



# REGLES 2008

## ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



### PARTIE 1 - Questions/Réponses

#### Situation #1

L'équipe B contrôle le ballon dans sa zone arrière. B4 envoie le ballon vers B8 qui se trouve en zone avant. Le ballon est alors intercepté par A13 qui est en l'air après avoir sauté de sa zone avant. A13 retombe au sol, ballon en mains, en posant d'abord son pied gauche dans sa zone avant puis son pied droit dans sa zone arrière.

#### **Question**

Faut-il siffler retour en zone arrière ?

#### **Réponse**

A13 établit un NOUVEAU contrôle pour son équipe alors qu'il est EN L'AIR après avoir sauté de sa zone AVANT. Sa position par rapport aux zones avant et arrière n'est donc déterminée que lorsque ses DEUX pieds ont repris contact avec le sol. Le joueur se trouvant à cheval sur la ligne médiane, dans cette situation spécifique, il est considéré comme étant légalement dans sa zone ARRIERE. Il n'y a donc pas retour en zone arrière.

#### Situation #2

Un joueur défenseur, qui se trouve être le dernier défenseur, fait une faute sur le côté ou part derrière sur un joueur tirant en course sur contre-attaque.

#### **Question**

Faut-il siffler faute antisportive (application du nouveau critère de FA) ?

#### **Réponse**

Le contact par derrière ou sur le côté du dernier défenseur pour stopper la contre-attaque NE S'APPLIQUE PAS sur le tir. Il faut siffler faute antisportive quand le dernier joueur défenseur commet la faute pendant le DRIBBLE alors qu'il est derrière ou sur le côté. Ainsi, lorsque le joueur arrête son dribble, l'action de tir débute. Seuls les 2 autres critères, rudesse excessive ou ne pas jouer le ballon, s'appliquent pour établir le caractère antisportif du contact.

#### Situation #3

Juste après le début de la rencontre, un joueur est sanctionné d'une faute. On s'aperçoit alors qu'il n'est pas inscrit sur la feuille de marque.

#### **Question**

A qui doit-on imputer la faute sur la feuille de marque ?

#### **Réponse**

Comme prévu dans les interprétations FIBA 2008, le joueur ne peut pas être ajouté sur la feuille de marque. Il doit quitter le terrain. Les points marqués par ce joueur restent valables. La faute doit être inscrite dans les fautes d'équipe en ajoutant une étoile au-dessus de la case correspondante :

<del>1</del> *	2	3	4	



# REGLES 2008

## ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



Elle ne doit être attribuée à PERSONNE. La faute doit être sanctionnée comme si elle s'était produite dans des conditions normales. Aucune sanction supplémentaire ne doit être appliquée. Enfin, l'arbitre renseignera le verso de la feuille (dans la partie « réserves ») en détaillant avec précision la situation.

### Situation #4

Lors d'une rencontre, le joueur A6 commet 2 fautes antisportives.

#### **Question**

Comment la table de marque en informe-t-elle les arbitres ?  
Le joueur peut-il rester sur le banc de son équipe ?

#### **Réponse**

Après avoir levé la plaquette indiquant le nombre de fautes du joueur, le Marqueur doit IMMEDIATEMENT faire le geste de remplacement.

Ce n'est pas une faute disqualifiante mais le joueur doit être disqualifié. Chaque fois qu'un joueur fautif est disqualifié selon les articles du règlement, il doit SE RENDRE dans les VESTIAIRES de son équipe et y rester jusqu'à la fin de la rencontre, ou bien, s'il le choisit, il doit quitter la salle.

### Situation #5

(a) A4 remplace A5 qui saigne. Un temps-mort est imputé à l'une des équipes. A5 remplace A6 à l'issue du TM.

(b) Avant des LF, A5 remplace A8. Le 2ème LF est réussi. A8 remplace A12.

#### **Question**

Dans les 2 cas, le remplacement est-il valable ?

#### **Réponse**

Un joueur qui est devenu remplaçant (respectivement un remplaçant devenu joueur) ne peut pas revenir en jeu (respectivement quitter le jeu) avant que le ballon ne redevienne mort après une période de MARCHE du CHRONOMETRE de jeu à moins que :

- L'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.
- Le joueur qui a droit à des LF dans le cadre de la correction d'une erreur rectifiable est sur le banc de son équipe après avoir été remplacé légalement.

### Situation #6

Un joueur intercepte un ballon mais il trébuche, tombe et glisse sur le dos sur plusieurs mètres.

#### **Question**

Faut-il siffler marcher ?

#### **Réponse**

La glissade sur le dos indique qu'aucun arrêt n'est possible et ce involontairement : il n'y a pas marcher. Sur le ventre, il n'y a pas "marcher" non plus. Le mot « brièvement » utilisé dans les interprétations ne tient pas compte de la distance parcourue.



# REGLES 2008

## ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



### Situation #7

A5 est en zone ARRIERE. Il effectue une REJ. Il passe la balle à A7, qui se trouve en zone AVANT. A5 rentre dans le terrain, toujours en zone arrière. Puis il saute en l'air, pour franchir la ligne médiane. Il prend ses appuis en zone ARRIERE. Alors qu'il est en l'air A7, lui passe la balle. A5 retombe alors en zone AVANT.

#### **Question**

Faut-il siffler retour en zone arrière ?

#### **Réponse**

PEU IMPORTE qu'il s'agisse d'un nouveau contrôle ou pas, puisqu'il ne s'agit pas d'une situation relative à la modification de règle sur la position d'un joueur (la modification concerne effectivement un joueur qui saute de sa zone AVANT vers sa zone arrière).

La position de A5 est donc déterminée par les critères HABITUELS, c'est-à-dire que, en l'air, il est considéré comme appartenant à la zone de laquelle il vient de sauter soit la zone ARRIERE. Il y a donc bien RETOUR EN ZONE.

### Situation #8

Le joueur D4, qui a sauté depuis sa zone avant pour intercepter le ballon, établit un nouveau contrôle en l'air. Avant de retomber au sol, il fait une passe à un coéquipier D8 situé en zone arrière. Il retombe ensuite dans sa zone avant.

#### **Question**

Faut-il siffler retour en zone arrière ?

#### **Réponse**

La position du joueur qui intercepte le ballon en l'air après avoir sauté de sa zone avant n'est pas déterminée tant que les 2 pieds n'ont pas repris contact avec le sol. Par conséquent, le ballon n'est pas contrôlé en zone avant par D4. Il n'y a donc pas retour en zone arrière.

### Situation #9

Une équipe se retrouve à 6 joueurs sur le terrain par erreur.

#### **Question**

Quelle doit-être la sanction ?

#### **Réponse**

Le coach doit être sanctionné d'une faute technique B2, un joueur doit quitter le terrain.

### Situation #10

Le joueur A8 dribble de sa zone arrière vers sa zone avant. Il s'arrête à cheval sur la ligne médiane tout en continuant à dribbler.



# REGLES 2008

## ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



### **Question**

Y a-t-il retour en zone arrière s'il fait une passe dans le dribble à un coéquipier se trouvant en zone arrière ?

### **Réponse**

Non, il n'y a pas retour en zone arrière car le joueur A8 n'arrête pas son dribble.

### **Situation #11**

Durant l'intervalle entre la 2<sup>de</sup> et la 3<sup>ème</sup> période, A5 et B6 se battent en fond de terrain et sont disqualifiés.

### **Question**

Où la reprise du jeu se fera-t-elle ?

### **Réponse**

Comme l'expliquent les interprétations 2008, il s'agit d'une double faute disqualifiante. La remise en jeu aura lieu au niveau de la ligne médiane par l'équipe bénéficiant de la possession alternée. La flèche d'alternance sera retournée lorsque le ballon sera touché sur le terrain par un joueur après la REJ (les Interprétations 2006 prévoyaient une REJ en ligne de fond).

### **Situation #12**

Alors que le ballon est à disposition de A8 pour une REJ, A9 commet une faute sur B7 en se démarquant. C'est la 5<sup>ème</sup> faute de l'équipe A dans la période.

### **Question**

L'équipe B doit-elle bénéficier de 2LF ?

### **Réponse**

NON, il s'agit de la faute commise par un attaquant dont l'équipe contrôle le ballon et, si le contact n'est pas rude, il ne s'agit pas d'une faute antisportive.

Rappel : C'est une faute antisportive si c'est un défenseur qui commet la faute lors de la REJ alors que le ballon est à disposition du joueur effectuant la remise en jeu ou encore dans les mains de l'arbitre.

### **Situation #13**

Faute antisportive de B12 sur A7 qui se blesse : il saigne et se fait soigner. A8, son remplaçant, tire les LF à sa place. A7 veut revenir pendant la période se situant entre les LF et la RJ. Son coach demande alors TM.

### **Question**

Est-ce la solution pour revenir en jeu à ce moment-là ?

### **Réponse**

Non, le joueur A7 ne peut pas revenir en jeu tant qu'une période de marche du chronomètre de jeu n'a pas eu lieu.



# REGLES 2008

## ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



### Situation #14

Une faute est commise sur A4 par B10 (5e faute d'équipe). Suite à cela, une FT et une FD sont sifflées à B10. Après les 2 premiers LF, l'équipe A demande un remplacement.

#### **Question**

Peut-on effectuer le remplacement avant les 4 LF ou bien faut-il attendre la REJ pour possession ?  
Si on l'autorise entre les séries de LF, le tireur des LF doit-il forcément être quelqu'un présent sur le terrain au moment des faits ?

#### **Réponse**

OUI le remplacement est possible entre les séries de LF.  
NON n'importe quel membre de l'équipe A peut tirer les LF.

### Situation #15

A7 doit tirer 2 LF. Suite au 1er LF raté, tous les joueurs se précipitent aux rebonds. B8 prend le rebond et fait une longue passe à B9 qui tire et marque à 3pts. Les arbitres se rendent compte qu'il manque 1 LF. Le chronométrateur n'a pas déclenché son chronomètre.

#### **Question**

Comment le jeu doit-il reprendre ?

#### **Réponse**

Il s'agit d'une erreur rectifiable. Le chronométrateur n'a pas démarré le chronomètre donc l'erreur est reconnue dès ce moment-là. Tout ce qui se produit ensuite doit donc être annulé. Les arbitres doivent faire effectuer le 2<sup>e</sup> LF de la faute initiale et le jeu reprend ensuite comme après tout LF normal.

### Situation #16

A7 doit tirer 2 LF. Suite au 1er LF raté, tous les joueurs se précipitent aux rebonds. B8 prend le rebond et fait une longue passe à B9 qui tire au panier. L'arbitre siffle faute. Les OTM se rendent compte qu'il manque 1 LF. Le chronométrateur n'a pas déclenché son chronomètre.

#### **Question**

Comment le jeu doit-il reprendre ?

#### **Réponse**

Il s'agit d'une erreur rectifiable. Le chronométrateur n'a pas démarré le chronomètre donc l'erreur est reconnue dès ce moment-là. Tout ce qui se produit ensuite doit donc être annulé. Les arbitres doivent faire effectuer le 2<sup>e</sup> LF de la faute initiale et le jeu reprend ensuite comme après tout LF normal.

### Situation #17

Remise en jeu de A5 en fond de terrain, il reste 2 secondes à jouer dans le 3<sup>e</sup> quart-temps. A5 passe à A8 qui dribble, le signal du chronométrateur retentit. Juste après, A8 tire au panier et B10 commet une faute violente sur A8.



# REGLES 2008

## ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



### **Question**

Que faire si la faute est jugée antisportive voire disqualifiante ?

### **Réponse**

Si la faute est simple, elle ne peut pas être infligée (aucune sanction).

Sinon, il s'agit d'une faute commise pendant un intervalle de jeu qui ne peut donc être que FT ou FD. Comme il y a contact, ce sera une Faute Disqualifiante. Il y aura donc 2LF pour l'équipe A puis le 4<sup>e</sup> QT débutera par une REJ par l'équipe A au niveau de la ligne médiane sans tourner à la flèche de possession alternée.

### **Situation #18**

Le score est de 80 à 78 en faveur de l'équipe A. Simultanément avec la fin du 4<sup>e</sup> QT, une faute est sifflée à A6 sur B7 qui tire au panier. Le panier n'est pas marqué et 2 LF sont accordés à B7. Mécontent, A6 conteste auprès de l'arbitre et se voit infliger une FT.

### **Question**

Faut-il dans tous les cas appliquer la sanction de la FT ?

### **Réponse**

Si les 2 LF sont marqués, il y a prolongation. La FT est donc une faute sanctionnée pendant un intervalle de jeu. La prolongation doit débuter par 2LF puis REJ B (la flèche d'alternance ne doit pas être tournée).

Si les 2LF ne sont pas marqués, le temps de jeu est terminé. La FT ne peut pas être infligée. Il s'agit d'un incident après la rencontre qui doit faire l'objet d'un rapport.

### **Situation #19**

La flèche d'alternance indique que l'équipe A bénéficie de la prochaine possession alternée. A8 tire au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal de l'appareil des 24s retentit. Le ballon se coince alors dans les supports du panier. Dans ce cas, le jeu reprendra par une REJ par l'équipe B et la flèche doit être tournée.

### **Question**

La REJ qui suit est-elle une REJ d'alternance ou une REJ pour violation ?

Ainsi, retourne-t-on quand même la flèche si lors de la REJ par l'équipe B,

- le joueur qui effectue la REJ commet une violation ?
- si une faute est sifflée AVANT que le ballon ait quitté les mains du joueurs qui effectue la REJ ?

### **Réponse**

La flèche étant pour A, la REJ par B est une REJ de violation puisque la REJ d'alternance a déjà virtuellement eu lieu (violation des 24s). La flèche doit être tournée avant la REJ par B.

Si la flèche est pour B, la REJ par B est une REJ d'alternance. Il faut alors tourner la flèche après que le ballon a été touché sur le terrain.

### **Situation #20**

Un joueur A prend un rebond : l'espace qui lui appartient est celui déterminé par son cylindre quand il retombe au sol (il a également droit à un pied de pivot pour se dégager). Dans le cas où il retombe à côté d'un défenseur B qui a les deux pieds au sol (et donc droit à son espace déterminé par son



# REGLES 2008

## ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



cylindre), les deux espaces sont communs. L'attaquant sort de son cylindre (avec son pied de pivot légal et sans sortir exagérément les coudes) et crée le contact avec le défenseur (positionné avant lui)

### **Question**

Qui est responsable du contact : A ou B ?

### **Réponse**

Le premier placé est le joueur qui occupe un espace légal. Le responsable du contact est donc le joueur A.

## **PARTIE 2 - Cas de réclamations**

### **Réclamation #1**

Il reste 18s à jouer dans le 4<sup>e</sup> QT. L'équipe A marque un panier. Le score est alors de 68 à 70. L'entraîneur de l'équipe B demande un TM alors que le joueur chargé de la REJ a le ballon dans les mains. La demande de TM est répercutée par le marqueur à l'arbitre qui l'accorde. L'entraîneur A conteste la décision de l'arbitre et, refusant de regagner sa zone de banc, il se voit sanctionner d'une FT. Le jeu reprend et la rencontre se termine sur le score de 68 à 76. Dans le vestiaire, les OTM rapportent que le ballon était bien dans les mains du joueur chargé de la REJ et le marqueur déclare qu'il pensait qu'il pouvait encore demander le TM.

### **Question**

Qu'aurait-il fallu faire pour éviter cela ?

### **Réponse**

L'arbitre aurait dû consulter le marqueur afin de savoir où se trouvait le ballon lorsque l'entraîneur a demandé le TM.

Il aurait alors su que la demande n'était pas valable et ce, malgré l'intervention du marqueur.

Le TM n'aurait donc pas dû être accordé et le jeu aurait dû reprendre par la REJ en ligne de fond par l'équipe B.

### **Réclamation #2**

Il reste 40s à jouer dans le 4<sup>e</sup> QT. Une faute antispersive est sifflée à B6 sur A5. Le premier arbitre, qui a sifflé la faute, se tient au niveau de la ligne médiane face à la table de marque. Alors que le premier LF vient d'être tiré (non réussi), le premier arbitre s'aperçoit que les joueurs étaient alignés le long du couloir des LF. Il se précipite vers son collègue, décide d'annuler le LF tiré et de refaire tirer les 2 LF. Le premier est réussi et le second est manqué. L'équipe B pose alors réclamation.

### **Question**

Qu'aurait-il fallu faire pour éviter cela ?

### **Réponse**

L'idéal est bien évidemment de s'en apercevoir avant l'exécution du tout premier LF.

Le fait que des joueurs s'alignent au rebond à tort n'est une violation que pour le dernier ou unique LF (article 43.2.6). Le premier LF ne doit donc pas être retiré. Les joueurs doivent être invités à se placer derrière la ligne de LF prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points.



## REGLES 2008 ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



### Réclamation #3

Dans le 4<sup>e</sup> QT de la rencontre, le score est de 77 à 76 en faveur de l'équipe A. L'équipe contrôle le ballon dans sa zone avant. Un joueur de l'équipe B intercepte alors le ballon et le dévie en zone arrière sans le contrôler. Il reste alors 11s sur l'appareil des 24s et quelques seconde de plus au chronomètre. L'opératrice des 24s remet alors son appareil à 24 et l'occulte puisqu'il reste moins de 24s à jouer. L'équipe A récupère le ballon et le ramène en zone avant. Mécontent, l'entraîneur B se manifeste auprès des arbitres pour signaler l'erreur de l'opératrice et finit par demander à un de ses joueurs de faire faute pour stopper le jeu. Le joueur B7 commet alors une faute antisportive sur le joueur A7. Il reste 9,4s à jouer sur le chronomètre de jeu. La sanction est appliquée et le jeu reprend. La rencontre se termine sur le score de 80 à 76

#### **Question**

Qu'aurait-il fallu faire pour éviter cela ?

#### **Réponse**

Pour déterminer si l'erreur de l'opératrice a une conséquence, 3 éléments sont indispensables :

- le temps qu'il reste au chronomètre de jeu au moment de la remise à 24 erronée,
- le temps qu'il reste à l'appareil des 24 au moment de la remise à 24 erronée,
- le temps qu'il reste au chronomètre de jeu lorsque la faute est sifflée.

Si les arbitres n'ont pas l'ensemble de ces éléments, ils doivent consulter les OTM afin de les récupérer et pouvoir analyser la situation.

Dans le cas présent, l'un des rapports indique que la remise à 24 erronée se produit alors qu'il reste 15s à jouer sur le chronomètre de jeu. En conséquence, il s'est écoulé 5,6s entre l'arrêt des 24s et la faute alors qu'il restait 11s pour tirer au panier. Les arbitres ont donc fait une juste application du règlement.

### Réclamation #4

Suite à un TM demandé par l'équipe A à 1min59 de la fin du 4<sup>e</sup> QT, l'équipe B remet le ballon en jeu dans sa zone arrière. L'arbitre de queue prend en charge le décompte des 24s. Lorsque l'équipe B amène le ballon dans sa zone avant, l'arbitre de queue estime qu'elle a mis 7 secondes. Immédiatement, le banc de l'équipe A proteste estimant que les adversaires ont mis plus de 8 secondes pour franchir la ligne médiane et se voit sanctionner d'une FT. Le chronomètre de jeu indique alors qu'il reste 1min48 à jouer. A noter qu'il n'y a pas d'opérateur des 24s lors de cette rencontre.

#### **Question**

Qu'aurait-il fallu faire pour éviter cela ?

#### **Réponse**

Règlementairement, l'application de la règle des 8 secondes repose uniquement sur le décompte de l'arbitre. En cas de désaccord entre le nombre de secondes comptées par l'arbitre et ce qui est affiché sur l'appareil des 24s, la décision de l'arbitre fait foi.

L'arbitre en charge du décompte doit s'aider de l'appareil des 24s pour « caler » son décompte. Dans le cas proposé, il n'y avait pas d'opérateur, il fallait donc s'appuyer sur le chronomètre. L'autre arbitre est aussi en capacité d'aide, en visualisant lui aussi le chronomètre de jeu.

Quoiqu'il en soit, au final, la décision de l'arbitre fait foi.



# REGLES 2008

## ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES



### Réclamation #5

Près de la fin du temps de jeu du 4<sup>e</sup> QT, l'arbitre siffle une faute à A8 sur B12 qui tire au panier à 3 points. Juste après, le signal du chronométreur retentit. Le panier est manqué. Le score est de 78 à 78. Le chronométreur, qui n'avait pas réussi à arrêter son chronomètre au moment du coup de sifflet de l'arbitre estime qu'il reste 0,2s à jouer. Les arbitres font exécuter les 3 LF : B12 loupe le 1<sup>er</sup> et marque les 2 autres. A ce moment-là, comme il reste moins de 4 dixièmes à jouer, les arbitres estiment que la rencontre est terminée puisqu'aucune action ne peut être réalisée par l'équipe A. L'équipe A pose réclamation. Alors qu'ils sont dans le vestiaire arbitres avec les OTM pour finir les formalités administratives, les arbitres se rendent compte de leur erreur et décident de rappeler les équipes. L'équipe A refuse de revenir sur le terrain. Les arbitres font alors reprendre la rencontre sans l'équipe A. Le ballon est donné à l'équipe A pour une REJ en ligne de fond suite aux LF. L'équipe A étant absente, les arbitres sifflent violation des 5s et remettent le ballon à l'équipe B. Cette dernière effectue la REJ et les arbitres sifflent la fin de la rencontre, refusant le panier que B5 vient de marquer.

#### **Question**

Qu'aurait-il fallu faire pour éviter cela ?

#### **Réponse**

Règlementairement, il est impératif que la rencontre ait sa durée légale. Les 4 dixièmes ne sont pas une règle, une rencontre doit se jouer jusqu'à son terme. L'aide de la prise en compte de la connaissance de 4 dixièmes ou moins, ne permet que d'affirmer qu'un joueur n'a pas le temps de contrôler le ballon puis tirer au panier. Par contre, dans ce laps de temps, le joueur peut faire une claquette ou être victime d'une faute. Les arbitres auraient donc dû faire jouer immédiatement les 2 dixièmes.

Se rendant compte de leur erreur dans les vestiaires, ils pouvaient bien corriger puisque la feuille de marque n'était pas encore signée par l'arbitre.

Devant le refus de l'équipe B de reprendre le jeu, les arbitres auraient dû proposer le forfait. Ils ne pouvaient en aucun cas faire reprendre le jeu en l'absence d'une des équipes.