

## **Interprétations FIBA 2006**

Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles du règlement FIBA 2006 et sont effectives au 1<sup>er</sup> octobre 2006.

Les interprétations dans ce document diffèrent des interprétations FIBA déjà publiés, ce document remplace le précédent.

Les règles officielles FIBA sont approuvées par le bureau central et révisés périodiquement par la commission technique FIBA.

Les règles sont, le plus possibles, claires et compréhensibles, mais elles expriment des principes plutôt que des situations de jeu. Elles ne peuvent pas, cependant, couvrir la grande variété de cas spécifiques qui peuvent se produire pendant une rencontre de basket-ball.

Le but de ce document est de convertir les principes et les concepts du code de jeu dans la pratique et les situations spécifiques comme ils pourraient survenir dans un jeu de basket-ball normal.

Les interprétations des différentes situations peuvent stimuler les esprits des officiels et vont faire le complément d'une étude détaillée initiale des règles eux-mêmes. Les Règles de Basket-ball FIBA Officielles resteront le principal document gouvernant FIBA basket-ball. Pourtant, l'arbitre aura la pleine puissance et autorité pour prendre des décisions sur n'importe quel point non spécialement couvert dans le code de jeu ou dans les Interprétations Officielles FIBA suivantes.

### **Art. 5 Joueurs – Blessures :**

#### **Affirmation/cas 1 :**

Si un joueur est blessé ou semble blessé, de ce fait le coach, l'assistant coach ou tout autre personne se trouvant sur le banc d'équipe pénètre sur le terrain de jeu, le joueur blessé est considéré comme ayant reçu des soins même si un traitement à été donnée ou non.

#### **Exemple n°1 :**

A4 semble blessé a la cheville est le jeu est arrêté

- a) Le docteur de l'équipe A entre sur le terrain est soigne A4
- b) Le docteur de l'équipe A entre sur le terrain mais A4 a déjà récupéré
- c) Le coach A entre sur le terrain pour évaluer la blessure de A4
- d) L'assistant coach de l'équipe A ou un membre du staff rentre sur le terrain mais n'administre aucun traitement à A4

#### ***Interprétation:***

Dans les 4 cas précité, A4 est considéré comme ayant reçu un traitement est doit être changé.

#### **Affirmation/cas 2 :**

Il n'y a aucune limite de temps pour le changement d'un joueur sérieusement blessé du terrain de jeu si selon un docteur ce changement est dangereux pour le joueur.

#### **Exemple n°2 :**

A4 est sérieusement blessé et le jeu est arrêté pendant environ 15 minutes parce que le docteur estime que le changement du joueur du terrain de jeu pourrait être dangereux pour le joueur.

**Interprétation :**

L'opinion du docteur déterminera le temps approprié pour le changement du joueur blessé du terrain de jeu. Après son remplacement, le jeu recommencera sans sanction.

**Affirmation/cas 3 :**

Si un joueur est blessé et/ou saigne ou a une plaie ouverte et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15") il doit être changé à moins qu'un temps mort soit accordé à l'une ou l'autre équipe ceci dans la même période d'arrêt de jeu et que le joueur récupère durant le temps mort et avant que le signal de changement n'aie retentit.

**Exemple n°3 :**

A4 est blessé et le jeu est arrêté. Comme A4 ne peut plus continuer à jouer directement, l'arbitre siffle et fait le gestuel pour un changement. Coach A ou B demande un temps mort

- a) Avant que le remplace de A4 ne soit sur le terrain
- b) Après que le remplace d'A4 soit sur le terrain

A la fin du temps mort A4 ayant récupéré demande de rester sur le terrain. La demande du joueur A4, doit-elle accordée.

**Interprétation:**

- a) Le temps mort est accordé et si A4 récupère durant le temps mort, il peut continuer à jouer
- b) Le temps mort est accordé mais A4 doit être changé

**Art. N°9 Début et fin d'une période :**

**Affirmation/cas 1 :**

Une rencontre ne peut commencer que lorsque chaque équipe a un minimum de cinq (5) (reconnus) joueurs sur le terrain et prêt à jouer. Si moins de cinq (5) joueurs sont sur le terrain à l'heure prévue du début les arbitres doivent être sensibles aux explications/justifications apportées par l'équipe. Si une explication/justification raisonnable est donnée pour le retard, l'équipe ne sera pas sanctionnée d'une faute technique. Si par contre l'explication/justification n'est pas jugée valable une faute technique et/ou le forfait de la rencontre pourra être signifié à l'arrivée des autres joueurs.

Cette restriction n'est valable que pour le début d'une rencontre mais pas pour le début d'une période ou d'une prolongation.

**Exemple n°1 :**

A l'heure prévue du début de la rencontre l'équipe A à moins de cinq (5) joueurs sur le terrain prêt à jouer.

- a) Le représentant de l'équipe A est capable de donner une explication/justification raisonnable et acceptable pour l'arrivée tardive du reste des joueurs de l'équipe A
- b) Le représentant de l'équipe A est incapable de donner une explication/justification raisonnable et acceptable pour l'arrivée tardive du reste des joueurs de l'équipe A

**Interprétation:**

- a) Le début de la rencontre sera retardé pour un maximum de 15 minutes.  
Si les joueurs absents arrivent sur le terrain prêt à jouer avant que le délai des 15 minutes soit écoulé, la rencontre débutera. Si les joueurs absents n'arrivent pas dans le délai accordé, le match sera déclaré forfait pour l'équipe B et le score inscrit sera de 20 à 0 (vingt à zéro).

- b) Le début de la rencontre sera retardé pour un maximum de 15 minutes.  
Si les joueurs absents arrivent sur le terrain prêt à jouer avant que le délai des 15 Minutes soit écoulé, une faute technique devra être infligée au coach de l'équipe A, inscrite comme "B" suivi du début de la rencontre. Si les joueurs absents n'arrivent pas dans le délai accordé, le match sera déclaré forfait pour l'équipe B et le score inscrit sera de 20 à 0 (vingt à zéro).

## **Art. 12      Entre-deux et alternance de possession :**

### **Affirmation/cas 1 :**

L'équipe qui n'obtient pas le contrôle du ballon suite à l'entre-deux du début de la rencontre, obtiendra le ballon pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche lors de la prochaine situation d'entre-deux sifflée.

### **Exemple n°1 :**

L'arbitre effectue l'entre-deux initial, le ballon est légalement touché par A4.

- a) Un entre-deux est sifflé entre A5 et B5
- b) Une double faute contre A5 et B5 est sifflée.

### ***Interprétation:***

Comme la possession n'a pas encore pu être établie, l'officiel de table ne peut pas attribuer la possession à une des deux équipes. L'arbitre devra effectuer un nouvel entre-deux au centre du terrain entre les joueurs A5 et B5. Le temps qui c'est écoulé après que le ballon ait été touché légalement et la situation d'entre-deux reste valable/écoulé.

### **Exemple n°2 :**

L'équipe B a le droit à la prochaine possession selon l'alternance de possession, un officiel de table commet une erreur et le ballon est donné de manière erronée à l'équipe A pour une remise en jeu.

### ***Interprétation:***

Une fois le ballon touché par un joueur sur le terrain de jeu, l'erreur ne peut être corrigée. L'équipe B ne perd pas son droit de possession suite à cette erreur et lors de la prochaine situation d'alternance obtiendra la possession du ballon.

### **Exemple n°3 :**

Le signal de fin de période retenti, simultanément une faute antisportive de B5 sur A5 est sifflée. La flèche d'alternance de possession pointe en faveur de l'équipe B. Comment les arbitres procéderont?

### ***Interprétation:***

A5 effectuera ces deux (2) lancers francs sans joueur au rebond. Après les deux (2) minutes d'intervalle le jeu reprendra par une remise en jeu au centre du terrain face à la table de marque pour l'équipe A, l'équipe B ne perdra pas son droit à la prochaine possession d'alternance sur une situation d'entre-deux.

## **Art. 17 Remise en jeu :**

### **Affirmation/cas 1 :**

Lors d'une remise en jeu et avant que le passeur ait lâché la balle, il est possible que dans son mouvement de passe, le ballon passe la ligne imaginaire verticale entre l'extérieur et l'intérieur du terrain. Dans une telle situation c'est la responsabilité du défenseur de ne pas interférer sur la remise en jeu en touchant la balle, tant qu'elle se trouve encore dans les mains du joueur devant effectuer la remise en jeu.

### **Exemple n°1 :**

A4 effectue une remise en jeu latérale. A4 tenant le ballon essaye de faire une passe et dans son mouvement, ses mains et la balle dépassent la ligne imaginaire verticale entre l'extérieur et l'intérieur du terrain. B4 enlève ou touche la balle des mains d'A4 sans aucun autre contact.

### **Interprétation :**

B4 a interféré lors de la remise en jeu, donc a retardé la suite de la partie. Un avertissement lui sera signifié, ainsi qu'au coach B et qui sera valable pour toute l'équipe B pour le reste de la partie. La répétition d'une action similaire par un joueur de l'équipe B pourra être sanctionnée d'une faute technique.

### **Affirmation/cas 2 :**

Lors d'une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu doit passer la balle (et non faire un « main à main ») à un coéquipier sur le terrain. La « main à main » avec un coéquipier sur le terrain est une violation.

### **Exemple n°2 :**

Lors d'une remise en jeu d'A4, A4 fait un « main à main » avec A5 qui est sur le terrain.

### **Interprétation :**

Une violation lors de la remise en jeu est effectuée par A4. La balle doit avoir quitté les mains d'A4 pour que la remise soit légale. La remise en jeu est accordée à l'équipe B au même endroit ou la violation a eu lieu.

### **Affirmation/cas 3 :**

Durant les 2 dernières minutes de la 4<sup>ème</sup> période et d'une ou plusieurs prolongations. L'équipe ayant droit à une remise en jeu dans son camp défensif prend un temps mort, on effectuera la remise en jeu au milieu du terrain, en face de la table de marque. Le joueur effectuant la remise pourra passer la balle n'importe où sur le terrain (zone avant ou arrière).

### **Exemple n°3 :**

Durant les 2 dernières minutes de la partie, A4 a déjà dribblé pendant 6 secondes en zone arrière quand B4 touche et sort la balle en touche. L'équipe A prend un temps mort. Après le temps mort la remise en jeu s'effectuera au milieu du terrain face à la table de marque.

- (a) Combien de secondes reste t'il à l'équipe A pour tenter un shoot ? (période des 24 sec)
- (b) Si A4 passe la balle dans sa zone arrière combien de secondes reste t'il à l'équipe A pour passer en zone avant ?

### **Interprétation :**

- (a) Il restera 18 secondes à l'équipe sur le chrono des 24 secondes pour tenter un tir.
- (b) L'équipe A à une nouvelle période de 8 secondes pour passer en zone avant.

## **Art. 18/19 TEMPS MORTS / CHANGEMENTS ;**

### **Affirmation/cas 1 :**

Un temps mort ne peut être attribué avant ou après que le temps effectif d'une période ait commencé ou fini. Aucun changement ne peut être accordé lors du premier quart avant que le chronomètre de jeu ait tourné. Il en est de même en fin de match. Des changements peuvent être accordés durant tout intervalle de jeu.

### **Exemple n°1 :**

Durant l'entre deux initial mais avant que le ballon soit légalement touché, le joueur A5 commet une violation et la possession est attribuée à l'équipe B pour une remise en jeu. A ce moment un des deux coachs (A et/ou B) demandent un changement et/ou un temps mort.

### **Interprétation :**

Aucun changement ou temps mort ne peut être accordé car le chronomètre de jeu n'a pas encore tourné.

### **Affirmation/cas 2 :**

Si le signal des 24 secondes sonne alors que la balle est en l'air, lors d'un tir au panier, cela n'arrête pas le chronomètre de jeu principal. Aucun changement n'est permis et c'est une possibilité de temps mort seulement pour l'équipe qui encaisse un panier.

### **Exemple n°1 :**

Lors d'un tir au panier, le ballon est en l'air, l'appareil des 24 secondes sonne. Le ballon entre dans le panier. A ce moment :

- (a) Une ou les 2 équipes demandent des changements.
- (b) Une ou les 2 équipes demandent un temps mort.

### **Interprétation :**

- (a) Le signal des 24 secondes est ignoré car il n'arrête pas le chronomètre de jeu principal. Le chrono principal serait arrêté et offrirait une possibilité de temps morts et/ou changement à l'équipe qui a reçu le panier et ce seulement dans les 2 dernières minutes de la partie et/ou d'une ou plusieurs prolongations. Si l'équipe en défense effectue un changement alors les adversaires ont également la possibilité de changer.
- (b) C'est une possibilité de temps mort seulement pour l'équipe ayant reçu un panier. Si elle prend un temps mort alors les adversaires peuvent faire de même et tous deux peuvent aussi effectuer des changements.

### **Affirmation/cas 4 :**

Si suite à une demande de temps mort, une faute est commise par une des deux équipes, la période du temps mort ne commencera que lorsque l'arbitre aura fini toute sa communication à la table de marque. Dans les cas d'une 5<sup>ème</sup> faute d'un joueur, la communication prend fin lorsque le changement est signifié et la procédure complétée.

Ceci étant effectué la période du temps mort débutera une fois que l'arbitre siffle et fait le signe du temps mort.

### **Exemple n°1 :**

Un temps mort est demandé par coach A. Le ballon devient mort suite à la 5<sup>ème</sup> faute sifflée à B4.

### **Interprétation :**

Le temps mort ne commencera que lorsque toute la communication relative à la faute de B4 soit effectuée. Comme c'est sa 5<sup>ème</sup>, avant que le temps mort soit accordé son remplaçant doit entrer sur le terrain.

**Affirmation/cas 5 :**

Si les arbitres découvrent que plus de 5 joueurs d'une même équipe se trouvent sur le terrain en même temps, l'erreur doit être corrigée sans placer les adversaires dans une situation de désavantage.

Si l'on part du principe que les officiels de table et les arbitres ont fait leur travail correctement, un joueur est rentré ou est resté sur le terrain illégalement. Les arbitres doivent le sortir et sanctionner le coach d'une faute technique « B ». Le coach est responsable de s'assurer que tout joueur changé ait quitté le terrain après que le changement ait été accordé.

**Exemple n°1 :**

Alors que la partie se déroule, on découvre que l'équipe A a plus de 5 joueurs sur le terrain.

- (a) Au moment de la découverte, l'équipe B (avec 5 joueurs) a le contrôle du ballon.
- (b) Au moment de la découverte, l'équipe A (plus de 5 joueurs) a le contrôle du ballon.

**Interprétation :**

- (a) Le jeu doit être arrêté immédiatement **sauf** si l'équipe B est désavantagée. Le joueur surnuméraire doit être sorti et une faute technique « B » devra être administrée à l'entraîneur B.
- (b) Le jeu doit être arrêté immédiatement. Le joueur surnuméraire doit être sorti et une faute technique « B » devra être administrée à l'entraîneur B.

**Affirmation/cas 6 :**

Si après avoir découvert que plus de 5 joueurs d'une même équipe se trouvent sur le terrain en même temps, que des points ou des fautes ont été marqués/ commises par ce même joueur surnuméraire, alors tous les points marqués sont valables et accordés. Les fautes pour ou contre sont comptabilisées comme fautes de joueur.

**Exemple n°1 :**

Les arbitres découvrent que A5 est sur le terrain et participe comme 6<sup>ème</sup> joueur pour l'équipe A.

- (a) Le jeu est arrêté suite à une faute de A5.
- (b) Le jeu est arrêté après un panier de A5.
- (c) Le jeu est arrêté après une faute de B4 sur A5 lors d'une tentative de tir au panier de A5.

**Interprétation :**

- (a) La faute de A5 compte comme faute personnelle et doit être sanctionnée comme tel.
- (b) Le panier d'A5 compte
- (c) Les lancers francs résultant de la faute de B4, devront être tentés par n'importe quel joueur choisi par le coach A et présent sur le terrain au moment de la faute.

**Affirmation/cas 7 :**

Les art.18 et art.19 précisent quand une possibilité de temps mort ou de changement commence et se termine.

Les coaches désirant un temps mort ou un changement doivent être conscients de ces possibilités et être prêts à les demander dans les délais impartis. Si la demande est faite en dehors des possibilités accordées, le changement ou temps mort ne sera pas accordé immédiatement.

**Exemple n°1 :**

Une possibilité de changement et/ou temps mort vient de se terminer, quand le coach A sprinte à la table et insiste pour qu'un temps mort/changement lui soit accordé. Les officiels dans la précipitation se trompent et font retentir le signal. L'arbitre siffle et interrompt la partie.

***Interprétation :***

Suite au coup de sifflet de l'arbitre le ballon devient mort et le chronomètre est arrêté, ce qui normalement permet des changements et/ou temps morts. Toutefois la demande ayant été effectuée tardivement aucun changement /temps mort ne sera accordé et le jeu reprendra immédiatement.

**Art. 24 DRIBBLE ;**

**Affirmation/cas 1 :**

Si un joueur lance délibérément le ballon contre la planche (sans tentative de shoot) ceci est considéré comme avoir fait rebondir le ballon sur le terrain, si le joueur touche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ceci sera considéré comme un dribble.

**Exemple n°1 :**

A4 n'a pas encore dribblé quand subitement il lance le ballon contre la planche et le rattrape sans que celui-ci ait touché un autre joueur sur le terrain.

***Interprétation :***

Après avoir attrapé le ballon A4 peut shooter ou passer mais ne peut pas dribbler.

**Exemple n°2 :**

Après avoir dribblé ou même en mouvement A4 lance la balle contre la planche et la rattrape sans qu'un autre joueur ne la touche.

***Interprétation :***

A4 a commis une violation, un double dribble.

**Art. 28 HUIT SECONDES ;**

**Affirmation/cas 1 :**

L'application de cette règle ne repose que sur le décompte individuel et personnel de l'arbitre. Dans le cas d'une différence entre le/les secondes décomptées par l'arbitre et celle indiquées sur l'appareil des 24 secondes, la décision de l'arbitre prévaut !!!

**Exemple n°1 :**

A4 dribble dans sa zone arrière quand l'arbitre siffle une violation de 8 secondes. L'appareil des 24 secondes montre que seulement 7 secondes se sont écoulées.

***Interprétation :***

La décision de l'arbitre est correcte, il est le seul juge de la situation.

**Affirmation/cas 2 :**

Si un décompte des 8 secondes en zone arrière est arrêté pour cause d'une situation d'entre-deux et que la possession d'alternance indique que la possession doit être attribuée à l'équipe qui avait le ballon, alors cette équipe aura à sa disposition que le temps restant précédant l'arrêt pour passe en zone avant.

**Exemple n°1 :**

L'équipe A au contrôle du ballon depuis 5 secondes en zone arrière quand un entre deux est sifflé. La flèche indique que la balle doit revenir à l'équipe A.

**Interprétation :**

L'équipe A n'aura que 3 secondes pour passer le ballon en zone avant.

**Art. 29 24 SECONDES :**

**Affirmation/cas 1 :**

Si une tentative de tir à lieu à la fin d'une période de 24 secondes, que la balle est en l'air et que le signal des 24 secondes retentit, si la balle ne touche que la planche et /ou manque le cercle ceci est considéré comme une violation des 24 secondes à moins que les défenseurs prennent clairement et distinctivement le contrôle du ballon. En cas de violation la remise en jeu aura lieu à l'endroit le plus proche au moment du coup de sifflet excepté derrière le panneau.

**Exemple n°1 :**

Le ballon est en l'air après une tentative de tir de A5 quand le signal des 24 secondes retentit. Le ballon touche la planche et puis roule au sol, ou il est touché par B4 suivi de A4 et est finalement contrôlé par B5.

**Interprétation :**

C'est une violation des 24 secondes car le ballon ne touche pas le cercle et qu'il n'y a pas de prise de contrôle claire et précise des défenseurs.

**Exemple n°2 :**

Après une tentative de tir de A5, le ballon ne touche pas le cercle et au rebond la balle est touchée mais non contrôlée par B5, puis A5 prend le contrôle du ballon. A ce moment le signal des 24 secondes retentit.

**Interprétation :**

C'est une violation des 24 secondes le ballon n'ayant pas touché le cercle après le tir et B5 n'ayant pas eu le contrôle clair du ballon, ce dernier finissant dans les mains de A5, le décompte des 24 secondes ne s'arrête pas.

**Exemple 3 :**

A la fin d'une période de 24 secondes A4 shoote au panier.  
Le tir est contré par B4 et le signal des 24 secondes retentit. Après B4 commet une faute sur A4.

**Interprétation :**

C'est une violation des 24 secondes, **à moins** d'une faute antisportive, disqualifiante ou technique la faute est ignorée et la balle est rendue à l'équipe B.

**Exemple 4 :**

Le ballon est en l'air après une tentative de tir de A5 quand le signal des 24 secondes retentit. Au rebond A5 et B4 prennent la balle simultanément, un entre deux est sifflé.

***Interprétation :***

C'est une violation des 24 secondes l'équipe B n'a pas clairement pris le contrôle du ballon.

**Art. 31 INTERFERENCE et GOALTENDING :**

**Affirmation/cas 1 :**

Quand le ballon se trouve au dessus du cercle après une tentative de tir ou un lancer franc, toucher la balle en passant son bras à travers le cercle est considéré comme une interférence.

**Exemple n°1 :**

Lors d'un unique ou dernier lancer franc et avant que le ballon touche le cercle, B4 passe son bras à travers le filet et touche la balle.

***Interprétation :***

B4 commet une violation en passant son bras à travers le cercle, un point est accordé à l'équipe a et une faute technique est sifflée contre B4.

**Affirmation/cas 2 :**

Quand le ballon se trouve au dessus du cercle après une tentative de passe ou de rebond, une violation doit être sifflée si un joueur passe son bras à travers le cercle et touche la balle.

**Exemple n°1 :**

La balle est au-dessus du cercle suite **à une passe** quand A4 passe son bras à travers le cercle et dévie le ballon.

***Interprétation :***

Une violation simple est sifflée et non une interférence. L'équipe B aura la possession du ballon pour une remise en jeu sous le panier à l'endroit le plus proche où l'infraction a été commise **sauf derrière le panneau**. Une nouvelle période de 24 sec. sera accordée à l'équipe B.

**Affirmation/cas 5 :**

Est considéré comme interférence, si durant une tentative de tir au panier, un défenseur touche le panier, le cercle, la planche et de ce fait provoque une vibration qui selon le jugement de l'arbitre empêche le ballon de rentrer dans le panier.

**Exemple n°1 :**

A4 tente un tir à 3 points à la fin du match. Alors que la balle est en l'air le signal de fin de partie retentit. Après le signal, B4 touche la planche, le cercle et fait vibrer l'installation, ce qui, selon le jugement de l'arbitre empêche le tir de rentrer.

***Interprétation :***

Même après le signal de fin de match, le statut du ballon demeure vivant, de ce fait, toucher et faire vibrer les installations (ce qui empêche le ballon de rentrer) est considéré comme une interférence et les 3 points sont accordés.

**Affirmation/cas 6 :**

Est considéré comme interférence si durant une tentative de tir au panier et alors que le ballon est en contact avec cercle et à une possibilité de rentrer, le défenseur fait vibrer l'installation.

**Exemple n°1 :**

Après un tir d'A4, la balle rebondir sur le cercle puis roule sur celui-ci. Le ballon est en contact avec le cercle lorsque B4 touche le cercle et/ou l'installation. Est-ce une interférence ?

**Interprétation :**

Oui. La règle de l'interférence s'applique aussi longtemps qu'il existe une possibilité pour le ballon de rentrer dans le panier.

**Art. 35 DOUBLE FAUTE :**

**Affirmation/cas 1 :**

À chaque fois que des décisions contradictoires sont prises par les arbitres ou lorsque des infractions aux règles sont commises approximativement en même temps et qu'une des sanctions est d'annuler un panier réussi, cette sanction doit prévaloir sur toutes les autres et aucun point ne doit être accordé.

**Exemple n°1 :**

Alors que A4 a débuté un mouvement de tir vers le panier, un contact a lieu entre A4 et B4. La balle pénètre dans le panier. L'arbitre de tête siffle une faute offensive contre A4 et, de ce fait, le panier doit être annulé. L'arbitre de queue, quant à lui, siffle une faute au défenseur B4 et, de ce fait, le panier devrait compter.

**Interprétation :**

Ceci doit être considéré comme une double faute et le panier ne doit pas être accordé.

**Art. 38 FAUTE TECHNIQUE :**

**Affirmation/cas 1 :**

Si un avertissement est donné à un joueur lors d'une situation ou d'un comportement antisportif, et qu'en cas de répétition le joueur peut être sanctionné d'une faute technique, cet avertissement devra alors être communiqué également au coach de l'équipe et sera valable pour tous les joueurs de l'équipe en question et pour le reste de la partie. Un avertissement officiel ne peut être donné que si le jeu est arrêté et que le ballon est mort.

**Exemple n°1 :**

Un avertissement est donné à un membre de l'équipe A pour :

- (a) interférence (gêne) lors d'une remise en jeu
- (b) taper ses mains dans le visage d'un joueur qui est en train de tirer au panier et dont le tir est réussi
- (c) comportement antisportif
- (d) toute autre action qui, si elle devait être répétée, devrait conduire à une faute technique.

**Interprétation :**

L'avertissement doit être communiqué également à l'entraîneur de l'équipe A et s'appliquera à tous les joueurs de cette équipe, lors d'actions identiques, jusqu'à la fin du match.

**Affirmation/cas 2 :**

Si, durant un intervalle de jeu, une faute technique est commise par un joueur ayant le droit de jouer et qui est désigné sur la feuille de marque comme étant entraîneur-joueur, la faute technique doit compter comme faute de joueur et doit également compter dans les fautes d'équipes pour la période suivante.

**Exemple n°1 :**

A4 est inscrit comme joueur et comme entraîneur sur la feuille de marque. Une faute technique est sifflée contre lui pour :

- (a) s'être suspendu à l'anneau durant l'échauffement d'avant-match ou de la mi-temps.
- (b) comportement antisportif durant un intervalle de jeu.

**Interprétation :**

Dans les 2 cas ((a) et (b)), une faute technique est inscrite en regard de A4 comme joueur. Cette faute compte dans le décompte des fautes menant au tir de lancers-francs pour avoir dépassé 4 fautes d'équipe lors de la période suivante. Elle compte également dans le décompte des fautes personnelles du joueurs A4, qui devra quitter le terrain de jeu après en avoir commis 5 en tout.

**Affirmation/cas 3 :**

Lorsqu'un joueur a débuté un mouvement de tir vers le panier, ses adversaires ne doivent pas déranger son action en agitant leurs mains juste devant ses yeux, pour obstruer sa vision, en criant fortement tout près de lui, en frappant leurs pieds lourdement sur le sol tout près de lui ou en frappant leurs mains tout près de lui. Agir de cette manière peut conduire à une faute technique si le tireur est désavantagé par une telle action, ou à un avertissement si le tireur n'est pas désavantagé.

**Exemple n°1 :**

A4 est en train de tirer au panier lorsque B4 tente de le déranger en criant fortement tous près de lui ou en frappant rapidement et lourdement ses pieds tous près du tireur. Le tir au paniers est :

- (a) réussi
- (b) manqué.

**Interprétation :**

- (a) un avertissement doit être donné à B4 et doit être communiqué à l'entraîneur B. Cet avertissement demeurera valable pour tous les joueurs de l'équipe B jusqu'à la fin de la rencontre.
- (b) une faute technique doit être infligée à B4.

**Affirmation/cas 4 :**

Si un joueur revient sur le terrain alors qu'il en a été exclu parce qu'il avait commis 5 fautes personnelles et alors qu'il avait été avisé qu'il ne pouvait plus jouer, cette participation illégale doit être sanctionnée dès qu'elle est découverte, mais sans désavantager ses adversaires.

**Exemple n°1 :**

Après avoir commis sa 5<sup>ème</sup> faute, B4 est averti qu'il doit quitter le terrain et qu'il ne peut plus jouer. Ultérieurement, B4 revient sur le terrain à la faveur d'un changement de joueurs. La participation illégale au jeu de B4 est découverte :

- (a) avant que la balle ne soit redevenue vivante et ayant suivi l'entrée sur le terrain de B4. avant que le jeu n'ait repris.
- (b) alors que la balle est vivante après la reprise du jeu suivant le changement et alors que l'équipe A contrôle le ballon.
- (c) alors que la balle est vivante après la reprise du jeu suivant le changement et alors que l'équipe B contrôle le ballon.

- (d) après que la balle soit à nouveau redevenue morte suite à la période de balle vivante ayant suivi l'entrée sur le terrain de B4.

**Interprétation :**

- (a) B4 doit quitter immédiatement le terrain. Une faute technique devra être inscrite sur la feuille de marque contre l'entraîneur de l'équipe B (inscrite comme « B »).
- (b) Le match doit être stoppé immédiatement, à moins que l'équipe A ne soit désavantagée. De plus, B4 devra quitter le terrain et une faute technique devra être inscrite sur la feuille de marque contre l'entraîneur de l'équipe B (inscrite comme « B »).
- (c) et (d) Le match doit être stoppé immédiatement. De plus, B4 devra quitter le terrain et une faute technique devra être inscrite sur la feuille de marque contre l'entraîneur de l'équipe B (inscrite comme « B »).

**Affirmation/cas 5 :**

Si, après avoir été exclu parce qu'il avait commis 5 fautes personnelles et alors qu'il avait été avisé qu'il ne pouvait plus jouer, un joueur revient sur le terrain et marque un panier, commet une faute personnelle ou une faute personnelle est commise contre lui, avant que sa participation illégitime ne soit découverte, le panier marqué doit compter et la faute commise doit également compter comme faute de joueur.

**Exemple n°1 :**

Après avoir commis sa 5<sup>ème</sup> faute, B4 est averti qu'il doit quitter le terrain et qu'il ne peut plus jouer. Ultérieurement, B4 revient sur le terrain à la faveur d'un changement de joueurs. La participation illégale au jeu de B4 est découverte :

- (a) après que B4 ait réussi un panier.
- (b) après que B4 ait commis une faute.
- (c) après que A4 ait commis une faute sur B4 (il s'agit de la 5<sup>ème</sup> faute de l'équipe A).

**Interprétation :**

- (a) le panier réussi par B4 doit compter.
- (b) la faute commise par B4 doit être considérée comme une faute personnelle de joueur.
- (c) les 2 lancers-francs auxquels B4 aurait droit doivent être tentés par son remplaçant.

Après que toutes les activités en relation avec (a), (b) et (c) sont terminées, la sanction pour la faute technique de l'entraîneur B (inscrite comme « B ») devra être administrée.

**Affirmation/cas 6 :**

Si, après avoir commis sa 5<sup>ème</sup> faute mais alors que personne ne l'a avisé qu'il n'avait plus le droit de rester sur le terrain de jeu comme joueur, un joueur reste ou revient sur le terrain, il doit en sortir dès que l'erreur est découverte, mais sans désavantager l'équipe adverse. Aucune sanction ne peut être infligée à l'encontre de ce joueur pour sa participation illégale. Si ce joueur marque un panier, commet une faute ou si une faute est commise contre lui, son panier doit compter et les fautes doivent être considérées comme des fautes de joueur.

**Exemple n°1 :**

A10 demande à entrer sur le terrain pour remplacer A4. Ultérieurement, suite à une faute de A4, le ballon devient mort et A10 entre en jeu. Les officiels oublient d'aviser A4 qu'il vient de commettre sa 5<sup>ème</sup> faute. Plus tard, A4 revient en jeu suite à un changement de joueurs. La participation illégale au jeu de A4 est découverte :

- (a) après que le chronomètre ait été enclenché et alors que A4 participe au match comme joueur.
- (b) après que A4 ait réussi un panier.
- (c) après que A4 ait commis une faute sur B4.
- (d) après que B4 ait commis une faute sur A4 en train de tirer au panier (le tir est manqué).

**Interprétation :**

- (a) le match doit être arrêté sans désavantager l'équipe B et A4 doit quitter immédiatement le terrain et remplacer par un joueur du banc. Aucune sanction ne doit être infligée contre la participation illégitime de A4.
- (b) le panier réussi par A4 doit compter.
- (c) la faute commise par A4 doit être considérée comme une faute de joueur et sanctionnée comme telle.
- (d) la faute commise par B4 doit être considéré comme ayant été commise contre un joueur. 2 ou 3 lancers-francs doivent être octroyés au remplaçant de A4.

**Exemple n°2 :**

10 minutes avant le début de la rencontre, une faute technique est sifflée contre A4. Avant le début du match, 2 lancers-francs sont tentés par B4. Ensuite le match débute par l'entre-deux initial mais B4 ne se trouve pas sur le terrain dans les 5 joueurs B débutant la rencontre. Est-ce légal ?

**Interprétation :**

Non. Un des joueurs désignés pour débiter la rencontre doit tirer les 2 lancers-francs. Un changement de joueur ne peut être autorisé avant que le temps de jeu n'ait débuté.

**Art. 39 BAGARRES :**

**Affirmation/cas 1 :**

Si une remise en jeu est accordée à une équipe parce que cette dernière avait la possession du ballon au moment où une bagarre a éclaté ou a menacé d'éclater, lors de la reprise du jeu cette équipe ne devra se voir octroyer que le temps qui lui restait pour tirer au panier conformément à la règle des 24 secondes.

**Exemple n°1 :**

L'équipe A contrôlait le ballon depuis 20 secondes lorsqu'une situation pouvant mener à une bagarre se produit. Les arbitres disqualifient des membres des 2 équipes parce qu'ils ont quitté leur zone de banc d'équipe respective. Le match reprend par une remise en jeu en faveur de l'équipe A.

**Interprétation :**

L'équipe A, qui contrôlait la balle avant la situation de bagarre, se verra accorder une remise en jeu depuis la ligne médiane au centre du terrain à l'opposé de la table de marque et ne disposera que de 4 secondes pour tirer au panier.

## **Art. 42 SITUATIONS SPÉCIALES ;**

### **Affirmation/cas 1 :**

Lors de situations spéciales, si plusieurs sanctions doivent être administrées durant la même période de balle morte, lorsqu'ils doivent décider quelles sanctions doivent être administrées et quelles sanctions doivent être annulées, les arbitres doivent porter une attention particulière à l'ordre dans lequel les violations et fautes ont été commises.

### **Exemple n°1 :**

A4 tente un tir en suspension. Alors que la balle est en l'air, le signal des 24 secondes retentit. Après le signal des 24 secondes, mais alors que A4 est toujours en l'air suite à son saut pour un tir en suspension, B4 commet une faute antisportive contre A4 et :

- (a) la balle ne touche pas l'anneau.
- (b) la balle touche l'anneau mais ne rentre pas dans le panier.
- (c) La balle entre dans le panier.

### **Interprétation :**

Dans les 3 situations, la faute antisportive de B4 ne peut être ignorée.

- (a) la faute de B4 a été commise sur A4 alors que ce dernier était en train de tirer au panier (sanction : 2 ou 3 lancers-francs suivi d'une remise en jeu depuis la ligne médiane au centre du terrain en face de la table de marque). Ensuite, une violation à la règle des 24 secondes a été commise par l'équipe A (sanction : remise en jeu pour l'équipe B à la hauteur de la ligne des lancers-francs étendue). 2 ou 3 lancers-francs doivent être octroyés à A4 mais le droit à la remise en jeu en faveur de l'équipe A parce qu'il ne s'agit pas de la dernière sanction devant être administrée. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu en faveur de l'équipe B à la hauteur de la ligne des lancers-francs étendue.
- (b) aucune violation de la règle des 24 secondes n'a été commise. 2 ou 3 lancers-francs doivent être octroyés à A4 suivis d'une remise en jeu par l'équipe A au centre du terrain en face de la table de marque.
- (c) aucune violation de la règle des 24 secondes n'a été commise. 2 ou 3 points doivent être accordés à A4 puis un lancer-franc additionnel doit être octroyé à A4. Une remise en jeu du centre du terrain en face de la table de marque doit ensuite être octroyée à l'équipe A.

### **Affirmation/cas 2 :**

Si une double faute est commise durant une activité de lancer(s)-franc(s), ou si des fautes impliquant des sanctions identiques sont commises pendant l'activité de lancer(s)-franc(s), les fautes sont inscrites mais aucune sanction n'est administrée.

### **Exemple n°1 :**

2 lancers-francs sont octroyés à A4. Après le premier lancer-franc, une double faute est sifflée contre A5 et B5.

### **Interprétation :**

Les fautes sont inscrites contre A5 et B5 puis A4 tente son second lancer-franc et le match reprend comme après n'importe quel dernier ou unique lancer-franc.

**Exemple n°2 :**

2 lancers-francs sont octroyés à A4. Après le premier lancer-franc, des fautes techniques sont sifflées contre A5 et B5.

***Interprétation :***

Les fautes techniques sont inscrites contre A5 et B5 puis A4 tente son second lancer-franc et le match reprend comme après n'importe quel dernier ou unique lancer-franc.

**Exemple n°3 :**

2 lancers-francs sont octroyés à A4. Les 2 lancers-francs sont réussis. Avant que la balle ne redevienne vivante après le dernier lancer-franc :

- (a) une double faute est commise par A5 et B5.
- (b) A5 et B5 commettent une faute technique chacun.

***Interprétation :***

Que ce soit dans la situation (a) comme dans (b), les fautes sont inscrites contre les joueurs incriminés, après quoi le match reprend par une remise en jeu depuis la ligne de fond comme après n'importe quel unique ou dernier lancer-franc réussi.

**Affirmation/cas 3 :**

En cas de double faute, le jeu reprend par une remise en jeu en faveur de l'équipe qui contrôlait la balle ou avait droit à la balle lorsque la double faute a été commise.

En cas de situation spéciale, lorsqu'après annulation de sanctions identiques il ne reste plus aucune sanction à administrer, le jeu reprend par une remise en jeu en faveur de l'équipe qui contrôlait le ballon ou avait droit au ballon avant la première faute ou infraction.

Si aucune équipe ne contrôlait la balle ou n'avait droit au ballon avant la première faute ou infraction, une situation d'entre-deux se présente. Le jeu reprend par une remise en jeu en faveur de l'équipe qui a droit à cette remise conformément au principe de l'alternance.

**Exemple n°1 :**

Durant l'intervalle de jeu entre la première et la seconde période :

- une double faute est sifflée contre A5 et B5 qui se frappent l'un l'autre et ils sont disqualifiés.
- des fautes techniques sont sifflées contre l'entraîneur A puis l'entraîneur B.

La flèche indiquant la prochaine possession conformément à la règle de l'alternance pointe vers :

- (a) l'équipe A.
- (b) l'équipe B.

Comment la seconde période doit-elle débiter ?

***Interprétation :***

- (a) le jeu reprend par une remise en jeu en faveur de l'équipe A à l'endroit le plus proche de la double faute ou à l'endroit le plus proche de la première infraction. Au moment où la balle touche un joueur sur le terrain, la flèche doit être tournée vers l'équipe B.
- (b) la même procédure doit être suivie mais on débute par une remise en jeu de l'équipe B.

**Art. 44 ERREURS CORRIGIBLES****Affirmation/cas 1 :**

Pour être corrigible, une erreur doit être découverte par les arbitres, les officiels de table ou le commissaire avant que la balle ne redevienne vivante suite à la première période de balle morte après que le chronomètre de jeu ait été enclenché suite à ladite erreur. Soit :

L'erreur se produit	Toutes les erreurs se produisent durant une période de balle morte
La balle est vivante	L'erreur est corrigible
Le chronomètre est enclenché et tourne	L'erreur est corrigible
La balle devient morte	L'erreur est corrigible
La balle devient vivante	L'erreur n'est plus corrigible

Après la correction de l'erreur, le jeu doit reprendre à l'endroit où il a été arrêté pour corriger l'erreur. La balle doit être octroyée à l'équipe qui en avait droit au moment où le match a été arrêté pour procéder à la correction de l'erreur.

**Exemple n°1 :**

Avant qu'une équipe n'ait commis 4 fautes, B4 commet une faute sur A4. Par erreur, les arbitres accordent 2 lancers-francs à A4. Après le dernier lancer-franc, réussi, de A4, le jeu continue et le chronomètre de jeu est enclenché. B5 reçoit la balle, dribble et marque.

L'erreur est découverte :

- avant que la balle ne soit à disposition d'un joueur de l'équipe A pour la remise en jeu derrière la ligne de fond.
- après que la balle ne soit à disposition d'un joueur de l'équipe A pour la remise en jeu derrière la ligne de fond.

**Interprétation :**

Le panier de B5 compte.

- dans cette situation, tout lancer-franc marqué doit être annulé. L'erreur est toujours corrigible et l'équipe A doit se voir octroyer une remise en jeu derrière la ligne de fond, soit à l'endroit où le jeu a été interrompu pour procéder à la correction de l'erreur.
- l'erreur n'est plus corrigible et le jeu continue.

**Affirmation/cas 2 :**

Si l'erreur est d'avoir octroyé un ou des lancer(s)-franc(s) à un mauvais joueur, le ou les lancer(s)-franc(s) tenté(s) par erreur doivent être annulés et la balle doit être octroyée aux adversaires pour une remise en jeu à la hauteur de la ligne des lancers-francs étendue ou, si le jeu avait déjà repris, à l'endroit où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

Si les arbitres se rendent compte qu'un mauvais joueur est sur le point de tenter un ou des lancer(s)-franc(s) avant que la balle ne soit à la disposition du tireur du premier ou unique lancer-franc, le mauvais tireur doit immédiatement être remplacé par le bon tireur de lancer(s)-franc(s) sans qu'aucune sanction ne soit infligée.

**Exemple n°1 :**

B4 commet une faute sur A4 et il s'agit de la sixième faute de l'équipe B. 2 lancers-francs sont octroyés à A4. Au lieu de A4, c'est A5 qui tire ces lancers-francs et les réussit tous les 2.

L'erreur est découverte :

- avant que la balle ne soit à disposition de A5 pour son premier lancer-franc.
- après que le premier lancer-franc réussi de A5.

**Interprétation :**

- (a) l'erreur est immédiatement corrigée et A4 est invité à tirer ses 2 lancers-francs sans qu'aucune sanction ne soit infligée à l'équipe A.
- (b) les 2 lancers-francs réussis sont annulés et le jeu reprend par une remise en jeu de l'équipe B à la hauteur de la ligne des lancers-francs étendue.

**Affirmation/cas 3 :**

Lorsqu'une erreur est corrigée, le jeu reprend à l'endroit où il a été interrompu pour procéder à la correction de l'erreur, à moins que la correction ne comprenne l'octroi de lancer(s)-franc(s) mérité(s) et

- (a) s'il n'y a eu aucun changement de possession de balle par une équipe depuis que l'erreur a été commise, alors le jeu reprend comme après n'importe quel lancer(s)-franc(s) normal(aux).
- (b) s'il n'y a eu aucun changement de possession de balle par une équipe depuis que l'erreur a été commise et que l'équipe en possession de la balle marque un panier, alors le jeu continue comme après n'importe quel panier réussi.

**Exemple n°1 :**

B4 commet une faute sur A4 et il s'agit de la sixième faute de l'équipe B. Par erreur, les 2 lancer(s)-franc(s) ne sont pas octroyés à A4 mais une remise en jeu est accordés à l'équipe A. A5 reçoit et contrôle la balle sur le terrain, puis B5 tape la balle hors des mains de A5 et la balle sort du terrain. L'entraîneur A demande un temps-mort. Pendant le temps-morts, les arbitres se rendent compte de l'erreur ou leur attention est attirée sur le fait que 2 lancers-francs auraient dû être octroyés à A4.

**Interprétation :**

2 lancers-francs doivent être accordés à A4 et le jeu se poursuivra comme après n'importe quel(s) lancer(s)-franc(s) normal(aux).

**Exemple n°2 :**

B4 commet une faute sur A4 et il s'agit de la cinquième faute de l'équipe B. Par erreur, les 2 lancer(s)-franc(s) ne sont pas octroyés à A4 mais une remise en jeu est accordés à l'équipe A. A5 reçoit la balle sur le terrain, la dribble puis tente un tir au panier. Pendant son tir au panier, une faute est commise sur lui par B4 et deux lancers-francs lui sont octroyés. Pendant la période de temps arrêté après la faute de B4, les arbitres se rendre compte de l'erreur.

**Interprétation :**

A4 doit se voir octroyer 2 lancers-francs sans qu'aucun joueur ne s'aligne le long des couloirs de lancers-francs. Ensuite A5 doit tenter ses 2 lancers-francs puis le jeu reprend comme après n'importe quel lancer(s)-franc(s) normal(aux).

**Exemple n°3 :**

B4 commet une faute sur A4 et il s'agit de la sixième faute de l'équipe B. Par erreur, les 2 lancer(s)-franc(s) ne sont pas octroyés à A4 mais une remise en jeu est accordés à l'équipe A. Après la remise en jeu, A5 tire au panier et réussit 2 ou 3 points. Avant que la balle ne redevienne vivante, les arbitres se rendent compte qu'il y a eu une erreur corrigible. Comment doivent-ils procéder ?

**Interprétation :**

L'erreur est ignorée et le jeu continue comme après n'importe quel panier réussi.

## **Art. 46 ARBITRES : DROITS ET DEVOIRS ;**

### **Affirmation/cas 1 :**

Durant un match de basket normal, il est tout à fait possible que se produise un incident ou une situation non décrite dans le règlement de jeu ou dans les interprétations officielles de la FIBA. Dans de tels cas, l'arbitre a le droit de prendre des décisions selon son propre jugement en respectant le principe du fair-play et dans l'esprit et la philosophie des règles de jeu. L'arbitre a le droit de prendre toute décision sur les points non spécifiés dans les règles de jeu. Il s'agit alors du « pouvoir élastique » conféré à l'arbitre.

### **Exemple n°1 :**

Après un panier marqué par l'équipe A, la balle roule très loin du terrain de jeu.

### **Interprétation :**

L'arbitre devrait siffler pour stopper le chronomètre de jeu. Des temps-morts ou changements de joueurs seraient alors possibles pour les 2 équipes vu que le temps est arrêté et que la balle est devenue morte. Ceci ne s'applique cependant pas après un panier réussi durant les 2 dernières minutes d'un match ou d'une prolongation. En effet, si un arbitre sifflait à ce moment-là, cela désavantagerait l'équipe qui a droit à la remise en jeu parce que cela offrirait également à l'autre équipe (qui vient de marquer) la possibilité d'effectuer un changement ou de prendre un temps-mort. C'est pourquoi dans un tel cas les arbitres ne doivent pas siffler car cela créerait une interruption du jeu.

### **Affirmation/cas 2 :**

De sa propre initiative ou à la demande d'un entraîneur, l'arbitre est autorisé à utiliser tout matériel ou équipement technique pour vérifier si un tir tenté près de la fin d'une période a quitté la main du tireur avant la fin du temps de jeu. Il est le seul habilité à décider si un tel équipement doit être utilisé ou non. En cas de revisionnement d'une telle action, ce revisionnement doit être effectué par les arbitres, le commissaire, s'il y en a un, et le chronométreur. L'arbitre prendra la décision finale. La demande d'utiliser un équipement en vue de revisionner une dernière action de tir doit être faite avant le début de la période suivante ou avant que l'arbitre n'ait apposé sa signature sur la feuille de marque.

### **Exemple n°1 :**

A4 tire au panier lorsque retentit la sirène indiquant la fin d'une période ou du match. Le tir est réussi et les arbitres accordent 2 points à l'équipe A. L'entraîneur B exprime l'opinion que la balle a quitté les mains du tireur A4 après l'expiration du temps de jeu pour la période en question ou le match et il demande de revoir l'action. Quelle procédure les arbitres doivent-ils suivre ?

- (a) les arbitres sont absolument sûrs de leur décision.
- (b) les arbitres ont des doutes ou leurs avis divergent sur la décision à prendre, à savoir si la balle avait ou non quitté les mains du tireur.

### **Interprétation :**

- (a) les arbitres rejettent la requête de l'entraîneur B.
- (b) les arbitres donne une suite favorable à l'entraîneur B.

Le revisionnement est conduit en présence des arbitres, du commissaire, s'il y en a un, et du chronométreur. S'il est possible de se rendre clairement compte que la balle a quitté les mains du tireur après l'expiration du temps de jeu pour la période en question ou le match, le panier est annulé. Si le revisionnement prouve que la balle a bien quitté les mains du tireur avant l'expiration du temps de jeu, le résultat reste acquis.

**Exemple n°2 :**

L'équipe A mène de 2 points. Le signal de fin de période ou de match retentit lorsqu'une faute est sifflée contre A4 et 2 lancers-francs sont accordés à B4. Les 2 lancers-francs sont réussis et on aboutit à un résultat nul. Avant le début de la période suivante ou de la prolongation, l'entraîneur de l'équipe fautive, A, demande l'utilisation du matériel de revisionnement.

***Interprétation :***

L'équipement technique ne peut être utilisé que pour vérifier si un tir final a été pris avant ou après l'expiration du temps de jeu. (non pas pour vérifier si une faute a été sifflée avant ou après l'expiration du temps de jeu). La requête de l'entraîneur A doit être rejetée.

**Exemple n°3 :**

L'équipe A mène de 2 points. Le signal de fin de période ou de match retentit lorsque B4 tire au panier et marque, mais seulement 2 points sont accordés par les arbitres et non 3. Avant le début de la période suivante, ou de la prolongation, ou avant que l'arbitre n'ait signé la feuille de marque, l'entraîneur de l'équipe B demande le revisionnement de l'action.

***Interprétation :***

L'équipement technique ne peut être utilisé que pour vérifier si un tir final a été pris avant ou après l'expiration du temps de jeu. (non pas pour vérifier s'il s'agissait d'un tir à 2 ou à 3 points). La requête de l'entraîneur B doit être rejetée.

**Affirmation/cas 3 :**

Avant le début du match, l'arbitre approuve l'équipement technique qui sera utilisé durant la rencontre et informe les 2 entraîneurs d'un tel équipement de revisionnement. Seul l'équipement technique approuvé par l'arbitre peut être utilisé pour effectuer un revisionnement.

**Exemple n°1 :**

A4 tire au panier lorsque retentit la sirène indiquant la fin d'une période ou du match. Le tir est réussi. L'entraîneur de l'équipe B demande à revisionner l'action parce qu'à son avis la balle a quitté les mains du tireur après l'expiration du temps de jeu. Aucun équipement technique n'a été approuvé par l'arbitre en début de match, mais le manager de l'équipe B affirme que le responsable vidéo de son équipe a filmé le match d'un endroit élevé et présente le matériel vidéo à l'arbitre en vue d'un revisionnement.

***Interprétation :***

La requête de l'entraîneur B doit être rejetée.