation est commise, au moment de tirer un lancer franc (voir article 78).

Exceptions. — Le ballon n'est pas mort lors des faits énoncés ci-dessous, et le panier compte s'il est marqué :

- 1° Si le ballon est en l'air sur un lancer franc ou un tir d'un endroit quelconque du terrain dans les cas d), e) ou f) précités ;
- 2° Si un adversaire commet une faute alors que le ballon est encore en possession d'un joueur qui tente un panier et qui finit son essai par un mouvement continu commencé avant la faute (voir article 95 - Note) ;
- 3° Si la sanction lors d'une faute dans un « entre deux » n'est pas retenue (voir article 83) ;
- 4° Lors de la découverte tardive de certaines infractions (article 94 - Note).

ART. 33. — Ballon en jeu.

SECTION 3. — Le ballon est en jeu :

- a) lorsqu'il atteint le point culminant de sa course dans un « entre deux ».

b) lorsqu'un officiel le met à la disposition du tireur d'un lancer franc (voir article 75) ;

c) lorsqu'il touche un joueur se trouvant sur le terrain au moment d'une remise en jeu d'un point quelconque hors des limites du terrain.

ART. 34. — Disqualification d'un joueur.

Le joueur disqualifié est celui qui n'est pas autorisé à participer plus longtemps au jeu, parce qu'il a commis certaine faute grave ou pour son attitude antisportive (voir art. 73 et 92).

ART. 35. — Dribble.

SECTION 5. — On dénomme Dribble l'impulsion qu'un joueur, après s'être emparé du ballon, donne à celui-ci, en le lançant, le tapant, le faisant rebondir sur le sol, le roulant et le retouchant avant qu'il soit touché par un autre joueur.

Dans le dribble, le ballon doit entrer en contact avec le sol, sauf dans un cas où un seul dribble en l'air peut être fait. En effet, un joueur peut commencer un dribble en lançant le ballon en l'air et en le retouchant avant qu'il frappe le sol.

Après avoir donné de l'impulsion au ballon comme décrit dans ce qui précède, le joueur termine son dribble dès l'instant où il touche le ballon des deux mains ou qu'il garde celui-ci dans l'une ou l'autre des deux mains ou dans les deux mains. Le nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec ses mains est illimité. Il peut faire autant de pas qu'il peut entre les rebonds du ballon au cours d'un dribble.

Note. — Les actes suivants ne sont pas des dribbles : essais successifs pour marquer un panier ; reprise après contrôle insuffisant et involontaire ; tentatives d'obtenir le contrôle du ballon en le tapant pour l'enlever à d'autres joueurs qui se le disputent, ou en le tapant pour l'enlever des mains d'un autre joueur ; interception d'une passe donnant ensuite au joueur la possession du ballon.

ART. 36. — Prolongations.

SECTION 6. — Une prolongation est une période supplémentaire ajoutée à la durée normale du jeu, pour permettre à des équipes à égalité de points, de se départager.

ART. 37. — Fautes techniques et fautes personnelles.

SECTION 7. — Une faute est une infraction aux règles, qui est sanctionnée par l'inscription d'une **Faute** au compte du joueur fautif.

a) Une **faute personnelle** (article 94) est une faute commise par un joueur provoquant un contact avec un adversaire tandis que le ballon est en jeu ou lorsque le

ballon a été mis à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain.

b) Une double faute est le résultat d'un contact entre deux adversaires au cours duquel ils ont commis presque en même temps, une faute ;

c) Une faute multiple est le résultat de fautes personnelles commises presque en même temps, contre le même joueur par deux ou plusieurs adversaires ;

d) Une faute technique (article 89 à 94) est une faute commise au cours d'un arrêt de jeu ou une faute commise par un non joueur, ou encore une faute commise par un joueur sans qu'il y ait contact avec un adversaire.

ART. 38. — Les lancers francs.

SECTION 8. — Un lancer-franc est le privilège que l'on accorde à un joueur en lui permettant de marquer un point en lançant le ballon au panier d'une position prise directement derrière la ligne des lancers-francs et ce, sans qu'il en soit empêché d'une manière quelconque.

ART. 39. — Zone d'attaque et zone de défense.

SECTION 9. — La zone d'attaque d'une équipe est l'espace de terrain de jeu compris entre la ligne de fond située derrière le panier de l'adversaire et le bord le plus rapproché de la ligne médiane. L'autre partie du terrain, y compris la ligne médiane est la zone de défense.

ART. 40. — Ballon « tenu ».

SECTION 10. — Un ballon est appelé « tenu » lorsque deux adversaires le tiennent fermement d'une ou des deux mains ou qu'un joueur, étroitement marqué, le retient dans sa zone d'attaque sans faire aucun effort pour le mettre en jeu dans les cinq secondes. Jouer la balle, signifie : passer, shooter, rouler ou dribbler la balle.

Note. — Les officiels ne doivent pas siffler le ballon « tenu » trop rapidement pour ne pas interrompre inutilement le déroulement normal du jeu et déposséder injustement du ballon le joueur qui le contrôle ou qui est sur le point de s'en emparer. Ballon « tenu », tel qu'il est indiqué dans la première phase de la section 10 ci-dessus, ne doit pas être sifflé avant que les deux joueurs tiennent le ballon d'une ou des deux mains si fermement que ni l'un ni l'autre ne puisse, seul, entrer en sa possession sans faire acte de rudesse excessive. Si un joueur est assis ou étendu sur le terrain alors qu'il est en possession du ballon, on doit lui laisser la possibilité de le lancer. Cependant, si cela présente un danger d'accident, il y a lieu de siffler ballon « tenu ».

ART. 41. — Tenir.

SECTION 11. — « Tenir » est un contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvements.

Note. — L'encerclement (marquage d'un adversaire par derrière) qui provoque un contact doit être pénalisé d'une faute personnelle. Les officiels doivent prêter une attention particulière à ce genre d'infraction. Le simple fait que le défenseur s'efforce de disputer le ballon n'autorise pas le contact avec son adversaire. Le fait que le défenseur touche le ballon de sa main n'est pas une raison suffisante pour motiver une décision de ballon « tenu ». Le plus souvent, une telle décision lèse le possesseur du ballon. Si le défenseur placé dans une position défavorable provoque un contact personnel en essayant de s'emparer du ballon, il doit être pénalisé (voir article 95).

ART. 42. — L'entre deux.

SECTION 12. — Lancer le ballon en l'air, entre deux adversaires, se nomme « entre deux ».

ART. 43. — Lancers francs multiples.

SECTION 13. — On appelle lancers francs multiples une succession de lancers francs tirés par la même équipe.

ART. 44. — Joueurs hors jeu - Ballon hors jeu.

SECTION 14. —

a) Un joueur est dit hors jeu lorsqu'il touche le sol sur une des lignes ou en dehors d'une des lignes délimitant le terrain (voir « Note » article 66) ;

b) Le ballon est dit hors jeu quand il touche :

- un joueur qui est lui-même hors jeu ;
- le sol ou toute autre personnel et objet se trouvant sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain ;
- la charpente ou la face postérieure des panneaux.

ART. 45. — Le Panier de l'adversaire.

SECTION 15. — Le panier de l'adversaire est celui dans lequel une équipe essaie de faire pénétrer le ballon (voir art. 61).

ART. 46. — Le pivot.

SECTION 16. — On appelle « pivoter » les mouvements effectués par un joueur en possession du ballon, qui déplace une ou plusieurs fois et dans toutes les directions le même pied, l'autre pied, appelé pied de pivot, conservant son point de contact avec le sol.

ART. 47. — Le marcher.

SECTION 17. — Il y a « marcher » lorsqu'un joueur portant le ballon, avance dans une direction quelconque, sans tenir compte des règles limitatives suivantes :

I. — Le joueur qui reçoit le ballon **étant sur place** peut pivoter en utilisant l'un ou l'autre pied, à son choix, en guise de pied de pivot ;

II. — Un joueur exécutant un dribble ou recevant le ballon **alors qu'il est en mouvement**, peut s'arrêter en deux temps ou se débarrasser du ballon.

Le premier temps compte :

a) Si un pied est en contact avec le sol au moment de la réception du ballon ;

b) Lorsqu'un pied ou les deux pieds touchent **simultanément** le sol après réception du ballon pour autant qu'aucun des pieds n'était en contact avec le sol au moment de la réception.

Le deuxième temps compte :

Quand l'un des pieds ou les deux pieds touchent le sol **simultanément après le premier temps.**

Lorsqu'un joueur s'arrête au premier temps, il peut pivoter en utilisant l'un ou l'autre pied à son choix comme pied de pivot.

Lorsqu'un joueur s'arrête au deuxième temps, et si l'un de ses pieds précède l'autre, il ne peut **pivoter** que sur le pied arrière qui sera le pied de pivot. Toutefois, si aucun pied n'est en avant de l'autre, il peut utiliser n'importe lequel comme pied de pivot.

III. — a) Un joueur qui reçoit le ballon **lorsqu'il est arrêté** ou qui s'arrête pendant qu'il possède le ballon, peut soulever le pied de pivot, ou sauter quand il tire au panier, ou quand il passe le ballon, mais celui-ci **doit quitter ses mains avant qu'un** (ou les deux) pied touche à nouveau le sol.

b) « Lorsqu'il part en dribble, après avoir reçu la balle, étant immobile ou après un arrêt régulier, un joueur n'a pas le droit de lever le pied de pivot, du sol, avant que la balle n'ait quitté ses mains ».

ART. 48. — La violation.

SECTION 18. — Une violation est une infraction aux règles qui n'entraîne pas de faute.

ART. 49. — Le panier réussi.

SECTION 1. — Un panier est réussi lorsque le ballon pénétrant dans le panier par-dessus, reste dedans ou passe à travers.

ART. 50. — Valeur du panier réussi.

SECTION 2. — Un panier réussi d'un endroit quelconque du terrain compte deux points (2) ; un panier réussi sur lancer franc compte un point (1). Un panier réussi d'un endroit quelconque du terrain est attribué à l'équipe qui, dans sa zone d'attaque, a le panier dans lequel le ballon a été lancé.

Note. — Si un joueur exécute, par erreur, un lancer franc dans son propre panier, l'essai doit être annulé, réussi ou non et un nouvel essai du lancer franc doit être accordé dans le panier de l'adversaire.

ART. 51. — Résultat final.

SECTION 3. — La partie est gagnée par l'équipe qui marque le plus grand nombre de points dans le temps réglementaire du jeu.

Note. — Si dans un match le nombre de joueurs d'une équipe devient inférieur à deux, le match doit être arrêté. Si à ce moment, l'équipe qui a moins de deux joueurs mène à la marque ou si le résultat est nul, la décision sera rendue en faveur de l'autre équipe par le score de 2 à 0. Dans le cas contraire où l'équipe adverse est en tête à la marque, c'est cette équipe qui gagne la partie en conservant le résultat acquis.

ART. 52. — Du refus de jouer.

SECTION 4. — Une équipe qui refuse de jouer après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre perd par forfait. Si l'équipe en faveur de laquelle le forfait est déclaré mène à la marque au moment où cette décision intervient, elle conservera le bénéfice du résultat acquis. Par contre, si elle perd ou si le résultat est nul au moment de la déclaration du forfait, la décision est rendue en sa faveur par un résultat de 2 à 0.

ART. 53. — Durée de la partie.

SECTION 5. — Le match comporte deux mi-temps de 20 minutes chacune. Une pause de 10 minutes est accordée entre les deux mi-temps.

ART. 54. — Notification aux capitaines.

SECTION 6. — Les capitaines doivent être avertis trois minutes avant la fin de la pause. Si l'une des équipes n'est pas sur le terrain prête à jouer une minute après y avoir été invitée par l'officiel soit au commencement de la second mi-temps, soit après un temps mort accordé pour une raison quelconque, le ballon sera mis en jeu comme si les deux équipes étaient sur le terrain prêtes à jouer et l'équipe absente aura perdu le match par forfait.

ART. 55. — Résultat nul. — Prolongations.

SECTION 7. — En cas de résultat nul à l'expiration de la seconde mi-temps, le jeu continue pendant 5 minutes ou autant de fois 5 minutes qu'il est nécessaire pour qu'un résultat soit obtenu en faveur de l'une ou l'autre des équipes. Avant la première prolongation, les équipes tireront au sort pour le choix des paniers et changeront de panier à chaque prolongation suivante.

Une pause de 2 minutes est accordée avant chaque prolongation. Au début de chacune d'elles le ballon est mis en jeu au centre du terrain.

ART. 56. — Temps mort.

SECTION 8. — Il y a temps mort et le chronomètre doit être arrêté dès que l'officiel intervient dans les cas suivants :

a) faute ;

b) entre deux ;

c) retard dans la remise en jeu du ballon ;

d) **En cours de jeu** pour accorder un temps mort pause à une équipe lorsque celle-ci est en possession de la balle. La demande doit être exprimée par le Capitaine ou le Manager de l'équipe en cause ;

e) pour accorder un temps mort pause à la demande de l'une ou l'autre des équipes à l'occasion d'un arrêt de jeu donnant lieu à décompte du temps. La demande doit être faite par le Capitaine ou le Manager de l'équipe intéressée ;

f) un arrêt du jeu pour cause d'accident ou pour éloignement d'un joueur, cet éloignement étant ordonné par l'arbitre ;

g) un arrêt de jeu, pour n'importe quelle raison, décrété par les officiels.

Pendant les 3 dernières minutes de jeu de la seconde mi-temps et pendant la durée totale de chaque prolongation, le chronomètre sera arrêté chaque fois que les officiels siffleront.

Note. — Lorsqu'une équipe est en possession du ballon, son manager a le droit de demander un « temps mort ». Il devra pour cela, se rendre à la table de marque et demander clairement le « temps mort » en le signalant avec ses mains. On peut utiliser des appareils électriques permettant aux entraîneurs de demander un temps mort sans quitter leur place mais ils ne peuvent être employés pour demander un changement de joueur. Le marqueur, après s'être assuré que l'équipe en question a réellement le contrôle du ballon, doit faire retentir son signal et indiquer aux officiels qu'un « temps mort » est demandé. Les officiels doivent alors siffler pour arrêter le jeu. Toutes règles concernant la fin du temps de jeu (art. 23 et 68) seront applicables à cette situation.

ART. 57. — Temps mort inscrit au compte d'une équipe.

SECTION 9. — Un temps mort est inscrit au compte d'une équipe pour chaque minute en fraction de minute perdue pour les causes désignées sous les lettres (d) - (e) ou (f) de la Section 8 de cette règle.

EXCEPTION. — Le temps mort n'est pas porté au compte d'une équipe en cas d'accident, de disqualification ou de cinquième faute personnel d'un joueur si le remplacement de celui-ci est effectué dans la minute qui suit le signal d'arrêt de jeu ou si, selon la lettre (f) de la Section 8 ci-dessus :

- Le joueur blessé est prêt à poursuivre le jeu immédiatement ;
- Un officiel accorde une courte pause pour permettre, par exemple, à un joueur de rattacher un lacet de chaussures selon la lettre (g) de la Section 8 ci-dessus.

ART. 58. — Reprise du temps de jeu.

SECTION 10. — Après un temps mort l'officiel donne le signal de la remise en marche du chronomètre. Au cas où l'officiel omettrait de le donner, le chronométreur est autorisé à remettre son chronomètre en mouvement, à moins que l'officiel spécifie que le temps mort continue. La remise en marche s'effectue :

a) Si le jeu reprend par un « entre deux », au moment où le ballon atteint son point culminant ;

b) Lorsqu'un lancer franc est manqué et que le ballon reste en jeu, au moment où il est visible que le tir ne peut réussir ;

c) Lorsque la remise en jeu se fait en un point quelconque de l'extérieur du terrain, au moment où le ballon touche un joueur sur le terrain.

ART. 59. — Temps morts accordés aux équipes.

SECTION 11. — Deux temps morts peuvent être accordés à chaque équipe pendant chaque mi-temps et un temps mort pour chaque prolongation. Les temps morts non utilisés ne peuvent être reportés en seconde mi-temps ou au moment des prolongations.

ART. 60. — Manière dont s'effectue la reprise du jeu.

SECTION 12. —

a) Après un temps mort ou ballon mort pour toute autre raison, s'il ne s'agit pas d'un cas prévu sous lettres (b) et (c) de cette Section, le ballon est remis en jeu comme suit :

— de l'extérieur du terrain par tout joueur de l'équipe qui était en possession du ballon, aussi près que possible du point où le ballon est devenu mort;

— par un « entre-deux » dans le cercle restrictif le plus proche de l'endroit où le ballon est devenu mort, si aucune des deux équipes n'en avait le contrôle.

b) Après une faute, le ballon est remis en jeu :

— en le mettant à la disposition de l'équipe (hors les limites du terrain), contre qui la faute a été commise (faute sans lancer franc);

— ou du tireur du lancer franc;

— ou par un entre-deux du cercle restrictif le plus proche de l'endroit où la double faute a été constatée (voir art. 95 - Sanctions).

c) Après un ballon « tenu » ou après la fin d'une mi-temps (art. 62 et 64) ou après un panier réussi (art. 67) ou sur une sortie (art. 69, 70 et 71), ou après un lancer franc (art. 76 et 77), ou après une violation :

— le ballon est remis en jeu comme prévu dans la règle s'y rapportant.

S'il y a faute, le ballon est remis en jeu comme indiqué sous lettre (b) de cette Section.

ART. 61. — Début du match.

SECTION 1. — Le jeu débute par un « entre-deux » dans le cercle central de la façon décrite dans les sections suivantes. L'équipe visiteuse a le choix du panier pour la première mi-temps. Pour la seconde mi-temps, les équipes changent de panier. Sur les terrains neutres, les équipes tireront au sort le choix du panier.

ART. 62. — L'entre-deux au Centre du terrain.

SECTION 2. — Le ballon est mis en jeu par un entre-deux dans le cercle central :

- a) Au commencement de chaque mi-temps et de chaque prolongation;
- b) Après un ballon « tenu » dans le cas indiqué à l'article 65 b).

ART. 63. — Positions des joueurs dans l'entre-deux, au centre.

SECTION 3. — Les deux joueurs se tiennent debout, les deux pieds sur ou à l'intérieur de la moitié du cercle central la plus proche de leur panier respectif.

L'officiel lance alors verticalement le ballon entre les deux joueurs à une hauteur telle qu'ils ne puissent l'atteindre en sautant de façon que le ballon retombe entre eux. Celui-ci doit être frappé par l'un des deux joueurs ou par tous les deux après qu'il a atteint le point culminant de sa course. S'il retombe au sol sans avoir été touché, l'officiel le remet en jeu à la même place et selon le même procédé.

Aucun de ces deux joueurs ne doit frapper le ballon avant qu'il ait atteint le point culminant de sa course, ni ne doit quitter le cercle avant qu'il ait été frappé. L'un ou l'autre ne peut frapper le ballon plus de deux fois. Après la seconde frappe il ne peut pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par l'un des 8 autres joueurs ou qu'il ait touché le sol, le panier ou le panneau. Selon cette disposition, 4 frappes sont permises, deux pour chaque sauteur.

Pendant un « entre-deux » au centre ou dans l'un des cercles des lancers francs, les 8 autres joueurs restent en dehors du cercle restrictif (cylindre) jusqu'à ce que le ballon ait été

frappé. Les joueurs de la même équipe ne peuvent se placer côte à côte autour du cercle, si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.

ART. 64. — L'entre-deux ailleurs qu'au centre.

SECTION 4. — Dans ce cas, l'officiel remet le ballon en jeu de la même manière qu'au centre. Les deux joueurs qui étaient en contact avec le ballon prendront les mêmes positions que les sauteurs dans l'entre-deux ci-dessus. Les huit autres joueurs doivent se tenir hors du cercle restrictif jusqu'au moment où le ballon est frappé.

ART. 65. — Cas spéciaux de ballon « tenu ».

SECTION 5. — Lorsque le ballon est « tenu ».

a) dans le couloir des lancers francs et dans la zone avoisinante, l'entre-deux a lieu dans le « cercle restrictif » de la ligne des lancers francs la plus proche.

b) sur ou à l'intérieur du « cercle restrictif » central et dans la zone avoisinante, l'entre-deux se fait au centre de ce cercle.

Note. — Quand le ballon reste « coincé » dans les supports des paniers, il doit être remis en jeu par un entre-deux sur la ligne des lancers la plus proche, sauf si cette situation se produit après un lancer franc accordé pour faute technique, auquel cas le ballon est remis en jeu, de la touche, à la hauteur de la ligne médiane.

ART. 66. — Du ballon en zone d'attaque ou de défense.

SECTION 6. — A) Lorsqu'une équipe est en possession du ballon dans sa zone de défense, elle doit amener celui-ci dans un délai de 10 secondes dans sa zone d'attaque, à moins que, n'étant pas sous le contrôle de cette équipe, il ne touche ou ne soit touché par un adversaire. Dans cette éventualité, une nouvelle période de 10 secondes recommence dès l'instant où cette équipe a repris possession du ballon dans sa zone de défense. Lorsque le ballon est lancé d'un point situé hors des limites du terrain dans la zone de défense d'une des équipes la période de 10 secondes ne commence qu'au moment où cette équipe s'empare du ballon.

PENALITES. — Lorsque la période de 10 secondes est venue à expiration sans que le ballon ait été amené en zone d'attaque, celui-ci est donné à l'adversaire qui le remet en jeu des limites du terrain à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.

Note. — On considère qu'une équipe a amené le ballon dans sa zone d'attaque :

1° Lorsque celui-ci est reçu par un joueur placé au-delà de la ligne médiane, c'est-à-dire lorsque ni le joueur, ni le ballon ne touche le sol sur ou en deça de cette ligne ;

2° Lorsque le ballon, même n'étant pas contrôlé par un joueur, touche n'importe quoi de l'autre côté de la ligne médiane.

B) L'équipe en possession du ballon ne peut renvoyer celui-ci de la zone d'attaque dans sa zone de défense.

Exceptions. — Après un « entre-deux », seul le premier des 8 autres joueurs qui reçoit le ballon peut le faire retourner en zone arrière.

— Le joueur qui, dans sa zone d'attaque, intercepte le ballon se trouvant sous le contrôle de l'adversaire et qui, dans son élan retombe avec le ballon dans sa zone de défense.

On dit que le ballon est dans la zone de défense d'une équipe lorsqu'il touche :

- dans cette même zone, le sol (voir article 39) ou toute personne s'y trouvant (y compris le joueur qui le tient) ;
- ou, le joueur en l'air au cours d'un saut dont l'appel y a été pris.

On dit que le ballon fait retour, lorsqu'il revient de la zone d'attaque en zone de défense et le joueur qui est la cause de ce retour est celui qui l'a touché en dernier.

Au cours d'un entre-deux, un sauteur peut frapper le ballon en direction de la zone de défense puisqu'aucune des équipes ne le contrôle à ce moment. De même, le joueur qui procède à une remise en jeu des limites du terrain, peut lancer le ballon dans sa zone de défense.

PENALITE. — Si le ballon, après avoir fait retour en zone de défense, est touché en premier par un adversaire qui en obtient le contrôle, cela ne donne lieu à aucune sanction. Dans le cas contraire, le ballon est à remettre en jeu des limites du terrain par l'adversaire, à l'endroit le plus proche de celui où il se trouvait au moment de l'intervention de l'arbitre.

Note. — La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain ou sur

les lignes les délimitant (voir articles 63, 69, 70, 71, 72, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84 et 86).

Quand il est en l'air lors d'un saut, il est considéré comme appartenant à l'endroit où il touchait le sol avant son saut. Cette règle est valable lorsqu'il s'agit des limites du terrain, de la ligne médiane, des lignes de lancers francs, à l'exception du cas prévu à l'art. 80 (b) ;

La position d'un officiel est déterminée de la même manière que pour un joueur. Si un officiel touche le sol dans la zone de défense d'une équipe, il appartient à cette dernière zone. Quand le ballon touche un officiel, il est considéré comme ayant touché le sol à l'endroit où l'officiel est situé.

ART. 67. — Remise en jeu de la ligne de fond.

SECTION 7. — Après un panier réussi, tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer peut remettre le ballon en jeu d'un endroit quelconque derrière la ligne de fond de sa zone arrière. Le premier adversaire qui s'empare du ballon peut aussi le passer à un coéquipier derrière la ligne de fond. Le joueur se trouvant derrière la ligne de fond, dispose d'un délai de 5 secondes pour remettre le ballon en jeu. Ce délai part du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur derrière la ligne.

Note. — L'officiel n'a pas à intervenir mais il peut passer le ballon à l'équipe qui doit le remettre en jeu si cela permet une remise en jeu plus rapide. Les adversaires du joueur effectuant la remise en jeu ne doivent pas toucher le ballon. On peut tolérer que l'adversaire touche accidentellement ou instinctivement le ballon, mais si l'un d'eux retarde la remise en jeu par son intervention il y a lieu de le pénaliser d'une faute technique.

ART. 68. — La fin du match.

SECTION 8. — Le chronométrateur met fin au jeu en faisant retentir son signal. Lorsqu'une faute est commise au moment où le signal du chronométrateur se fait entendre, pour la fin d'une mi-temps ou d'une prolongation, l'officiel accorde le temps nécessaire pour tirer le ou les lancers francs, le cas échéant.



ART. 69. — Comment remettre le ballon en jeu.

SECTION 1. — Si le ballon est hors jeu après avoir touché autre chose qu'un joueur, le responsable de cette sortie est le **dernier** joueur qui l'a touché. S'il est sorti pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur se trouvant sur une ligne de délimitation ou en dehors de celle-ci, la cause de sa sortie est imputée à ce joueur.

Un des officiels doit désigner clairement l'équipe qui doit remettre le ballon en jeu, par l'intermédiaire d'un de ses **joueurs** qui se tiendra hors du terrain, au point le plus rapproché de l'endroit où le ballon est sorti. Dès l'instant où celui-ci est à sa disposition, et dans un délai de 5 secondes, il doit le lancer, le faire rebondir ou le faire rouler en direction d'un autre joueur sur le terrain. Pendant cette opération, aucun joueur ne peut avoir une partie quelconque de son corps sur ou au-delà de la ligne délimitant le terrain. Lorsque la marge entre spectateurs ou tout autre obstacle et les lignes délimitant le terrain n'est pas de un mètre au moins, aucun joueur d'aucune équipe ne doit se tenir à moins d'un mètre du joueur chargé de la remise en jeu. Sur de tels terrains, il y a lieu de tirer une ligne très mince à un mètre de la ligne les délimitant.

Note aux officiels. — Les décisions de hors jeu doivent être clairement signalées par les officiels. Si les joueurs ne saisissent pas d'emblée la décision, l'officiel doit s'emparer du ballon et retarder la remise en jeu jusqu'à ce qu'il se soit fait nettement comprendre.

ART. 70. — Hors-jeu dans la zone d'attaque d'une équipe.

SECTION 2. — Chaque fois que le ballon est, par l'adversaire, sorti de la zone d'attaque d'une équipe, l'officiel doit le remettre au joueur chargé de la remise en jeu. L'objet de cet acte est de ne laisser subsister aucun doute quant à la décision et non de retarder le jeu jusqu'à ce que l'équipe adverse se soit repliée en défense.

ART. 71. — Incertitude sur le responsable du hors-jeu.

SECTION 3. — Si, en sortant, le ballon a été touché simultanément par deux adversaires, ou si l'officiel a quelque doute concernant le joueur qui l'a touché en dernier, ou si les officiels ne sont pas d'accord entre eux à ce sujet, le jeu est repris, par un entre-deux, entre les deux joueurs en cause dans le cercle restrictif le plus proche.

ART. 72. — Comment faire exécuter un lancer franc.

SECTION 1. — Lorsque l'officiel siffle une faute personnelle, il doit signaler au marqueur le numéro du joueur fautif et le cas échéant le nombre de lancers francs accordés. L'officiel doit remettre le ballon sur la ligne des lancers francs au joueur qui effectuera le tir. La même manière de procéder sera suivie pour chacun des lancers francs dans le cas de lancers francs multiples.

Pendant le tir du lancer franc, les joueurs ont le droit de s'intercaler dans les espaces réservés en dehors et le long du couloir des lancers francs. Un joueur de l'équipe ayant eu le choix du panier occupera l'espace marqué de la lettre « A ».

Lors de lancers francs relatifs à des fautes techniques, les joueurs ne s'aligneront pas le long du couloir.

ART. 73. — Le tireur du lancer franc.

SECTION 2. — Quand une faute personnelle donnant lieu à un lancer franc a été sifflée, l'officiel désigne le joueur contre qui la faute a été commise, et celui-ci doit tirer le ou les lancers francs.

Si un autre joueur tire le lancer franc, le panier est annulé s'il est réussi. Que le panier soit manqué ou réussi, le ballon est donné à un adversaire, pour le remettre en jeu de la touche, à la hauteur de la ligne des lancers francs.

Si le joueur désigné pour tirer le ou les lancers francs doit quitter le terrain pour cause de blessure, son remplaçant tirera le ou les lancers francs. S'il quitte le terrain pour toute autre raison que celles mentionnées ci-dessus, il tirera le ou les lancers francs avant de s'en aller (voir art. 27). S'il n'y a pas de remplaçant disponible, le ou les lancers francs peuvent être tirés par le capitaine ou par un joueur désigné par lui.

ART. 74. — Lancer franc relatif à une faute technique.

SECTION 3. — Lorsqu'une faute technique est sifflée, le lancer franc peut être tiré par n'importe quel joueur de l'équipe adverse.

Si des lancers francs successifs sont accordés à une équipe, et aucun à l'autre, lorsque l'un d'eux résulte d'une faute technique, ce lancer franc sera tiré en dernier et la balle sera remise en jeu par cette équipe au centre de la ligne de touche.

ART. 75. — Position du tireur et modalité d'exécution des lancers francs.

SECTION 4. — Le tireur doit se placer immédiatement derrière la ligne des lancers francs. Dès que le ballon a été mis à sa disposition, il doit exécuter son tir dans un délai de 10 secondes. Il est libre de tirer de la manière qui lui convient. Toutefois, il ne peut ni toucher la ligne des lancers francs, ni toucher le sol au-delà de cette ligne avant que le ballon ait frappé l'anneau du panier ou le panneau.

Cette dernière procédure est observée pour chaque lancer franc.

Note. — Les joueurs ne doivent en aucune manière gêner le tireur et les officiels ne devront pas se tenir dans le couloir des lancers francs ou derrière le panneau.

ART. 76. — Remise en jeu après lancer franc réussi.

SECTION 5. — Après un lancer franc, le ballon est remis en jeu :

a) **Lancer franc réussi, résultant d'une faute personnelle :**

De la ligne de fond, par n'importe quel adversaire du tireur, de la même manière qu'après un panier marqué.

b) **Lancer franc réussi ou non résultant d'une faute technique :**

Par n'importe quel coéquipier du tireur, de la touche à la hauteur de la ligne médiane.

Note. — Si une faute technique a été sifflée avant le commencement du match ou durant les pauses (avant la deuxième mi-temps et avant chaque prolongation), le jeu sera repris par un « entre-deux » au centre du terrain après que le ou les lancers francs auront été exécutés.

ART. 77. — Remise en jeu après lancer franc manqué.

Si un ou plusieurs lancers francs ont été accordés pour faute personnelle, le jeu ne se poursuit que si le ou le dernier lancer franc est manqué.

Le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse de la ligne de touche à la hauteur de la ligne des lancers francs lorsque :

a) Le ballon manque l'anneau et le panneau et tombe à l'extérieur du terrain;

b) Le ballon manque l'anneau et tombe à l'intérieur du terrain, auquel cas aucun joueur des deux équipes ne peut s'en emparer.

Dans le cas d'un lancer franc résultant d'une faute technique (voir article 76).

ART. 78. — Violation des dispositions relatives au lancer franc.

SECTION 1. — Un joueur ne doit pas commettre une infraction aux dispositions du lancer franc.

Dès que le ballon a été mis à la disposition du tireur :

a) Celui-ci doit tirer au panier dans un délai de 10 secondes, de telle manière que le ballon y pénètre ou touche l'anneau avant qu'il soit touché par un autre joueur;

b) Ni lui, ni un de ses coéquipiers ne doivent toucher le ballon ou le panier aussi longtemps que le ballon est sur ou dans le panier;

c) Le tireur ne doit toucher le sol ni sur la ligne des lancers francs, ni de l'autre côté de celle-ci. **Aucun** joueur de l'une ou de l'autre des équipes ne doit toucher la ligne du couloir des lancers francs. **Aucun** joueur ne doit essayer de gêner ou de désorienter le tireur.

La restriction indiquée en (c) est valable jusqu'au moment où le ballon touche l'anneau ou le panneau ou jusqu'à ce qu'il paraisse visiblement qu'il ne touchera ni l'un ni l'autre.

Sanctions.

1° Si l'infraction est commise par le tireur, le panier, s'il est réussi, ne compte pas. Le ballon devient mort au moment de la violation. Le ballon est ensuite donné en touche à un coéquipier du tireur du lancer franc à la hauteur de la ligne médiane, après une faute technique et à un adversaire du tireur du lancer franc, à la hauteur de la ligne des lancers francs, après une faute personnelle.

Si l'infraction est commise par l'un des coéquipiers du tireur du lancer franc, si le panier est réussi, il compte et l'infraction est négligée. Si le lancer est manqué, l'infraction sera pénalisée comme il est indiqué dans le cas du tireur.

Toutefois, si le ballon ne touche pas l'anneau, qu'il sorte en hors-jeu ou retombe sur le terrain, il sera remis en jeu par l'équipe adverse, de la ligne de touche à la hauteur de la ligne des lancers francs (voir art. 77).

2° Si l'infraction est commise par l'un des adversaires du tireur : le panier compte s'il est réussi et l'infraction est négligée; par contre, si le panier est manqué, un essai de rem-

placement est accordé au tireur, à condition que ce soit lui qui l'exécute dans les mêmes conditions que le premier. Dans ce cas le ballon n'est pas mort jusqu'à la fin du tir.

3° Si l'infraction est commise par chacune des deux équipes, le ballon devient mort dès l'instant où l'infraction est commise par l'équipe à laquelle appartient le tireur. Aucun point n'est marqué en cas de réussite du tir, et la remise en jeu se fait par un entre-deux à la ligne des lancers francs la plus proche.

Note. — En cas de lancers francs multiples, les dispositions relatives à la remise en jeu de la touche ou par un entre-deux n'interviennent que si l'infraction est commise au moment où le dernier lancer franc est tiré.

ART. 79. — Hors-jeu.

SECTION 2. — Un joueur ne doit pas envoyer le ballon hors-jeu.

Note. — Lorsque le possesseur du ballon se trouve près d'une ligne de démarcation du terrain et qu'il est obligé de franchir cette ligne à la suite d'un léger contact avec un adversaire, l'officiel peut accorder la remise en jeu à ce joueur. En cas de doute concernant l'équipe qui a causé le hors jeu, l'officiel doit remettre le ballon en jeu par un entre-deux.

ART. 80. — Remise en jeu du ballon de l'extérieur du terrain.

SECTION 3. — Un joueur ne doit pas commettre une violation aux dispositions réglant la remise en jeu du ballon de l'extérieur du terrain. Ces dispositions interdisent :

a) Au joueur chargé de la remise en jeu de mettre plus de 5 secondes; de rentrer sur le terrain avec le ballon; de le toucher avant qu'il ait touché ou qu'il ait été touché par un autre joueur.

b) A tout autre joueur, de franchir ou de faire franchir à une partie quelconque de son corps la ligne délimitant le terrain avant que ce ballon ait passé cette ligne ou de remettre le ballon en jeu alors que l'officiel a désigné l'autre équipe pour le faire.

ART. 81. — Marcher avec le ballon.

SECTION 4. — Un joueur ne doit pas marcher avec le ballon, ou le frapper du pied ou du poing.

Note. — Le fait de frapper le ballon du pied devient une violation seulement si cet acte est volontaire; ce geste commis accidentellement, soit du pied, soit de la jambe, ne représente pas une violation.

ART. 82. — Double dribble.

SECTION 5. — Un joueur ne peut recommencer un second dribble après avoir terminé le premier, à moins qu'entre les deux, le ballon, hors de son contrôle, ait touché un autre joueur ou le panier, ou le panneau, ou encore que l'adversaire lui en ait fait perdre le contrôle en le frappant.

ART. 83. — Entre-deux.

SECTION 6. — Un joueur ne doit pas commettre une violation des dispositions de l'entre-deux (articles 62 et 63).

Lorsqu'un des deux joueurs quitte la position de saut, avant que le ballon ait été frappé, ou lorsqu'un autre joueur pénètre dans le cercle restrictif (cylindre), l'officiel peut faire un signe du bras pour marquer la violation. Il doit attendre avant de siffler de laisser à l'adversaire la possibilité de frapper le ballon et de l'envoyer ainsi dans le panier ou de le passer directement à un de ses partenaires.

Dans ces deux cas, la violation n'est pas sanctionnée.

Si les deux équipes violent les règles de l'entre-deux ou si l'officiel lance mal le ballon, l'entre-deux est à refaire.

ART. 84. — La règle des 3 secondes.

SECTION 7. — Il est interdit de rester plus de 3 secondes dans sa zone réservée (voir article 5) lorsque le ballon est en possession de son équipe. La règle de 3 secondes vaut dans tous les cas où il y a remise en jeu de l'extérieur du terrain, et le temps doit être compté à partir du moment où le joueur, qui effectue la remise en jeu, a le ballon en mains derrière la ligne.

Note. — On dit que le ballon est en possession d'une équipe lorsqu'en jeu il est tenu ou dribblé par un joueur de cette équipe ou passé de joueur à joueur de cette même équipe. Les lignes délimitant la surface ainsi interdite font partie de celle-ci et, par conséquent, un joueur touchant une de ces lignes se trouve dans cette surface. Les trois secondes ne sont pas comptées lorsque le ballon est en l'air au moment d'un essai au panier ou lorsqu'il rebondit contre le panneau ou encore lorsqu'il est mort, parce que, dans ces cas, il n'est en possession d'aucune équipe. Une tolérance plus grande peut être admise à l'égard d'un joueur qui, étant resté moins de trois secondes dans la zone réservée, part en dribble dans cette zone pour tirer au panier.

ART. 85. — Règle des 30 secondes (1).

SECTION 8. — Quand une équipe prend le contrôle du ballon, elle doit essayer de marquer un panier dans un délai

(1) La règle des 30 secondes ne sera pas appliquée durant la saison 1957-1958.

de 30 secondes. Si elle ne le fait pas, le ballon revient à l'équipe adverse qui le remet en jeu de la limite du terrain à l'endroit le plus proche de celui de l'infraction.

Si le ballon est mis hors-jeu pendant la période de 30 secondes et s'il revient à la même équipe, une nouvelle période de 30 secondes commence. Le simple fait qu'un adversaire touche le ballon ne peut ouvrir une nouvelle période de 30 secondes si la même équipe garde le contrôle du ballon.

Lorsque l'équipe qui contrôle le ballon demande un temps mort, et que celui-ci lui est accordé, la période des 30 secondes alors en cours, se poursuit dès la reprise du jeu.

Si, délibérément, un joueur frappe un adversaire avec le ballon ou le lance sur lui, provoquant ainsi un hors-jeu, le ballon reviendra à l'adversaire, même si celui-ci l'a touché le dernier. Cette disposition tend à éviter que les équipes ne cherchent à se faire adjuger anormalement une nouvelle période de 30 secondes.

Toutes les règles valables pour la fin du temps de jeu sont applicables à cette règle (voir art. 23 et 68).

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le tient ou dribble un ballon qui est en jeu. Une équipe contrôle le ballon quand un joueur de cette équipe le contrôle et aussi lorsque le ballon passe entre les joueurs de cette équipe. Le contrôle du ballon cesse lorsqu'il y a un essai au panier ou qu'un adversaire s'empare du ballon ou que celui-ci devient mort.

Note. — Il est recommandé qu'un système spécial de signalisation permette aux joueurs et spectateurs de suivre la période de 30 secondes.

ART. 86. — Interdiction de toucher le panier adverse.

SECTION 9. — Il est interdit à un joueur de toucher le panier adverse alors que le ballon est sur l'anneau lors d'un tir au panier.

SANCTIONS

(Sections 2 à 9). — Le ballon est mort lorsque la violation se produit. Il est accordé à un adversaire qui le remet en jeu de l'extérieur du terrain, au point le plus rapproché de l'endroit où la violation a été commise.

Exception. — Si le ballon pénètre dans le panier alors qu'il est mort à la suite d'une telle violation, les points ne comptent pas et le ballon est remis en jeu de la ligne de touche, à l'endroit le plus proche de celui où a eu lieu la violation (voir section 6 : coup de sifflet différé).

*
**

ART. 87. — Interdiction de toucher son propre panier.

SECTION 10. — Il est interdit à un joueur de toucher son panier et panneau lorsque le ballon est sur ce panier ou dedans ou de toucher le ballon si son bras ou sa main est déjà en contact également avec le panier où est directement au-dessus de ce panier (dans un espace compris dans un cylindre imaginaire ayant l'anneau comme base).

ART. 88. — Intervention sur le ballon.

SECTION 11. — Il est interdit à un joueur de toucher le ballon qui, lors d'un tir d'un adversaire, a commencé son mouvement descendant, alors qu'il est tout entier au-dessus du niveau du panier. Cette restriction n'est valable que lors d'un tir (et non d'un ballon frappé) et jusqu'au moment seulement où le ballon a touché l'anneau ou le panneau ou lorsqu'il est visible qu'il n'atteindra ni l'un ni l'autre.

SECTION 12. — Un joueur attaquant qui se trouve dans la zone réservée ne doit pas toucher ou prendre le ballon alors que celui-ci a commencé son mouvement descendant et qu'il est au-dessus du niveau du panier. Cette règle applicable, qu'il s'agisse d'un tir ou d'une passe, n'est valable que jusqu'au moment où le ballon touche l'anneau ou le panneau.

SANCTIONS

(Sections 10 et 11). — Le ballon est mort au moment de la violation. Le tireur est crédité d'un point s'il s'agit d'un lancer franc, de deux s'il s'agit d'un autre tir. Le ballon est remis en jeu de la ligne de fond comme après un tir réussi.

(Section 12). — Aucun point n'est accordé. L'équipe adverse fait une remise en jeu de la ligne de touche, au point le plus proche de celui où a eu lieu la violation.

A. — FAUTES TECHNIQUES

ART. 89. — Retard dans la mise en jeu.

SECTION 1. — Un joueur ne peut empêcher le déroulement normal du match en conservant le ballon et en retardant ainsi la remise en jeu par les actes suivants ou tout acte semblable à ceux-ci :

a) Lorsque le chronomètre n'est pas en marche, faire perdre une minute entière sous prétexte qu'il n'est pas prêt à l'heure du commencement de l'une des deux mi-temps;

b) Lorsque le chronomètre est en marche et que le ballon est mort :

— essayer de gagner du temps en s'emparant du ballon après qu'un panier a été marqué;

— en ne donnant pas immédiatement le ballon à l'officiel le plus proche si le ballon était en sa possession au moment de la violation;

— par des infractions répétées aux prescriptions de l'article 80 b.

Note. — Lors d'une infraction, le joueur qui est en possession du ballon doit immédiatement le passer à l'officiel le plus proche.

ART. 90. — Temps morts supplémentaires.

SECTION 2. — Il est interdit de demander un temps mort en sus de ceux auxquels on a droit et qui ont déjà été accordés (article 59), ou être la cause d'un ballon mort en demandant un temps mort tandis que le ballon est en jeu et n'est pas en possession de son équipe (article 56 (d) et « Note »).

ART. 91. — Interdiction de quitter le terrain.

SECTION 3. — Il est interdit de quitter le terrain sans y être autorisé par l'arbitre.

ART. 92. — Attitude anti-sportive.

SECTION 4. — Sont interdites des attitudes antisportives telles que :

a) s'adresser à un officiel ou entrer en rapport avec lui en termes incorrects;

b) faire montre de grossièreté;

c) agacer un adversaire ou obstruer sa vision du jeu en agitant les mains devant ses yeux;

d) de prendre appui sur un partenaire pour pouvoir s'assurer du ballon à une plus grande hauteur;

e) changer le numéro de son maillot sans en référer au marqueur et à l'officiel;

f) provoquer des contacts inutiles au cours d'une suspension de jeu;

g) ne pas lever la main après un premier avertissement de l'arbitre, sur une faute, comme indiqué à l'art. 21.

ART. 93. — Faute au cours d'un remplacement.

SECTION 5. — Un remplaçant ne doit pas pénétrer sur le terrain :

a) — sans en référer au marqueur et à un officiel (à moins que ce remplacement ne s'opère pendant la pause entre les mi-temps);

— lors d'une balle morte s'il est déjà sorti pendant cette balle morte;

b) après sa disqualification.

FAUTE DES MANAGERS OU DES ACCOMPAGNATEURS DES EQUIPES

ART. 94. — SECTION 6.

Un manager ne doit pas omettre de donner aux marqueur les noms des joueurs, remplaçants et capitaine, deux minutes avant le début du jeu.

Un manager ou un accompagnateur ne doit pas pénétrer sur le terrain pour donner des soins à un joueur blessé s'il n'y est pas autorisé par un officiel. Il ne doit pas communiquer avec les joueurs ni leur faire des signes, et il ne doit pas être impoli avec un adversaire ou un officiel.

Note. — Un manager peut parler à ses joueurs pendant un « temps mort » demandé par une équipe, pourvu qu'il n'entre pas à l'intérieur du terrain de jeu et que les joueurs ne le quittent pas (à moins qu'autorisation n'ait été préalablement donnée par un officiel).

SANCTIONS

(Sections 1 à 6). — Il est accordé, contre l'équipe fautive, un lancer franc pour chaque infraction, et le capitaine de l'équipe qui en bénéficie désigne le tireur.

EXCEPTIONS. — Si deux ou plusieurs joueurs de la même équipe commettent simultanément une des infractions prévues aux sections 1, 3 ou 5 (a), il n'est accordé qu'un seul lancer franc.

Pour les infractions relatives aux sections 4 (e) ou 5 (b) ou encore pour une infraction manifeste et répétée d'une section quelconque de cette règle, le fautif est disqualifié; si le coupable est un manager ou un accompagnateur, il doit être expulsé du terrain. En cas de refus de soumission à ces mesures, l'arbitre peut prononcer le forfait.

Note. — En cas de découverte tardive des fautes indiquées aux Sections 1 (a), 2, 4 e) ou 5, alors que le jeu s'est poursuivi après la faute, la sanction est appliquée comme si la faute s'était produite au moment de sa découverte.

B. — FAUTES PERSONNELLES

ART. 95. — Fautes personnelles.

SECTION 7. — Un joueur ne doit pas tenir ou retenir un adversaire, le pousser ou le charger, lui faire des crocs-en-jambe ou empêcher sa progression au moyen de ses bras étendus, de ses épaules, de ses hanches ou de ses genoux ou en pliant le corps dans une position anormale, et il ne doit pas commettre des brutalités. Il ne doit, avec ses mains, provoquer aucun contact avec un adversaire, à moins que ce contact se produise seulement avec la main de celui-ci tandis qu'elle est sur le ballon, et pour autant que ce contact est accidentel alors qu'il essaye de jouer le ballon, sauf lorsque l'adversaire est en train de tirer.

Le contact causé par un défenseur en s'approchant par derrière du possesseur du ballon est une forme de pousser, tandis que celui qui est causé par l'élan d'un joueur qui vient de tirer au panier est une forme de charge.

Un dribbleur doit éviter de charger un adversaire ou d'entrer en contact avec lui lorsqu'il se trouve sur son chemin. Il ne doit pas essayer de dribbler entre deux adversaires ou entre un adversaire et la ligne de démarcation, à moins que l'espace entre ces obstacles soit tel qu'il ait une possibilité raisonnable de passer sans provoquer de contact. Si un dribbleur, sans provoquer de contact dépasse un adversaire et le devance de la tête et de l'épaule, c'est celui-ci lors de contacts ultérieurs qui porte la plus grande responsabilité. Lorsqu'un dribbleur se déplace en ligne droite on ne peut le serrer de trop près (le coincer) et le faire ainsi changer de direction.

Si un adversaire prend suffisamment à temps une position

de défense sur le chemin du dribbleur c'est celui-ci qui doit s'arrêter ou changer de direction.

Un joueur qui se place devant un adversaire (pour l'empêcher d'atteindre un emplacement désiré) et qui ne fait pas d'efforts suffisants pour jouer le ballon, porte la plus grande responsabilité du contact qui peut en résulter. Il en est de même s'il occupe un emplacement si proche d'un adversaire que celui-ci le pousse ou le charge en exécutant des mouvements normaux ou s'il se place si rapidement et directement sur le chemin d'un adversaire en pleine course qu'il est inévitable que celui-ci le pousse ou le charge.

Le contact flagrant qui résulte d'une course après un adversaire qui n'est pas en possession du ballon est considéré comme faute personnelle intentionnelle.

Sanctions pour fautes personnelles

a) Faute personnelle commise par un joueur

dans sa zone arrière.

Si la faute personnelle est commise par un joueur dans sa propre zone arrière une faute personnelle lui sera infligée et un lancer-franc accordé au joueur lésé.

Si cette faute a été commise sur un joueur tirant au panier :

- 1° si le panier est manqué, deux lancers-francs sont accordés;
- 2° si le panier est réussi, il compte et aucun lancer-franc sera accordé, mais si la faute est intentionnelle, un lancer-franc sera octroyé.

Dans chaque cas, une faute personnelle est inscrite au compte du joueur fautif. S'il n'y a pas lieu à lancer-franc, le jeu continue normalement comme après un panier réussi en cours de jeu. Au cas où il y a lancer-franc, la balle est alors remise au tireur.

Note. — Si aucun lancer-franc n'est accordé, l'officiel prend possession de la balle, signale au marqueur le joueur fautif et la donne ensuite à l'adversaire pour remise en jeu de la ligne de fond.

b) Faute personnelle commise par un joueur

dans sa zone avant.

Quand une faute est commise par un joueur dans sa zone avant, aucun lancer-franc n'est accordé, mais une faute est enregistrée au compte du joueur fautif.

— Quand un attaquant en train de shooter commet une faute.

- si la faute a lieu après que le ballon ait quitté ses mains, le panier compte s'il est réussi;
- si la faute a lieu avant que le ballon quitte les mains du shooteur, le panier ne compte pas s'il est réussi.

Dans tous les cas ci-dessus, une faute est seulement inscrite au compte du joueur fautif (aucun coup franc n'est accordé) et le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse de la ligne de touche à l'endroit le plus près de celui où a été commise la faute.

Note. — Dès que la faute est sifflée, l'officiel prend possession de la balle, signale au marqueur le numéro du joueur fautif et la donne à l'adversaire pour remise en jeu de la ligne de touche.

c) Double faute.

Dans le cas d'une double faute, il n'y aura pas de lancer-franc (art. 37 b). Le ballon sera remis en jeu dans le cercle restrictif le plus proche par un entre-deux entre les joueurs en cause.

d) Fautes multiples.

Lorsque deux ou plusieurs fautes sont commises contre un joueur par les défenseurs (voir art. 37 c) dans leur propre zone arrière, une faute personnelle est infligée à chaque joueur fautif et le joueur lésé a droit à autant de lancer-francs que de joueurs fautifs.

Si les fautes sont commises sur un attaquant en train de shooter, le panier, s'il est réussi, compte, et il n'y a pas de lancer-franc à tirer. Une faute sera inscrite au compte des fautifs et le ballon remis en jeu de la ligne de fond.

Si les fautes sont intentionnelles, les coups francs seront tirés.

e) Double faute et autres fautes simultanées.

Quand une double faute et une autre faute sont commises en même temps, la double faute sera inscrite au compte des fautifs, l'autre faute sera traitée selon la règle qui la concerne. Le jeu reprendra comme si la double faute n'avait pas existé.

f) Fautes intentionnelles.

Si la faute est intentionnelle, deux lancers-francs sont accordés, quel que soit l'endroit du terrain où elle a été commise, sauf dans le cas où le panier est réussi par le joueur lésé (voir (a)).

g) Cinquième faute personnelle.

Le joueur qui a commis cinq fautes personnelles doit automatiquement quitter le terrain. Cette règle doit être strictement respectée.

h) Disqualification d'un joueur.

Les officiels doivent disqualifier le joueur qui dans la non-observation des règles de cette section fait preuve d'une attitude antisportive manifeste.

Note. — Lorsqu'une faute personnelle est infligée à un adversaire d'un joueur qui, poursuivant un mouvement commencé avant que la faute ne se produise réussit un panier, le panier compte même si le ballon quitte les mains du joueur après le coup de sifflet, à condition que ce dernier ne modifie pas le déroulement du jeu. Le joueur doit être en train de faire l'essai ou de commencer son mouvement lorsque le coup de sifflet retentit. Le panier ne compte pas si le joueur fait un mouvement entièrement nouveau après le coup de sifflet.



TABLE DES MATIÈRES

Articles	Articles
Accompagnateurs 94	Ballon en zone de défense .. 66
Aide-Arbitre 12	Ballon frappé du poing 81
Anneaux 10	Ballon frappé du pied 81
Arbitre 12	Blessure d'un joueur 18-57
Devoirs de l' 14-16-17-21	Brutalité 95
Extension d'autorité de l'.... 15	Blocage, obstruction 31
Coopération des 19	Capitaine 26-54
Décision des 20	Cercles centraux 3-61-62
Quand doivent-ils siffler ? .. 24	Changement de joueur 27-28
Ballon	Chronomét.-Chronomètre 12-23-58-68
Caractéristiques 11	Conduite anti-sportive 17-92
Ballon mort 32	Souloir des lancers-francs 5
Ballon en jeu 33	Début du match 61-76
Ballon hors jeu 44	Désignation des fautes 21
Ballon tenu 40-65	Disqualification 34-51-95
Ballon coincé 65	Dribble 35-82
Ballon en zone d'attaque .. 66	Encercler 41

	Articles
Entre-deux	42-53
Équipement	13
Équipes	25-27-30
Extérieur du terrain (Remise en jeu de l'	80
Faute	37
Désignation des	20-21
Personnelle	37-95
Technique	37-89-90-91
Double faute	37-95
Multiple	37-95
Intentionnelle	95
Disqualifiante	34-95
Fin de match	68-23
Forfait	
Refus de jouer	52-54
Résultat final (équipe non complète)	51
Attitude anti-sportive	94
Hors-jeu	
(Ballon et joueurs)	44-69-70-71-79
Interdiction de toucher le	
— panier adverse	86
— son propre panier	87
Intervention sur le ballon	88
Jeu (la partie)	53-55-61-68

	Articles
Joueurs	25-27-29-30
Lancer-franc	38
Exécution	72-73-74-75
Mise en jeu après	76-77
Violations sur	78
Lignes	
— de touche	2
— de fond	2
— médiane	4
— de lancers-franc	6
Limites du terrain	2
Manager	28-94
Marcher	47-81
Marque	50-51-52
Marqueurs	22-33-27
Mise en jeu	
au centre	62
sur la ligne de lancer-franc..	62
tous les cas de	60-62-64
	67-69-70
	71-76-77
	95
Mi-temps	53
Numérotage des joueurs	30
Obstruction	31
Officiels (les)	16-21

Articles

Articles

Panier	9
Panier de l'adversaire	45
Panier (choix du)	55-61
Panier réussi	49-50
Panneaux	7-9
Pivoter	46
Position du joueur	66
Pousser	95
Prolongations	36-55
Quitter le terrain	91
Refus de jouer	52-54
Règle des 3 minutes	56
— des 3 secondes	84
— des 30 secondes	85
Remise en jeu (voir mise en jeu)	
Remplaçants	27-28
Reprise du temps de jeu	58
Responsable du hors-jeu ..	71-69
Résultat	14-51-55

Retard de jeu	89
Retour en zone (voir ballon) ..	66
Temps morts	56-57-59-60-90
Temps morts « pause »	56-59
Tenir	41-95
Tenue des arbitres	12
Termes du jeu	31-48
Terrain	1
Tireur (lancer-franc)	73-75-73
Toucher le panier (voir interdiction de)	86-87
Violation	48
— sur lancer-franc	78
— autres cas	79-80-81-82
	83-84-85-86
—	87-88
Zone d'attaque	39-66-70
Zone de défense	39-66
Zone réservée	5

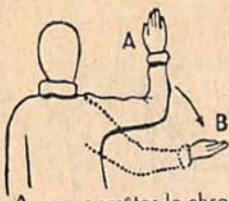


REPRISE DU JEU



Mouvement de hacher
avec la main ou le doigt

2 TEMPS-MORT DEMANDÉ



A.- pour arrêter le chrono-
mètre.
B.- pour inviter le rem-
plaçant à pénétrer
sur le terrain.

3 TEMPS MORT ACCORDÉ



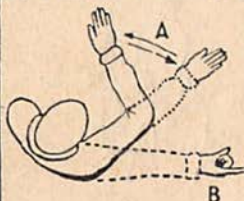
Temps-mort accordé à
une équipe

4 BALLON "TENU"



Mains fermées
pouces en haut

5 VIOLATION, BALLON EN TOUCHE



Bras placé latéralement :
a) agiter
b) indiquer la direction

6 "MARCHER"



Rotation des poings

7 DRIBBLE IRRÉGULIER



Mouvement de taper

8 INFRACTION A LA RÉGLE DES 3 SECONDES



Doigts de côté

9 PANIER ANNULÉ



Mouvement de ciseaux

10 TEMPS-MORT
(AVEC FAUTE)



Pour double faute,
indiquer aussi
chaque panier

11 FAUTE TECHNIQUE



Signal de la faute :
Former un T

12 ACCROCHAGE



Signal de la faute :
saisir le poignet

13 POUSSER, CHARGER



Signal de la faute :
imiter l'action de pousser

14 USAGE ILLÉGAL
DES MAINS



Signal de la faute :
se frapper le poignet

15 POUR DÉSIGNER
LE FAUTIF



Montrer
au moyen des doigts
le numéro du joueur

16A) PANIER VALABLE
B) NOMBRE DE
COUPS-FRANCS



A) doigts près du visage
B) doigts de côté

17 PENDANT
LES COUPS-FRANCS



Signal pour
deux coups-francs

18 PENDANT
LES COUPS-FRANCS



Signal pour un coup-franc

10 TEMPS-MORT
(AVEC FAUTE)



Pour double faute,
indiquer aussi
chaque panier

11 FAUTE TECHNIQUE



Signal de la faute :
Former un T

12 ACCROCHAGE



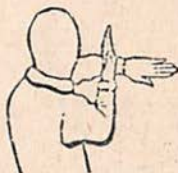
Signal de la faute :
saisir le poignet

13 POUSSER, CHARGER



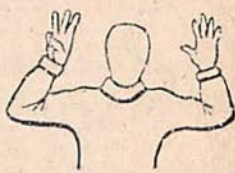
Signal de la faute :
imiter l'action de pousser

14 USAGE ILLÉGAL
DES MAINS



Signal de la faute :
se frapper le poignet

15 POUR DÉSIGNER
LE FAUTIF



Montrer
au moyen des doigts
le numéro du joueur

16A) PANIER VALABLE
B) NOMBRE DE
COUPS-FRANCS



A) doigts près du visage
B) doigts de côté

17 PENDANT
LES COUPS-FRANCS



Signal pour
deux coups-francs

18 PENDANT
LES COUPS-FRANCS



Signal pour un coup-franc