

RÈGLES OFFICIELLES de BASKETBALL

adoptées par la
FÉDÉRATION INTERNATIONALE
de
BASKETBALL AMATEUR
(F. I. B. A.)



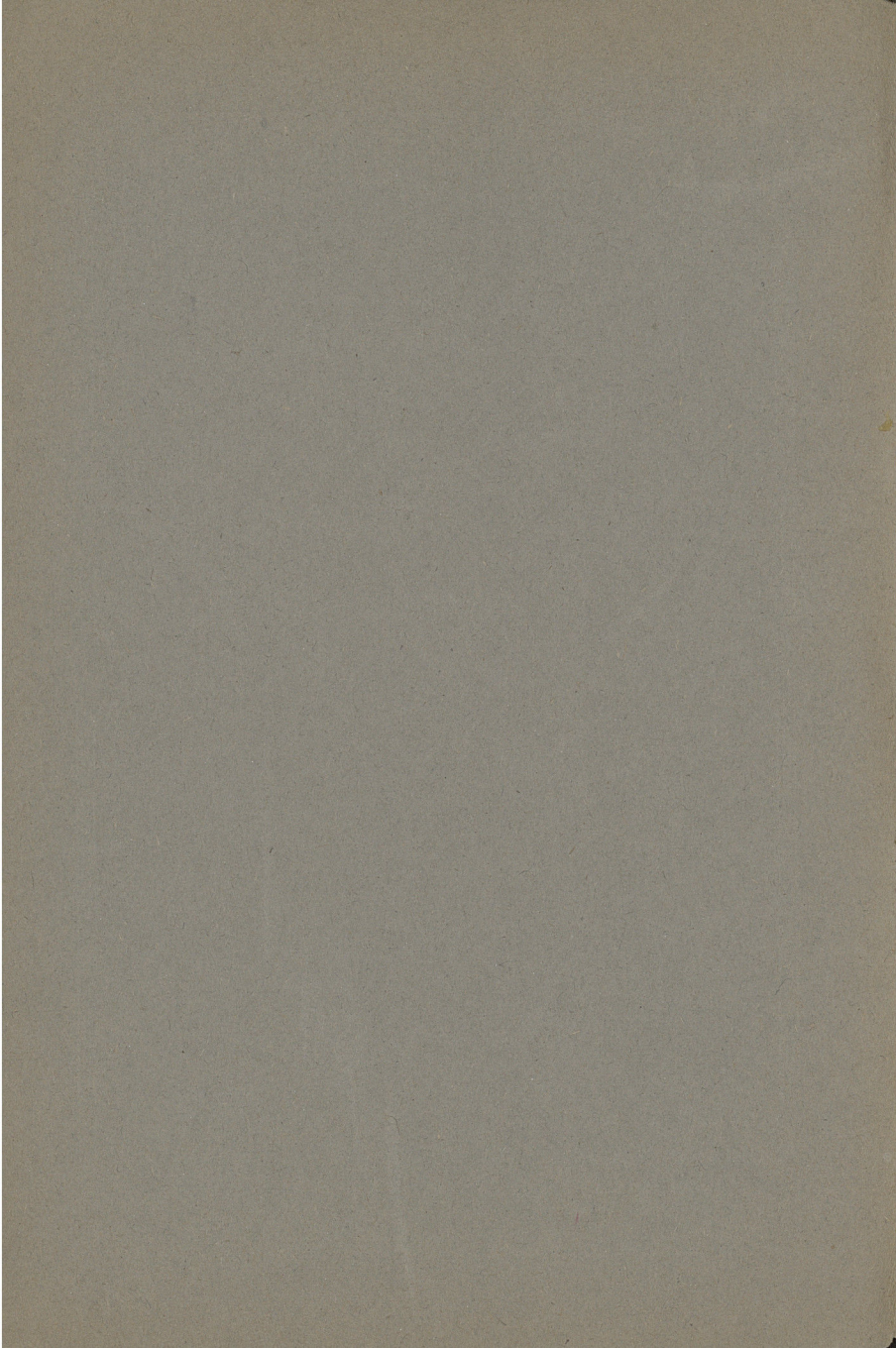
Université Lille2 Bib.de la F6SEP



3 2227 30 005 517 6

Préparées par la Commission Technique, à la suite du Congrès de Londres (Août 1948). Valables jusqu'au 31 Décembre 1952, pour toutes Rencontres Internationales de Basketball.

AS G2 REG



Jadem J.
Jan. 50

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL AMATEUR

Fondée en 1932.

Berne, 36, Moserstrasse, Suisse

AS G2 REG

BUREAU CENTRAL

Président :

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

STAP
STATRE

Vices-Présidents :

M. A. dos Reis CARNEIRO (Brésil)

Dr. Decio SCURI (Italie)

Son Ex. M. S. SHANINE PACHA (Egypte)

M. Dionisio CALVO (Philippines)

Secrétaire Général :

M. R. William JONES (Angleterre)

Trésorier :

M. Edmond JORIS (Suisse)

Membres :

su
M. I. Nikolajewicz PIETUCHOV (U.R.S.S.)

M. Charles BOIZARD (France)

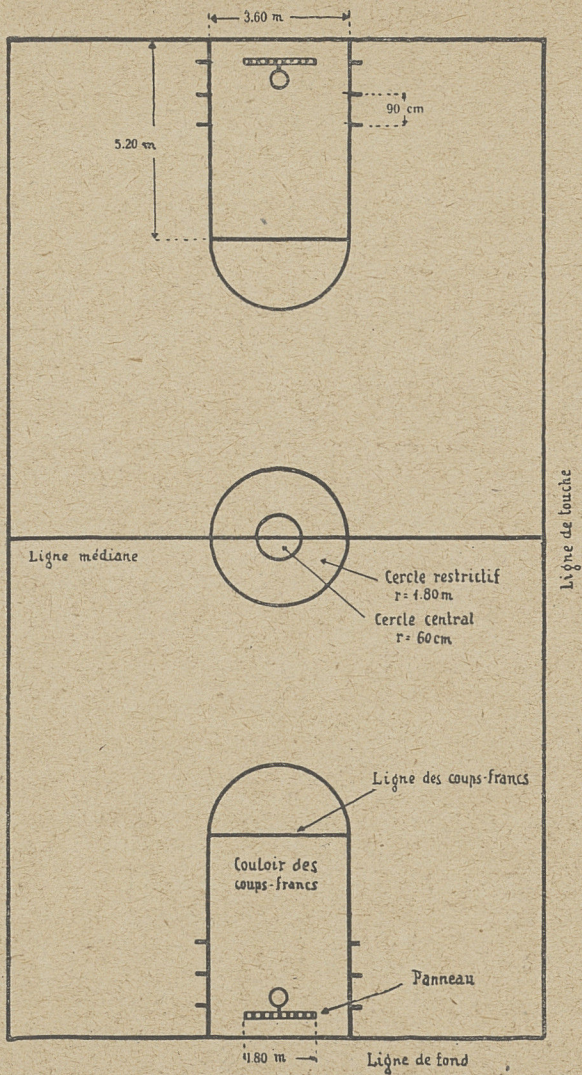
Dr. Mendez SCHIAFFINO (Uruguay)

M. Vistor LUQUE SALANUEVA (Mexique)

FACULTÉ DES SCIENCES DU SPORT
ET DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE
LILLE 2
DOCUMENTATION

Imprimé en France

1949



Ligne médiane

Cercle restrictif
r = 1.80 m

Cercle central
r = 60 cm

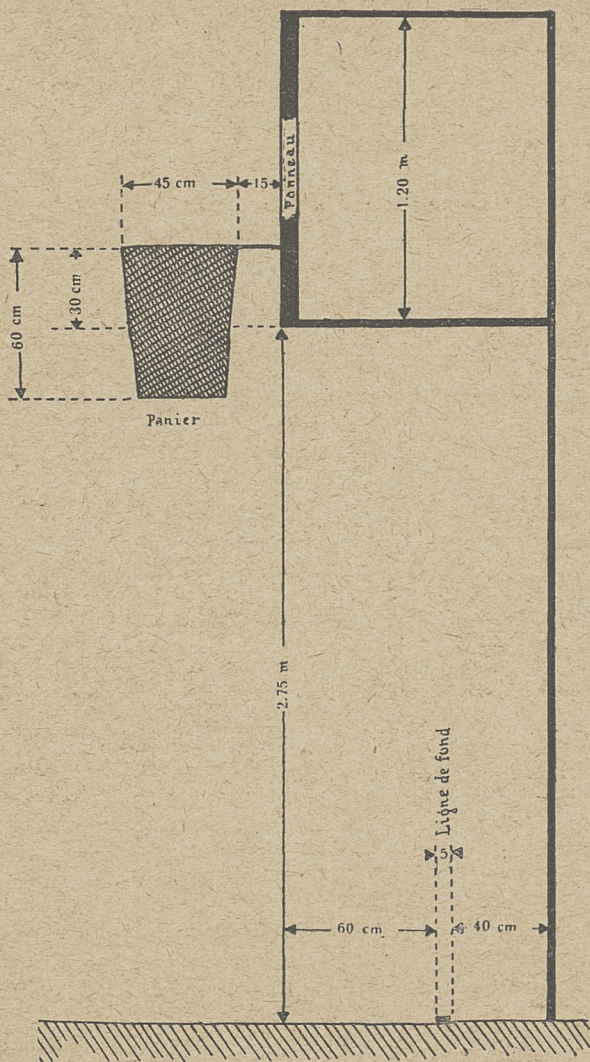
Ligne des coups-francs

Couloir des coups-francs

Panneau

Ligne de fond

Ligne de touche



COMMISSION TECHNIQUE

Président :

D^r Decio SCURI (Italie)

Membres :

M. Louis G. WILKE (U.S.A.)

D^r Ferenc HEPP (Hongrie)

M. Marcel PFEUTI (Suisse)

Un Membre de l'Argentine

M. R. William JONES (F.I.B.A.)

Toute correspondance
doit être adressée au Secrétaire Général
de la Fédération Internationale de Basketball Amateur

Tous droits de reproduction réservés

LE JEU

Un match de basketball est joué par deux équipes de cinq joueurs chacune. Le but de chaque équipe consiste à lancer le ballon dans son propre panier et d'empêcher l'adversaire 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 :

RÈGLE N° 1 INSTALLATIONS ET MATÉRIEL DE JEU

ARTICLE PREMIER. — Le terrain de jeu. — Ses dimensions.

SECTION 1. — Le terrain de jeu est une surface rectangulaire, libre de tout obstacle, dont les dimensions moyennes sont de 26 mètres de longueur et de 14 mètres de largeur.

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.

ART. 2. — Les limites du terrain.

SECTION 2. — Le terrain de jeu est délimité par des lignes bien définies de 5 cm. de largeur, 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. — Le cercle central a un rayon de 60 cm. Il est tracé au centre du terrain. La surface délimitée par ce cercle est partagée en deux parties égales par un diamètre tiré parallèlement aux lignes de fond. La largeur de cette ligne est de 5 cm.

Un second cercle concentrique est délimité autour du cercle central par une ligne de 5 cm. de largeur. Son rayon de 1 m. 80 est mesuré du centre au bord extérieur de la ligne précitée.

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 coups francs.

SECTION 5. — Les couloirs des coups francs sont des espaces marqués dans le terrain par des lignes perpendiculaires aux lignes de fond. Ces lignes sont tracées à une distance de 1 m. 80 de chaque côté du point central des lignes de fond et sont terminées par un arc de cercle de 1 m. 80 de rayon à partir du point central de la ligne des coups francs.

Des espaces de 90 cm. de largeur le long des couloirs des coups francs sont marqués comme indiqué sur le plan du terrain. Pour l'utilisation de ces espaces, voir article 72.

ART. 6. — Les lignes des coups francs.

SECTION 6. — Le tracé de la ligne des coups francs correspond au diamètre de chacun des arcs de cercles décrits à l'article 5. Elle a 5 cm. de largeur et s'étend parallèlement à la ligne de fond. Son bord extérieur doit être à 5 m. 20 du bord intérieur de la ligne de fond.

Note. — Toutes ces lignes doivent être marquées de façon très visible.

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

SECTION 7. — Les panneaux doivent avoir les dimensions suivantes : 1 m. 80 pour les côtés horizontaux, et 1 m. 20 pour les côtés verticaux. Ils doivent être en bois dur et avoir une épaisseur de 3 cm. Ils doivent présenter une surface lisse, et leur face antérieure doit être peinte en blanc.

ART. 8. — La position des panneaux.

SECTION 8. — Les panneaux sont placés dans un plan perpendiculaire au terrain de jeu, parallèles aux lignes de fond et à 60 cm. 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 de couleur foncée.

Note. — Cette distance de 60 cm. entre la ligne de fond et le panneau peut être portée à 1 m. 20, à condition de reculer la ligne des coups francs également de 60 cm.

ART. 9. — Les paniers.

SECTION 9. — Les paniers sont faits de ficelle blanche et sont suspendus à un anneau de fer noir de 45 cm. de diamètre

intérieur. Les filets sont fabriqués de façon à freiner le ballon lorsqu'il passe dans le panier. Ils sont longs de 60 cm.

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.

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 interne 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; il ne doit pas avoir moins de 75 cm., ni plus de 80 cm. de circonférence, peser 600 à 650 gr. et doit être bien gonflé (par bien gonflé, on entend que la pression d'air doit être de 0,900 kg. par cm²).

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 visiteuse 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.

RÈGLE 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, assistés d'un marqueur et d'un chronométrateur.

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. Ils ne sont pas autorisés à apporter des modifications aux règles. Ils doivent être chaussés de souliers de basket-ball, porter des pantalons longs et une chemise ou un pull-over de couleur grise si possible.

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 chronométreur 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 chronométreur 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 prévu aux présentes règles.

ART. 16. — Des devoirs des arbitres.

SECTION 5. — Les arbitres dirigent le jeu selon les règles. Ceci comprend : mettre le ballon en jeu, indiquer lorsque celui-ci est 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 66 a, 69, 78 et 84.

ART. 17. — Fautes sanctionnées par les arbitres pour conduite anti-sportive.

SECTION 6. — Les arbitres pénalisent tout joueur, entraîneur, remplaçant ou supporter faisant preuve de conduite anti-sportive. En cas de mauvaise conduite flagrante, les arbitres pénalisent le joueur qui se comporte mal en l'expulsant du terrain. Si ce sont l'entraîneur ou des supporters qui font preuve d'une telle conduite, les arbitres doivent les faire expulser du terrain. Un joueur qui a commis 4 fautes personnelles est renvoyé du terrain.

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

SECTION 7. — Les arbitres 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'abstiendront de siffler jusqu'à ce qu'il y ait un arrêt de jeu.

Par arrêt de jeu, on entend :

- (a) que l'équipe qui est en possession du ballon tire au panier,
- (b) qu'elle perde le 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 2 minutes après l'interruption du jeu, il sera remplacé et, seul son remplaçant sera autorisé à tirer le ou les coups francs qui, éventuellement, auraient été accordés.

ART. 19. — De la collaboration des arbitres.

SECTION 8. — Aucun arbitre 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 arbitres 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 (c).

ART. 20. — Délimitation du temps et du lieu relatifs à la prise des décisions.

SECTION 9. — Les arbitres peuvent prendre des décisions pour des infractions commises aux règles, soit sur le terrain même, soit en dehors des lignes délimitant celui-ci; de même, ils peuvent prendre des décisions du 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 arbitres 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 arbitre siffle une faute, il doit désigner le joueur fautif. S'il s'agit d'une faute personnelle, l'arbitre doit indiquer au moyen de ses doigts le nombre de coups francs à tirer; il doit également désigner le joueur appelé à tirer le ou les coups francs.

ART. 22. — Des devoirs du marqueur.

SECTION 11. — Le marqueur inscrit les paniers marqués, les coups francs réussis et manqués et tient un tableau du résultat courant. Il inscrit les fautes personnelles et techniques de chaque

joueur et avertit immédiatement l'arbitre lorsqu'un joueur a 4 fautes personnelles. Il inscrit les temps morts portés au compte d'une équipe et avertit le capitaine et l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'une équipe prend son 4^e temps mort. Il avertit l'arbitre le plus rapproché chaque fois qu'une équipe bénéficie d'un temps mort en plus du nombre légal.

La feuille de match officielle est celle approuvée par la Fédération Internationale de Basketball Amateur.

Le marqueur enregistre, en outre, les noms et numéros des joueurs appelés à commencer le match ainsi que ceux de tous les remplaçants qui peuvent prendre part au match. Lorsqu'une infraction se rapportant à l'inscription des joueurs, aux remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, le marqueur en avise l'arbitre le plus proche dès que le ballon est mort.

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. Il doit différencier les fautes personnelles des fautes techniques par l'inscription de P1, P2, P3, P4 pour les fautes personnelles et de T1, T2, T3, T4 pour les fautes techniques. L'inscription doit être faite en majuscules lorsque la faute donne lieu à plus d'un coup franc et en minuscules, lorsqu'elle ne donne droit qu'à un seul coup franc.

ART. 23. — Des devoirs du chronométrateur.

SECTION 12. — Le chronométrateur signale le début de chaque mi-temps et avertit l'arbitre plus de 3 minutes avant ce début afin que ce dernier puisse à son tour avertir ou faire avertir 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 contrôle le temps de jeu et le temps 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.

Au commencement d'une mi-temps, ou lorsque le jeu reprend après temps mort, le chronométrateur doit faire repartir son chronomètre à l'instant où l'arbitre donne le signal de la reprise du jeu. Si après un temps mort, le ballon est remis en jeu par une touche ou par un coup franc, le chronomètre est remis en marche quand, l'arbitre 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).

Le chronomètre est arrêté : à l'expiration du temps réglementaire de chaque mi-temps, quand un arbitre signale une faute ou un temps mort, y compris l'arrêt de jeu lors d'un remplacement de joueur. En cas de temps mort demandé ou d'un temps mort relatif à un remplacement de joueur, le chronométrateur 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 chronométrateur 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 sur le terrain ou usera de tout autre moyen pour avertir l'arbitre. 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 arbitres doivent-ils siffler ?

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

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

RÈGLE N° 3

JOUEURS ET REMPLAÇANTS

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; avant que le jeu ne commence il doit donner au marqueur les noms et numéros des joueurs qui participeront au jeu ainsi que le nom de l'entraîneur ou du manager de l'équipe. Il indique également au marqueur les noms et numéros des premiers entrants. Si l'un des joueurs change de numéro en cours de jeu, il en avisera immédiatement le marqueur et l'arbitre.

Le capitaine peut s'adresser à un arbitre 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 arbitre 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. Avant d'entrer sur le terrain, un remplaçant doit s'annoncer au marqueur et lui donner son nom et son numéro. Dès que le ballon est mort, le marqueur fait retentir son signal. Le remplaçant reste hors des limites du terrain jusqu'au moment où l'un des arbitres lui fait signe d'entrer. Il va immédiatement s'annoncer à l'un des arbitres 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 arbitres; il doit cependant le faire auprès du marqueur. Les remplacements ne doivent pas durer plus de 30 secondes. Si ce temps est dépassé, la durée de ce remplacement comptera comme temps-mort. Celui-ci sera porté en compte à l'équipe fautive.

Note. — En l'absence d'un entraîneur ou d'un manager, les arbitres doivent demander l'approbation du capitaine pour tout changement de joueur.

ART. 28. — Joueurs sortants.

SECTION 4. — Un joueur ne peut quitter le terrain sans la permission d'un arbitre, jusqu'à la fin d'une mi-temps (voir article 90), à l'exception des cas prévus par ces règles.

ART. 29. — Numérotage des joueurs.

SECTION 5. — Chaque joueur doit porter un numéro sur le devant et sur le dos de son maillot. Les numéros doivent être simples, pleins et lisibles, d'une couleur uniforme contrastant avec la couleur du maillot du joueur. Les numéros doivent avoir une largeur de 2 cm. au moins. Les numéros doivent avoir une hauteur d'au moins 20 cm. sur le dos et 10 cm sur la poitrine. Les joueurs d'une équipe peuvent porter n'importe quel numéro entre 3 et 99, à leur choix. Toutefois, des joueurs de la même équipe ne peuvent porter le même numéro.

ART. 30. — Catégories d'équipes.

SECTION 6. — Il y a deux catégories d'équipes. La première catégorie est formée d'équipes dont la taille des joueurs qui les composent ne peut dépasser 1 m. 90. La deuxième catégorie est formée d'équipes, sans limitation de taille pour les joueurs qui les composent.

RÈGLE N° 4

DÉFINITIONS

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 provoquer ainsi un contact personnel (voir les commentaires sur l'obstruction à la fin des règles).

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 coup franc pour faute technique ou double faute ou lors de toute autre faute mentionnée à l'article 77 ou lors d'un coup franc suivi d'un autre coup franc;
- (c) il est « tenu » ou reste coincé aux supports du panier;
- (d) un arbitre 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 84 ou lorsqu'il y a intervention pour empêcher le ballon de pénétrer dans le panier (articles 85, 86 et 87), ou lorsqu'une faute est commise au moment de tirer un coup franc par l'équipe à laquelle il appartient de tirer le coup franc (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 coup franc ou un tir d'un endroit quelconque du terrain dans les cas (d) et (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 94-Note);
- 3°) si la sanction lors d'une faute dans un « entre-deux » n'est pas retenue momentanément pour faire jouer la règle de l'avantage (article 83);
- 4°) lors de la découverte tardive de certaines infractions (article 93-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 » et que l'arbitre fait retentir son sifflet;
- (b) lorsque l'arbitre siffle pour indiquer qu'un coup franc peut être tiré (voir article 75);
- (c) lorsqu'il est touché par 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.

SECTION 4. — Le joueur disqualifié est celui qui n'est pas autorisé à participer plus longtemps au jeu, soit parce qu'il a commis sa 4^e faute personnelle ou certaine faute flagrante, soit parce qu'il a commis une infraction à l'article 91-e ou 92-b.

ART. 35. — Dribbling.

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 veut 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 avant que le ballon ne touche le sol; 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 départager deux équipes à égalité de points.

ART. 37. — Fautes techniques et fautes personnelles.

SECTION 7.

- (a) Une *faute* est une infraction aux règles, sanctionnée d'un ou plusieurs coups francs;
- (b) 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;
- (c) Une *double faute* est le résultat d'un contact entre deux adversaires au cours duquel chacun des deux adversaires a commis simultanément une faute;
- (d) Une *faute multiple* est le résultat de fautes personnelles commises en même temps contre le même joueur, par deux ou plusieurs adversaires;
- (e) Une *faute technique* (articles 88 à 93) 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 coups francs.

SECTION 8. — Un coup franc est le privilège que l'on accorde à un joueur en lui permettant de marquer un point en lançant le ballon au panier de derrière la ligne des coups 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 son propre panier, 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.

Note. — Les arbitres ne doivent pas siffler 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 phrase de la section 10 ci-dessus, ne doit pas être sifflé avant que les deux joueurs tiennent le ballon, d'une ou de 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 le fait du contact personnel avec un adversaire, et qui restreint sa liberté de mouvements.

Note. — L'encercllement (marquage d'un adversaire par derrière) qui provoque un contact doit être pénalisé d'une faute personnelle. Les arbitres 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.

ART. 42. — L'entre deux.

SECTION 12. — Le lancer du ballon en l'air, entre deux adversaires, se nomme « entre deux ».

ART. 43. — Coups francs multiples.

SECTION 13. — On appelle coups francs multiples une succession de coups 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;
- (b) Le ballon est dit hors jeu quand il touche un joueur qui est lui-même hors jeu, lorsqu'il touche le sol ou tout autre personne et objet se trouvant sur ou en dehors d'une des lignes délimitant le terrain, ou encore lorsqu'il touche la charpente ou la face postérieure des panneaux.

ART. 45. — Son propre panier.

SECTION 15. — On appelle son propre panier celui dans lequel une équipe essaie de faire pénétrer le ballon, selon accord pris au début du match.

ART. 46. — Le pivot.

SECTION 16. — On dénomme pivot les mouvements qu'effectue un joueur en possession du ballon en déplaçant une ou plusieurs fois, et dans toute direction, le même pied, l'autre pied, appelé pied de pivot, restant fixé à son point de contact avec le sol.

ART. 47. — Le marcher.

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

- 1°) Le joueur qui reçoit le ballon en restant sur place peut pivoter en utilisant l'un ou l'autre pied, à son choix, en guise de pied de pivot;
- 2°) 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 l'un ou l'autre 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 pivot.

- 3°) (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) Un joueur peut lever le pied de pivot avant que le ballon ait quitté ses mains lors d'un départ en dribble après réception du ballon sur place ou après s'être arrêté d'une manière conforme à cette règle.

ART. 48. — La violation.

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

**RÈGLE N° 5 RÈGLEMENT RELATIF AU MARQUAGE
ET AU CALCUL DU TEMPS**

ART. 49. — Le panier réussi.

SECTION 1. — Un panier est réussi lorsque le ballon pénètre dans le panier par-dessus et qu'il reste dedans ou qu'il passe à travers.

ART. 50. — Valeur du panier réussi.

SECTION 2. — Un panier réussi d'un endroit quelconque du terrain compte deux points; un panier réussi sur coup franc compte un point. Un panier réussi d'un endroit quelconque du terrain est attribué à l'équipe dans le panier de laquelle le ballon a pénétré.

ART. 51. — Résultat du jeu.

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

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 qui 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. — Du coup d'envoi par l'arbitre.

SECTION 5. — C'est à l'arbitre qu'il appartient de donner le coup d'envoi en lançant le ballon en l'air, entre deux adversaires, conformément aux articles 61 et 63 de ces règles. Le match se compose de 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 le signal de remise en jeu donné par l'arbitre, au commencement de la seconde mi-temps ou 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.

ART. 55. — Résultat nul. — Prolongations.

SECTION 7. — En cas de résultat nul à l'expiration de la seconde mi-temps, le jeu continue sans changer de panier 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. Une pause de 2 minutes est accordée avant chaque prolongation. Chacune des prolongations est considérée comme la suite de la seconde mi-temps. Au début de chaque prolongation le ballon est mis en jeu au centre du terrain.

ART. 56 — Temps morts.

SECTION 8. — Il y a temps mort et le chronomètre doit être arrêté lorsque l'arbitre siffle :

- (a) une faute,
- (b) un arrêt de jeu faisant suite au signal du marqueur lors d'un remplacement de joueur ou pour toute autre raison,
- (c) pour un retard dans la remise en jeu du ballon,
- (d) pour accorder un temps mort à une équipe sur demande de cette dernière. Ce temps mort ne peut être accordé que sur un ballon mort ou si l'équipe demanderesse est en possession du ballon, et pour autant qu'il soit demandé par le capitaine ou l'entraîneur de l'équipe.
- (e) un arrêt du jeu pour cause d'accident ou pour changement d'un joueur disqualifié.

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 ou fraction de minute perdue pour les causes désignées sous lettre (d) ou (e) de la Section 8.

EXCEPTIONS. — Le temps mort n'est pas porté au compte d'une équipe en cas d'accident ou de disqualification d'un

joueur si le remplacement de celui-ci est effectué dans les 2 minutes qui suivent le signal d'arrêt du jeu; ou si, selon lettre (e) de la Section 8 ci-dessus, le joueur blessé est prêt à poursuivre le jeu immédiatement; ou si encore, selon la lettre (c) de la Section 8 ci-dessus, l'arbitre accorde une courte pause pour permettre, par exemple, à un joueur de rattacher un lacet de soulier.

ART. 58. — Reprise du jeu.

SECTION 10. — Après le temps mort, le chronomètre est remis en marche lorsque l'arbitre donne le signal de la reprise. Au cas où l'arbitre négligerait de donner ce signal, le chronomètre est autorisé à remettre son chronomètre en mouvement, à moins que l'arbitre spécifie par un signal que le temps mort continue.

- (a) Si le jeu reprend par un « entre deux », le chronomètre est remis en marche au moment où l'arbitre siffle,
- (b) Le chronomètre est remis en marche lorsqu'un coup franc est manqué au moment où il est visible que le tir ne peut réussir et que le ballon reste en jeu,
- (c) Lorsque la remise en jeu se fait en un point quelconque du fond du terrain ou de la touche en dehors des lignes de délimitation du terrain, le chronomètre est remis en marche au moment où le ballon touche un joueur sur le terrain.

ART. 59. — Temps morts supplémentaires.

SECTION 11. — Chaque équipe peut bénéficier de 4 temps morts pendant la durée réglementaire du match. Une équipe qui a utilisé ses 4 temps-morts peut en obtenir d'autres au prix d'une faute technique pour chacun de ces temps-morts supplémentaires et cela seulement en cas de blessure ou accident d'une certaine gravité.

ART. 60. — Comment s'effectue la reprise du jeu.

SECTION 12. —

- (a) Après un temps-mort ou un ballon mort pour n'importe quelle 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 la touche 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 » le plus près possible 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 du tireur du coup franc, ou, si le coup franc est délaissé au profit d'une remise en jeu, cette dernière doit être faite à la hauteur de la ligne médiane (art. 95).
- (c) Après un ballon « tenu » ou à la fin d'une mi-temps (art. 64 et 68), ou après un panier réussi (art. 67), ou sur une sortie (art. 69, 70 et 71), ou après un coup 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.

RÈGLE N° 6

RÈGLEMENT DU JEU

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.

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

SECTION 2. — Le ballon est mis en jeu dans le cercle central :

- (a) Au commencement de chaque mi-temps et de chaque prolongation,
- (b) Après un ballon « tenu » sur la ligne ou à l'intérieur du grand cercle central,
- (c) Après le dernier coup franc d'une double faute, ou après le dernier coup franc résultant de toute faute commise simultanément par les deux équipes.

ART. 63. — Positions des deux centres dans l'entre deux.

SECTION 3. — Chaque centre se tient debout face à son panier avec les deux pieds sur ou à l'intérieur de la moitié du cercle central. L'arbitre lance alors, verticalement, le ballon entre les deux centres, à une hauteur telle qu'ils ne puissent l'atteindre en sautant, et de façon que le ballon retombe entre eux. Celui-ci doit être frappé par l'un des deux centres 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 par au moins un des deux joueurs, l'arbitre le remet en jeu à la même place et selon le même procédé. L'arbitre siffle au moment où le ballon a atteint le point culminant de sa course.

Aucun des deux centres 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 des deux centres 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 centre. Pendant un « entre-deux » au centre ou dans l'un des cercles des coups francs, les 8 autres joueurs restent en dehors du cercle (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 leurs adversaires manifestent le désir de s'intercaler entre eux.

En cas « d'entre-deux » en dehors d'un cercle, des dispositions semblables seront appliquées en déterminant un cercle imaginaire à distance raisonnable des sauteurs.

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

SECTION 4. — Après un ballon « tenu », l'arbitre remet le ballon en jeu comme au centre. Les deux joueurs qui tenaient le ballon prendront les mêmes positions que les sauteurs dans l'entre-deux au centre. Les autres joueurs doivent se tenir à une distance raisonnable des sauteurs et de l'arbitre jusqu'à ce que le ballon ait été frappé. L'entre-deux a lieu à l'endroit où le ballon a été « tenu », excepté dans les cas prévus à la Section 5 de cette règle.

ART. 65. — Ballon « tenu » dans des situations spéciales.

SECTION 5 — Lorsque le ballon est « tenu » :

- (a) Dans le couloir des coups francs, l'entre-deux a lieu sur la ligne des coups francs la plus proche;
- (b) Sur ou à l'intérieur du cercle du centre, l'entre-deux se fait au centre;
- (c) A moins de 2 mètres d'une des lignes de délimitation du terrain, l'entre-deux se fait à deux mètres de cette ligne.

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 qu'il ne touche un adversaire ou qu'il soit touché par l'un d'entre eux. 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'est emparée du ballon.

Pénalité. — 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 de la touche à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon au moment de l'expiration des 10 secondes.

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 dans sa zone d'attaque, c'est-à-dire lorsque ni le joueur ni le ballon ne touche le sol sur ou derrière la ligne médiane;

2. Lorsque le ballon touche n'importe quoi de l'autre côté de la ligne médiane, en zone d'attaque, sans qu'il soit contrôlé par un joueur.
- (b) L'équipe en possession du ballon ne peut renvoyer celui-ci de la zone d'attaque dans la zone de défense.

Exceptions. — Après une entre-deux, seul le premier des 8 autres joueurs qui reçoit le ballon peut le renvoyer en zone arrière.

Le ballon est dans la zone de défense d'une équipe lorsqu'il touche : le sol de la zone de défense (article 39) ou toute personne (y compris le joueur qui le tient) qui est en contact avec le sol de la zone de défense ou qui est en l'air lors d'un saut dont le point de départ est dans la zone de défense. On dit que le ballon fait retour, lorsqu'il est renvoyé de la zone d'attaque en zone de défense et le joueur qui est cause de ce retour est celui qui l'a touché en dernier.

Note. — 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 en ce moment; de même, lors d'une remise en jeu de la touche ou du fond du terrain, le joueur, étant hors du terrain pour procéder à la remise en jeu, peut lancer le ballon dans la zone de défense.

Pénalité. — Si le ballon, après avoir fait retour en zone de défense, est touché en premier par un adversaire, cela ne donne lieu à aucune sanction. Autrement, le ballon est à remettre en jeu de la touche, par l'adversaire, à l'endroit le plus proche de celui où il se trouvait au moment de l'intervention de l'arbitre.

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 co-équipier derrière la ligne de fond. Le ballon doit être remis en jeu dans un délai de 5 secondes dès l'instant où il est à la disposition du 1^{er} joueur se trouvant derrière la ligne de fond.

Note. — L'arbitre 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. Il doit veiller à ce que les adversaires ne touchent pas le ballon pour freiner une contre-attaque sur cette remise en jeu. Il 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'arbitre accorde le temps nécessaire pour tirer le ou les coups francs. Ceux-ci devront être tentés immédiatement.

RÈGLE N° 7

HORS JEU

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 a touché le ballon. S'il est sorti pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur sur une ligne de délimitation ou en dehors de celle-ci, la cause de sa sortie est imputée à ce joueur. L'arbitre désigne un adversaire du joueur qui a causé la sortie du ballon, proche de lui. Le joueur désigné 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 rouler en direction d'un autre joueur placé sur le terrain. Pendant cette opération, aucun joueur ne peut faire passer la ligne de démarcation du terrain à une partie quelconque de son corps. Lorsque la marge entre les 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 lieu de tirer une ligne très mince à un mètre de la ligne de touche.

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

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

SECTION 2. — Chaque fois que le ballon est sorti du côté de la zone d'attaque d'une équipe, l'arbitre doit le remettre au joueur chargé de la remise en jeu. Le but de cet acte est de ne laisser subsister aucun doute quant à la décision et non pas 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'arbitre a quelque doute concernant le joueur qui l'a touché en dernier, ou si les arbitres ne sont pas d'accord entre eux à ce sujet, le jeu est repris par un entre-deux fait entre les deux joueurs qui ont fait naître le doute, près de l'endroit où le ballon est sorti, mais à deux

mètres au moins à l'intérieur du terrain. Si ce cas se présente dans le couloir des coups francs, l'entre-deux a lieu sur la ligne des coups francs la plus proche.

RÈGLE N° 8

DU COUP FRANC

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

SECTION 1. — Lorsque l'arbitre siffle une faute personnelle, il doit remettre le ballon sur la ligne des coups francs, au joueur qui effectuera le lancer franc. La même manière de procéder sera suivie pour chacun des coups francs dans le cas de coups francs multiples. Pendant le tir du coup franc, les joueurs ont le droit de s'intercaler dans les espaces réservés en dehors et le long du couloir des coups francs. Lors de coups francs relatifs à des fautes techniques ou à des doubles fautes, les joueurs ne s'aligneront pas le long du couloir.

ART. 73. — Le tireur du coup franc.

SECTION 2. — Quand une faute personnelle a été sifflée, l'arbitre désigne le joueur contre qui la faute a été commise, et c'est lui qui est appelé à tirer le ou les coups francs. Si un autre joueur tire le coup 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 coups francs. Si le joueur désigné pour tirer le ou les coups francs doit quitter le terrain pour cause de blessure ou pour disqualification, c'est son remplaçant qui doit tirer le ou les coups francs. S'il doit quitter le terrain pour toute autre raison que celles mentionnées ci-dessus, il doit tirer le ou les coups francs avant de quitter le terrain.

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

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

ART. 75. — Position du tireur et modalités d'exécution des coups francs.

SECTION 4. — Le tir au panier doit être exécuté dans un délai de 10 secondes dès l'instant où le ballon a été mis à la disposition du tireur du coup franc, à la ligne des coups francs. Il en sera de même pour chaque coup franc.

L'arbitre donne un coup de sifflet pour indiquer que le coup franc peut être tiré. Le tireur doit se placer derrière la ligne des coups francs. Il est libre de tirer de la manière qui lui convient. Toutefois, il ne peut ni toucher la ligne des coups francs, ni toucher le sol au-delà de cette ligne avant que le ballon ait frappé le panier ou le panneau. Si le ballon manque

le panier et le panneau et retombe sur le sol à l'intérieur du terrain, l'arbitre arrête le jeu et l'équipe adverse remet le ballon en jeu d'un point quelconque derrière la ligne de fond de sa zone arrière.

Note. — Afin de ne pas gêner le tireur, l'arbitre doit éviter de se tenir dans le couloir des coups francs ou derrière le panneau.

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

SECTION 5. — Après un coup franc, le ballon est remis en jeu de la ligne de fond :

- (a) Par n'importe quel adversaire du tireur, de la même manière qu'après un panier marqué d'un endroit quelconque du terrain, pour autant que le coup franc ait été réussi et qu'il ait été accordé à la suite d'une faute personnelle;
- (b) Par n'importe quel co-équipier du tireur, de la touche, à la hauteur de la ligne médiane, si le coup franc se rapporte à une faute technique, qu'il ait été réussi ou non.

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

SECTION 6. — Après un coup franc résultant d'une faute personnelle, le jeu se poursuit si le panier est manqué. Si plusieurs coups francs ont été accordés pour faute personnelle, le jeu ne se poursuit que si le dernier coup franc est manqué.

Après le dernier coup franc relatif à une double faute, le ballon est remis en jeu au centre, que le panier ait été réussi ou manqué.

Si des coups francs successifs sont accordés à une équipe et aucun à l'autre, l'un au moins de ces coups francs résultant d'une faute personnelle, le ballon sera en jeu après le dernier coup franc s'il est manqué.

RÈGLE N° 9

VIOLATIONS ET SANCTIONS

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

SECTION 1. — Un joueur ne doit pas commettre une infraction aux dispositions du coup franc. Après que le ballon a été mis à la disposition du tireur :

- (a) Celui-ci doit tirer au panier dans un délai de dix secondes, de telle manière que le ballon pénètre dans le panier ou touche l'anneau avant qu'il soit touché par un autre joueur;
- (b) Ni lui, ni un de ses co-équipiers ne doivent toucher le ballon ou le panier aussi longtemps que le ballon est au-dessus ou dans le panier;
- (c) Le tireur ne doit toucher le sol ni sur la ligne des coups francs, ni de l'autre côté de celle-ci. Aucun joueur de l'une ou l'autre des équipes ne doit toucher la ligne du couloir des coups francs ou le ballon. 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 apparaisse visiblement qu'il ne touchera ni l'un ni l'autre.

Sanctions.

- 1^o) Si l'infraction est commise par le tireur ou l'un de ses co-équipiers, le point ne compte pas. Après une telle infraction, le ballon est mort et il est donné en touche aux adversaires du tireur, à la hauteur du cercle central, après une faute technique, et à la hauteur de la ligne des coups francs, après une faute personnelle;
- 2^o) 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 coup franc de remplacement est accordé au tireur, à condition que ce soit lui, et non l'un de ses co-équipiers, qui tire ce coup franc de remplacement. Dans ce cas, le ballon n'est pas mort avant la fin du tir;
- 3^o) 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 (entre les deux centres) à la ligne des coups francs la plus proche.

Note. — En cas de coups francs multiples, les dispositions relatives à la remise en jeu par la touche ou par un entre-deux n'interviennent que si l'infraction a été commise au moment où le dernier coup 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'arbitre peut accorder la remise en jeu à ce joueur. En cas de doute concernant l'équipe qui a causé le hors-jeu, l'arbitre doit remettre le ballon en jeu par un entre-deux.

ART. 80. — Remise en jeu du ballon.

SECTION 3. — Un joueur ne doit pas commettre une violation des 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 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, ou de mettre plus de cinq secondes pour faire la remise en jeu;
- (b) A tout autre joueur, de franchir ou de faire franchir à une partie quelconque de son corps la ligne de touche, avant que le ballon ait passé cette ligne, ou de remettre le ballon en jeu alors que l'arbitre a désigné un autre joueur 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 du genou, 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, son propre panier, son panneau, ou ait été frappé par un adversaire.

ART. 83. — Entre-deux.

SECTION 6. — Un joueur ne doit pas commettre une violation des dispositions de l'entre-deux (article 62 et 63) : lorsqu'un des deux joueurs quitte sa position de saut avant que le ballon ait été frappé, ou lorsqu'un autre joueur pénètre dans le grand cercle (cylindre), l'arbitre peut faire un signe du bras pour marquer la violation, mais il doit attendre avant de siffler pour laisser la possibilité à l'adversaire de frapper le ballon et de l'envoyer ainsi dans son 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'arbitre lance mal le ballon, l'entre-deux est à refaire.

ART. 84. — La règle des 3 secondes.

SECTION 7. — En zone d'attaque, il est interdit de rester plus de trois secondes dans le couloir des coups francs compris entre la ligne de fond et le bord le plus éloigné de la ligne des coups francs, lorsque le ballon est en possession de son équipe.

Note. — On dit que le ballon est en possession de son équipe lorsqu'il est en jeu, tenu ou dribblé par un joueur de son équipe, ou passé de joueur à joueur de cette 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 surface de restriction, part en dribble dans cette zone pour tirer au panier.

ART. 85. — Interdiction de toucher son propre panier.

SECTION 8. — Il est interdit à un joueur de toucher son propre panier alors que le ballon est sur le cercle lors d'un tir au panier.

Sanctions (sections 2 à 8). — 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 un 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 touche, à l'endroit le

plus proche de celui où a eu lieu la violation (voir section 6 : coup de sifflet différé).

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

SECTION 9. — Il est interdit à un joueur de toucher le panier adverse lorsque le ballon est au-dessus de ce panier ou dans celui-ci, ou de toucher le ballon lorsque le bras ou la main qui le touche est en contact également avec le panier adverse ou est directement au-dessus de ce panier (dans un espace compris dans un cylindre imaginaire ayant l'anneau comme base).

ART. 87. — Intervention sur le ballon.

SECTION 10. — 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 où lorsqu'il est visible qu'il n'atteindra ni l'un ni l'autre.

Sanctions (sections 9 et 10). — Le ballon est mort au moment de la violation. Le tireur est crédité d'un point s'il s'agit d'un coup franc, de deux s'il s'agit d'un autre tir. Le ballon est remis en jeu de l'extérieur du terrain comme d'habitude après un tir réussi.

RÈGLE N° 10

FAUTES ET PÉNALITÉS

A. - FAUTE TECHNIQUE

ART. 88. — 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 que l'on n'est pas prêt à l'heure du commencement de l'une des deux mi-temps. D'omettre de communiquer au marqueur les noms et numéros des joueurs et des remplaçants, deux minutes avant le début du match.
- (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 ou en ne donnant pas immédiatement le ballon à l'arbitre le plus proche lorsqu'il doit le toucher à la suite d'une violation, ou par des infractions répétées aux prescriptions de l'article 80 b.

ART. 89. — 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 d'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).

ART. 90. — Interdiction de quitter le terrain.

SECTION 3. — Il est interdit de quitter le terrain sans y être autorisé.

ART. 91. — Attitude antisportive.

SECTION 4. — Sont interdites des attitudes anti-sportives telles que :

- (a) s'adresser à un arbitre ou entrer en rapport avec lui en termes irrespectueux;
- (b) faire montre de grossièreté;
- (c) déranger un adversaire ou obstruer sa vision du jeu en agitant les mains devant ses yeux;
- (d) 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 à l'arbitre et au marqueur;
- (f) provoquer des contacts inutiles au cours d'une suspension de jeu.

ART. 92. — 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 arbitre (à moins que ce remplacement ne s'opère pendant la pause entre les mi-temps), ou pendant que le ballon est mort s'il est sorti pendant ce même ballon mort;
- (b) après sa disqualification.

ART. 93. — Faute des entraîneurs et des supporters.

SECTION 6. — Un entraîneur ou un supporter ne doit pas pénétrer sur le terrain pour donner des soins à un joueur blessé s'il n'y est pas autorisé par un arbitre; 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.

Sanctions (Sections 1 à 6). — Il est accordé, contre l'équipe fautive, un coup 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 à la section 1,3 ou 5-a, il n'est accordé qu'un seul coup franc.

Pour les infractions relatives aux sections 4-e ou 5-b, ou encore pour une infraction flagrante et répétée, le fautif est disqualifié; si le coupable est un entraîneur ou un supporter, 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 prévues 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 la découverte.

B. - FAUTES PERSONNELLES

ART. 94. — 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 un position anormale, et il ne doit pas commettre des brutalités. Il ne doit provoquer aucun contact avec un adversaire avec ses mains, à moins que ce contact se produise seulement avec la main de l'adversaire tandis qu'elle est sur le ballon, et pour autant que ce contact est accidentel alors qu'il essaye de jouer le ballon. Le contact causé par un défenseur en s'approchant du possesseur du ballon par derrière est une forme de pousser, tandis que celui qui est causé au moment où un adversaire tire au panier est une forme de la 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 toute chance de passer sans provoquer de contact. Le dribbleur doit s'efforcer d'éviter tout contact en passant un adversaire. Si le contact se produit, le dribbleur en porte la plus grande responsabilité. Un dribbleur peut se déplacer en ligne droite, toutefois un adversaire peut lui barrer le chemin s'il le fait suffisamment à temps pour lui permettre de s'arrêter ou de changer de direction.

Un joueur qui barre le chemin d'un adversaire pour l'empêcher d'atteindre un emplacement désiré et qui ne fait pas d'efforts suffisants pour jouer ou faire 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 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.

SANCTIONS POUR FAUTES PERSONNELLES

- (a) Il est accordé deux coups francs lorsque la faute est commise contre un joueur en train de tirer au panier, si ce dernier est manqué. S'il est réussi, il compte, et dans ce cas il n'est accordé qu'un seul coup franc. En cas de double faute, chaque équipe ne peut bénéficier que d'un seul coup franc.
- (b) Il n'est accordé qu'un seul coup franc si la faute est commise dans des conditions autres que celles mentionnées en (a). Toutefois un coup franc supplémentaire peut être accordé pour cause de conduite anti-sportive (faute personnelle grave que l'arbitre ne juge cependant pas disqualifiante).

- (c) Dans tous les cas qui précèdent, le marqueur inscrira une faute personnelle en regard du nom du joueur qui a commis la faute. Le joueur qui a commis 4 fautes personnelles est automatiquement disqualifié et est prié de quitter le terrain. Cette clause de la disqualification doit être strictement appliquée et aucune décision contraire à celle-ci ne peut être rendue.
- (d) Si deux ou plusieurs fautes personnelles sont commises contre le même joueur, le marqueur inscrit une faute personnelle en regard du nom de chacun des joueurs qui ont commis une faute. Le joueur offensé n'a droit qu'à un seul coup franc ou à deux coups francs sur les fautes qui ont été commises alors qu'il tirait au panier.
- (e) Les arbitres se doivent de disqualifier tout joueur qui commet une infraction anti-sportive flagrante à cette Section 7.

Note. — Lorsqu'une faute personnelle est sifflée contre l'adversaire d'un joueur qui réussit à marquer un panier dans un mouvement suivi, celui-ci ayant débuté avant que la faute ait été commise, ce panier compte même si le ballon quitte la main du joueur après le coup de sifflet, pour autant que le coup de sifflet ne modifie pas le jeu. Le joueur doit commencer ou avoir commencé son mouvement lorsque le sifflet retentit. Le panier ne compte pas si le joueur fait un mouvement entièrement nouveau après le coup de sifflet.

ART. 95. — Droit de décliner le bénéfice d'un coup franc.

SECTION 8. — Le capitaine de l'équipe bénéficiant d'un coup franc résultant d'une faute personnelle peut renoncer à tirer ou à faire tirer ce coup franc dans les 3 dernières minutes de la seconde mi-temps ou de toute prolongation. Il ne renoncera cependant pas au coup franc, lorsque ce dernier est suivi d'un autre coup franc ou d'un entre-deux au centre du terrain (sur double faute). S'il renonce au coup franc, le ballon est remis en jeu par n'importe quel joueur de son équipe, de la touche, à la hauteur de la ligne médiane. Il n'est pas permis de renoncer à un coup franc résultant d'une faute technique.

Additif au texte français des règles du Jeu

SECTION I. — En cas de contestation dans l'interprétation de ces règles, c'est le texte en anglais qui fait loi.

COMMENTAIRES SUR LES RÈGLES

Ces énoncés supplémentaires ne modifient pas les règles.

CONTACT PERSONNEL. — Bien que le basketball soit théoriquement un jeu sans contact, il va de soi que le contact personnel ne peut être entièrement évité lorsque les joueurs se meuvent à pleine vitesse dans un espace restreint. Le ballon, par exemple, n'est en la possession d'aucun joueur; deux adversaires se précipitent pour s'en emparer et s'entre-choquent. Le contact peut être rude; cependant, si les deux joueurs étaient en position favorable pour se saisir du ballon et s'il est manifeste que leur intention était de s'en emparer seulement, ce choc doit être considéré comme un incident inévitable, mais non comme une faute. Par contre, si un joueur est sur le point de s'emparer du ballon et qu'un adversaire le bouscule par derrière pour s'en saisir avant lui, cet adversaire commet une faute, même si sa préoccupation unique était d'entrer en sa possession. Dans ce cas, comme dans celui du « marquage par derrière », le joueur qui occupe une position défavorable par rapport au ballon et à un adversaire est généralement responsable du contact. En résumé, si le contact personnel résulte d'une tentative de bonne foi d'entrer en la possession du ballon, si les joueurs occupent des positions qui leur permettent raisonnablement de s'en emparer sans contact, s'ils prennent soin, dans la mesure du possible, d'éviter le contact, un tel contact peut-être considéré comme accidentel et ne doit pas être pénalisé.

BLOCAGE. — Un joueur est en droit d'occuper sur le terrain toute position non occupée par un autre joueur, pourvu que :

1. Cette position ne soit pas trop proche d'un adversaire — pas moins de 90 cm. approximativement — afin d'éviter tout contact qui pourrait s'ensuivre lorsque cet adversaire exécute des mouvements normaux avec son corps;
2. Cette position ne soit pas occupée sur le chemin d'un adversaire en mouvement, si rapidement, que ce dernier ne puisse éviter le contact.

Dans les cas qui précèdent, le joueur qui prend les positions décrites est responsable du contact qui peut se produire, à moins que d'autres facteurs n'interviennent.

Un joueur qui essaie de faire un blocage commet une faute si le contact se produit alors qu'il est en mouvement et que son adversaire reste sur place ou s'éloigne de lui.

Lorsqu'un joueur ne suit pas le ballon des yeux en faisant face à un adversaire et en suivant celui-ci dans ses déplacements, il est en tout premier lieu responsable de tout contact qui peut s'ensuivre, à moins que d'autres facteurs n'interviennent.

L'expression « à moins que d'autres facteurs n'interviennent », dans les énoncés qui précèdent, se réfère à l'acte délibéré de pousser, de charger ou de retenir le joueur protégé. Ce joueur doit faire un effort raisonnable pour éviter tout contact, et toute action délibérée de sa part qui provoque le contact doit être pénalisée.

Il est admis qu'un ou plusieurs joueurs courent aux côtés d'un coéquipier qui a le ballon, dans le but de le protéger de l'approche d'adversaires. Toutefois, s'ils rencontrent un adversaire qui est sur leur chemin et qu'une charge se produise, et dans tous cas de ce genre, la plus grande responsabilité incombe à l'équipe en possession du ballon.

Un joueur, en position défensive, peut étendre les bras ou écarter les coudes, mais il doit les baisser lorsqu'un adversaire essaie de passer, sans quoi, il provoque un contact et commet une faute en retenant cet adversaire.

LE JEU DU CENTRE PIVOT. — Cette façon de jouer est très limitée par la règle des trois secondes, temps pendant lequel un joueur peut stationner dans le couloir des coups-francs alors que le ballon est en jeu et en possession de son équipe. Le joueur qui pivote ne doit pas être autorisé à pousser l'adversaire qui le marque, ni à le priver de sa liberté de mouvements en étendant les bras ou en écartant les coudes après qu'il s'est débarrassé du ballon. En revanche, le marqueur ne doit pas être autorisé à priver le pivoteur de sa liberté de mouvements par l'emploi de ses bras, de ses genoux ou de toute autre partie du corps.

LE DRIBBLE. — La règle 10, section 7, contient un énoncé qui accentue la responsabilité du dribbleur en relation avec les fautes qui peuvent résulter du dribble. Si le chemin du dribbleur est bloqué, ce dernier doit passer le ballon ou tirer au panier; c'est-à-dire qu'il ne doit pas essayer de dribbler un adversaire s'il n'a pas la possibilité de le passer sans provoquer de contact. Par ceci, on n'entend pas libérer le défenseur de toute responsabilité; il est du devoir de chacun des deux joueurs d'éviter le contact, cependant, l'attention doit être plus spécialement concentrée sur la responsabilité du dribbleur. Dans ses efforts pour arrêter un dribble, le défenseur ne doit viser que le ballon.

BALLON TENU. — Un arbitre ne doit pas siffler ballon tenu pour prévenir des fautes. Voyant un joueur sur le point de charger ou de retenir le possesseur du ballon, il se montrerait ainsi injuste à l'égard de ce dernier en le privant de la possession du ballon, et il encouragerait ainsi le jeu brutal. Agir de la sorte, principalement lors du marquage par derrière, pour diminuer les coups de sifflet, n'est pas une bonne méthode car, à la longue, elle augmente les tentatives de jeu brutal et le nombre de fautes. Siffler strictement les fautes dans le marquage par derrière amène un jeu plus correct et plus ouvert.

AU MOMENT DU TIR AU PANIER. — Un joueur a le ballon et tire au panier ou essaie de tirer au panier selon le jugement de l'arbitre. Si un adversaire lui tient le bras et l'empê-

che ainsi de tirer, il est privé d'une occasion de marquer des points. Il n'est pas nécessaire, dans ce cas, que le ballon ait quitté ses mains pour qu'il bénéficie de deux coups-francs de compensation. Toute tentative illicite de l'empêcher de tirer, même si le ballon n'a pas quitté ses mains, parce que sa liberté de mouvements était entravée, lui donne droit à deux coups-francs.

En outre, l'acte de tirer se poursuit après que le ballon a quitté ses mains jusqu'au moment où il a repris son équilibre et retrouvé une position qui ne le laisse plus sans défense.

Sur « entre deux » aucun des joueurs n'est en possession du ballon au moment où il est frappé. C'est pourquoi, aucun des deux sauteurs ne peut être considéré comme tirant au panier, même si l'un d'eux le frappe en direction du panier ou dans celui-ci. En conséquence, un coup franc multiple ne peut s'en suivre dans ces conditions.

FAUTES TECHNIQUES. — L'arbitre peut éviter des fautes techniques en avertissant les joueurs lorsque ceux-ci sont sur le point de commettre une infraction de peu d'importance, telle que « sortir du terrain par inadvertance pendant un temps mort », ou « omettre de s'annoncer au marqueur et à l'arbitre en entrant dans le jeu comme remplaçant ». C'est agir sainement que de prévenir de telles infractions et dans certains cas, de fermer les yeux sur des fautes techniques de si peu d'importance qui sont visiblement sans intention et n'altèrent en aucune façon le déroulement du jeu. Par contre, des fautes techniques commises délibérément pour inconduite, et qui donnent au fautif un avantage injuste doivent être promptement pénalisées. La pénalisation actuelle par un coup-franc, suivi de la possession du ballon, n'est pas trop sévère pour de telles fautes techniques. Et, si l'on juge sainement les fautes commises ou sur le point d'être commises, celles-ci se borneront à des infractions qui doivent être pénalisées pour le bien du jeu.

SIGNAUX DES OFFICIELS

Un code standard de signaux pour les officiels s'est révélé nécessaire depuis longtemps en basketball.

Les signaux de la main, illustrés à la fin de ces règles, devraient être appris parfaitement par chaque officiel et utilisés au cours des matches. Il est de toute importance que marqueurs et chronomètres se familiarisent avec ces signaux; quant aux spectateurs, ils les saisiront rapidement.

Les illustrations expliquent les signaux, mais les notes suivantes en accentuent et développent certains points :

La main à hauteur de la tête représente toujours un signal d'arrêt du chronomètre. Si ce signal doit inclure une faute, on lèvera la main à hauteur de la tête en tenant les doigts fermés. Cela signifiera donc arrêt du chronomètre et faute. Si le chronomètre doit être arrêté sans qu'il y ait faute, la main sera tenue à hauteur de la tête, les doigts ouverts et la paume tour-

née vers le chronométréur. Si le chronométréur doit être arrêté pour un changement de joueur, la main sera tenue à hauteur de la tête, et un signe permettra et d'arrêter le chronométréur et d'inviter le remplaçant à pénétrer sur le terrain.

En signalant le nombre de points marqués, les doigts seront tenus à hauteur de visage, le coude au côté de l'arbitre, mais pas à hauteur de la tête, puisque ce signal pourrait être interprété par le chronométréur comme signal d'arrêt. Lorsqu'un nombre de coups-francs doit être indiqué, les doigts seront tenus horizontalement de côté, le coude restant appuyé au corps de l'arbitre. La violation sera signalée par un balancement de la main en direction des lignes de touche, à la hauteur de l'endroit où la violation a été commise, suivi d'un signe montrant dans quelle direction la remise en jeu doit se faire. Pour la violation des trois secondes, le même mouvement est utilisé, mais trois doigts seront étendus, pointés vers l'endroit où la remise en jeu doit être faite.

TABLE DES MATIÈRES

Article	Article
Aide Arbitre —	Ballon remis en jeu après un
Devoirs des	64
Anneaux —	Ballon « tenu » dans le couloir des coups-francs
Position des	65
Arbitre —	<i>(voir aussi commentaires).</i>
Devoirs de l'	Barrer le chemin
Extension d'autorité	94
Début du jeu (signal du début du jeu)	Blessure —
53	L'arbitre demande un temps-mort
Arbitres —	18
Définition des	Bloquage —
12	Définition du
Devoirs des	31
16	Pénalité pour
Coopération des	94
19	<i>(voir aussi commentaires).</i>
Moment des décisions ..	Brutalité —
20	Pénalité pour
Désignation des fautes ..	94
21	Capitaines —
Quand il y a lieu de siffler	Devoirs et autorités des
24	26
Ballon —	Avertissement aux
Matière, dimensions et poids	54
11	Centres —
Ballon mort	Doivent frapper le ballon tout d'abord
32	63
Ballon sorti	Position des
44	63
Ballon « tenu »	Cercle central —
40	Dimensions du
« Marcher »	3
47	Quand et comment le ballon doit être mis en jeu dans le
Mise en jeu au centre ..	62
62	Chronomètre —
Comment mettre le ballon en jeu au centre ..	Du jeu
63	23
Pénétration en zone d'attaque	Chronométrateurs —
66	Devoirs des
Retour en zone de défense	23
66	Signal des
Comment le remettre en jeu quand il est sorti ..	23
69	Conduite anti-sportive —
Comment le remettre en jeu en cas de doute ..	Intervention de l'arbitre pour ¹
71	17
Cause de sa sortie	Conduite anti-sportive des joueurs
69	91
Comment le remettre en jeu après un temps mort ..	Conseils de l'extérieur du terrain
60	93
Comment le remettre en jeu après une faute ..	Couloir des coups-francs —
72	Emplacement du
En jeu sur coup franc manqué, exceptions ..	5
77	Pénalité pour le fait d'y pénétrer
Quand il est donné à l'adversaire	78
79-85	Coup-franc —
Ballon frappé du poing ..	Définition du
81	38
Ballon mort	Remise en jeu après un
32	76-77
Ballon tenu —	Quand le coup-franc doit être tiré
Définition du	73-74
40	

	Article
Coup-franc après une faute technique	74
Du droit de refuser le ..	95
Crocs en jambe —	
Pénalité pour	94
Définitions des termes de jeu —	
Panier, quand réussi	49
Joueur hors jeu	44
Ballon hors jeu	44
Ballon « tenu »	40
« Entre-deux »	42
De son propre panier ..	45
Zone d'attaque, zone de défense	39
Ballon mort	32
Pivot	46
« Marcher »	47
Dribble	35
Encerclement	41
Obstruction	31
Faute	37
Faute disqualifiante	34
Double faute	37
Coups-francs multiples ..	43
Violation	48
Coups-francs	38
Prolongations	36
Ballon sorti	69
Faute personnelle	94
Faute technique	88-93
Temps mort	56-57
Reprise du jeu	58
Ballon en jeu	33
Règle des 3 secondes	84
Intervention sur le ballon	87
Devoirs	
Du capitaine	26
Des arbitres	13-21
Du marqueur	22
Du chronométrateur	23
Dribble —	
Définition du	35
Double dribble	82
<i>(voir aussi commentaires).</i>	
Encerclement —	
Définition de l'	41
Pénalité pour l'	94
« Entre-deux »	83
Equipement —	
Inspection par l'arbitre	13

	Article
Equipes —	
Nombre des joueurs qui les composent	25
Catégories d'équipes ...	30
Faute —	
Faute personnelle —	
Définition de la	37
Moment opportun de l'in- tervention	20
Fautes simultanées	20
Faute pendant le rem- placement	92
Faute disqualifiante —	
Définition de la	34
Fautes et pénalités	88-94
Faute personnelle —	
Définition de la	37
Comment on l'indique ..	21
Liste des fautes person- nelles et pénalités pour les dites fautes	94
<i>(voir aussi commentaires).</i>	
Faute technique —	
Définition de la	37
Liste des fautes et pé- nalités	88-93
<i>(voir aussi commentaires).</i>	
Forfait —	
Refus d'une équipe de jouer	52
Résultat du	52
Forfait provoqué par l'en- traîneur	93
Frapper le ballon du pied —	
Pénalité pour	81
Hors-jeu ..	
Définition du	44
Comment le ballon est re- mis en jeu	69
Dans la zone d'attaque .	70
Pénalité	79
Intervention —	
Sur le ballon	87
Sur le panier	85-86
Jeu —	
Début du	53-61
Durée du	53
Fin du	68
Résultat nul (prolonga- tions)	55

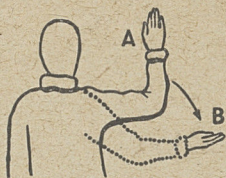
Article	Article
Résultat du	L'acte de toucher son .. 85
Chronomètre	L'acte de toucher celui de l'adversaire
Joueurs —	86
Interdiction de quitter le terrain	Panier réussi —
Recensement des	Définition du
Disqualification	Valeur du
Le tireur du coup-franc .	Panneaux —
Position du tireur du coup- franc	Dimensions et matériaux 7
Joueurs et remplaçants 25-30	Position des
Ligne médiane	Pause —
4	Durée de la
Ligne des coups-francs —	Avertissement aux capi- taines
Emplacement des lignes 6	54
Lignes de fond	Pousser —
2	Pénalité pour
Lignes de touche	Prolongation —
2	Définition de la
Limites du terrain	Durée de la
2	Quitter le terrain
« Marcher » —	Refus de jouer
Définition du	52
Pénalité pour un	Règles du jeu
81	61-68
Marquage par derrière	Remplaçants
41	27
Marque	Reprise du jeu —
50	Définition de la
Marqueurs —	58
Devoirs des	Résultat —
Signal des	Forfait
22-27	Approbation de l'arbitre .
Mise en jeu —	14
Du cercle central	Retarder le jeu —
62	Pénalité pour
Partout ailleurs	88
64-65	Disqualification
De la touche	94
69	Sifflets —
En cas de doute de l'ar- bitre	Des arbitres
71	24
Mise en jeu après coup- franc réussi	Temps morts —
76	Définition des
Mise en jeu après temps mort	Demandé par l'arbitre ..
60	56
Mise en jeu après un bal- lon « tenu »	Durée et nombre des ..
64	57
Mise en jeu après un pa- nier marqué	Remise en jeu après un 60
67	Temps morts supplémen- taires —
Mise en jeu après une double faute	Définition du
77	Pénalité pour
Violation pendant la mise en jeu	89
80	Termes du jeu
Mi-temps —	31-48
Durée des	Terrain —
53	Dimensions du
Obstacles —	Zone d'attaque et zone de défense
Distance des lignes de démarcation	39
1	Toucher le panier —
Panier —	Son propre panier
Matière, dimensions et position	Celui de l'adversaire
9	86
Choix du	Uniforme —
61	Des arbitres
	12
	Violations et pénalités .
	78-87
	Zone d'attaque et zone de défense
	39

1 REPRISE DU JEU



Mouvement de hâcher avec la main ou le doigt

2 TEMPS-MORT DEMANDÉ



A.- pour arrêter le chronomètre.
B.- pour inviter le remplaçant à pénétrer sur le terrain.

3 TEMPS MORT ACCORDÉ



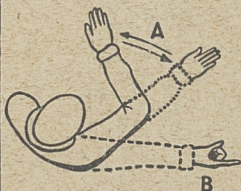
Temps-mort accordé à une équipe

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 RÈGLE DES 3 SECONDES



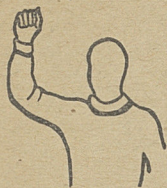
Doigts de côté

9 PANIER ANNULÉ



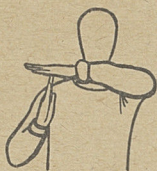
Mouvement de ciseaux

10 TEMPS-MORT
(AVEC FAUTE)



Pour double faute,
indiquer aussi
chaque panier

11 FAUTE TECHNIQUE



Signal de la faute :
Former un T

12 ACCROCHAGE



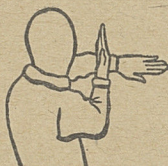
Signal de la faute :
saisir le poignet

13 POUSSER, CHARGER



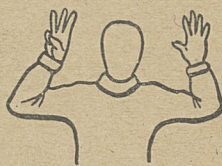
Signal de la faute :
imiter l'action de pousser

14 USAGE ILLÉGAL
DES MAINS



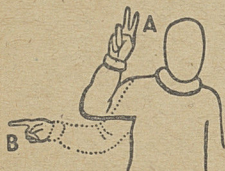
Signal de la faute :
se frapper le poignet

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

FSSEP - LILLE 2



008 415



IMPRIMERIE PIGALLE
20, Boul. de Clichy, Paris-18°