



REGLES 2010
-
ETUDE DE CAS REGLEMENTAIRES
VOLUME 2



Rédacteur : S. Gueu
Vérificateurs : P. Sigot, P. Dorizon, B. Vauthier

Version du 16 avril 2011

**Situation #1**

Le Règlement - précise qu' « une occasion de temps-mort prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier ou unique lancer-franc ». Dans le guide de l'O.T.M., il est noté « des lancers-francs sont accordés, le marqueur peut intervenir avant que le ballon soit dans les mains du tireur pour le 1^{er} lancer franc. » mais certains arbitres considèrent que le ballon est mis à disposition du joueur lorsque le ballon a quitté leurs mains.

Question

Quand considère-t-on que le ballon est à disposition du joueur chargé de la remise en jeu ou du lancer-franc ?

Réponse

Sur remise en jeu ou sur lancer-franc, le ballon est considéré à disposition du joueur quand il est dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu ou du tireur de lancer-franc.

Note : le ballon déposé au sol par l'arbitre à l'endroit de la REJ ou au niveau de la ligne des lancers-francs est aussi considéré à disposition.

Cette notion est importante pour les OTM mais aussi pour le début de la règle des 5s pour faire la passe ou tirer.

Situation #2

Les équipes de LNB sont désormais équipées du Precision Time System.

Question

Quelles sont les modalités d'utilisation ?

Réponse

Lors de la saison 2010-2011, le PTS sera utilisé :

- en PROA avec arrêt et démarrage du chronomètre
- en PROB avec seulement l'arrêt.

En PROA, le démarrage est à effectuer comme suit :

- sur remise en jeu, l'arbitre en charge de celle-ci est responsable,
- sur entre-deux, celui qui est 2^{ème} arbitre est responsable donc celui près de la table de marque,
- suite dernier lancer-franc manqué ou réussi, l'arbitre de tête en ligne de fond est responsable du déclenchement du chronomètre,
- suite à un panier réussi dans les 2 dernières minutes, le chronométreur est le SEUL responsable.

Pour autant, le chronométreur doit effectuer les manipulations de base : ARRET et DEMARRAGE !

Situation #3

Des nouveaux tracés existent depuis septembre 2010, notamment pour la ligne à 3 points.

Question

Y aura-t-il forcément un double tracé de la ligne à 3 points sur les terrains des équipes de Championnats de France présentant le nouveau tracé ?

Réponse

OUI

Situation #4

S'il y a une erreur quant aux 5 joueurs devant débiter la rencontre et si l'erreur est découverte avant le début de la rencontre, il est précisé dans les Interprétations FIBA que le cinq de départ doit être corrigé sans sanction.

**Question**

Met-on sur le terrain les bons joueurs ou bien rectifie-t-on la feuille de marque ?

Réponse

Les joueurs présents sur le terrain doivent être remplacés par les joueurs indiqués sur la feuille dans le 5 de départ (on ne corrige pas la feuille) (Interprétations – Art. 7 – Disposition n°2).

Situation #5

S'il y a une erreur quant aux 5 joueurs devant débiter la rencontre et si l'erreur est découverte après le début de la rencontre, elle doit être ignorée.

Question

Comment les OTM doivent-ils faire ?

Si le joueur inscrit sur la feuille de marque comme faisant partie du 5 d'entrée n'entre pas en jeu durant toute la rencontre, comment fait-on sur la feuille de marque ?

Réponse

Il faut ajouter une croix + un cercle au bon joueur et une étoile (*) sur le joueur initial.

Le premier arbitre doit également contresigner l'erreur.

Si le joueur n'entre pas en jeu de la rencontre, on raie toute la ligne.

Situation #6

Lors de l'entre-deux, si le ballon sort après avoir été frappé par le sauteur ou si ce dernier commet une violation, il y a remise en jeu par l'équipe adverse. Après cette remise en jeu, il y a un ballon tenu ou une double faute alors que la flèche n'a pas encore été mise puisque le ballon n'a pas encore été contrôlé vivant sur le terrain. Situation d'entre-deux. Aucune équipe n'a encore le droit à la possession alternée.

Question

Où se fera le nouvel entre-deux ?

Quels joueurs feront le nouvel entre-deux ?

Réponse

L'entre-deux se fera dans le cercle central par les 2 joueurs impliqués dans le ballon tenu ou la double faute (Règlement – Art. 12.5.2 et Interprétations – Art. 12 – Disposition n°1).

Situation #7

Lors de l'entre-deux, si le ballon sort après avoir été frappé par le sauteur ou si ce dernier commet une violation, il y a remise en jeu par l'équipe adverse. Lors de cette remise en jeu, le ballon est coincé dans les supports du panier. Situation d'entre-deux. Aucune équipe n'a encore le droit à la possession alternée.

Question

Où se fera le nouvel entre-deux ?

Quels joueurs feront le nouvel entre-deux ?

Réponse

L'entre-deux se fera dans le cercle central, par n'importe quels joueurs désignés par les entraîneurs (Règlement – Art. 12.5.2 et Interprétations – Art. 12 – Disposition n°1).

Attention, dans le cas de la violation commise par l'un des sauteurs, le chronomètre de jeu n'ayant pas encore démarré, il ne peut y avoir de remplacement (Interprétations – Art. 18/19 – Disposition n°1). L'entre-deux doit donc être effectué par des joueurs présents dans les 5 de départ.

**Situation #8**

A6 contrôle le ballon dans sa zone avant. Il reste sur l'appareil des 24s

- (a) 16 s
- (b) 12 s

B4, dans la zone avant de l'équipe A, frappe délibérément le ballon du pied.

Il s'agit d'une violation de B4. Après la remise en jeu dans sa zone avant, l'équipe A disposera de

- (a) 16 s,
- (b) 14 s,

restant sur l'appareil des 24s.

Question

Quel geste l'arbitre doit-il faire à l'opérateur des 24s ?

Réponse

Si l'appareil est laissé à 16s, aucun geste.

Si l'appareil est ramené à 14s, le geste habituel de réinitialisation de l'appareil doit être fait (Règlement – Signaux des arbitres – Geste 9).

L'arbitre administrant la remise en jeu doit contrôler avant la remise en jeu que l'appareil des 24s affiche le bon temps.

Situation #9

Dans les 2 dernières minutes du 4^e quart-temps ou d'une prolongation, suite à une faute antisportive, technique ou disqualifiante, l'équipe bénéficiant de la remise en jeu au niveau de la ligne médiane face à la table de marque demande un temps-mort.

Question

Où la remise en jeu doit-elle avoir lieu suite au temps-mort ?

L'équipe effectuant la remise en jeu bénéficie-t-elle d'une nouvelle période de 24s ?

Réponse

La remise en jeu doit avoir lieu au niveau de la ligne médiane face à la table de marque (Règlement – Art. 17.2.3).

L'équipe bénéficie d'une nouvelle période de 24s pour tirer au panier (Règlement – Art. 50.2 – Alinéa 1).

Situation #10

L'arbitre siffle retour en zone arrière par erreur au regard des modifications de la règle.

Question

Comment doit-il gérer la situation ?

Réponse

L'arbitre doit rectifier (ne pas s'obstiner dans l'erreur). Il faut annuler la violation et redonner le ballon à l'équipe qui avait le ballon en appliquant les principes de réinitialisation de l'appareil : on redonne 24s sauf à mettre l'équipe adverse en position de désavantage (Règlement – Art. 29.2.1).

Situation #11

Suite à un temps-mort, les équipes doivent rapidement retourner sur le terrain de jeu dès que l'arbitre siffle après le signal des 50s invitant les équipes à se rendre sur le terrain de jeu. Parfois, une équipe prend du retard dans le but d'allonger le temps-mort au-delà de la minute allouée, gagnant ainsi un avantage déloyal et en même temps causant un retard du jeu non nécessaire. Un avertissement doit immédiatement être donné à cette équipe par un arbitre. Si cette équipe ne répond pas immédiatement à cet avertissement, un temps-mort



supplémentaire doit lui être imputé. S'il ne reste plus de temps-mort à cette équipe, une faute technique inscrite « C » pourra être infligée à l'entraîneur.

Question

Combien de temps accorde-t-on aux équipes pour revenir sur le terrain avant d'imputer le nouveau temps-mort ? Doit-on attendre que le signal du chronométrateur retentisse une seconde fois ?

Réponse

Au signal des 50s : intervention de l'arbitre auprès de l'entraîneur ; au signal de la minute, l'arbitre a toute latitude pour infliger un temps-mort (Interprétations – Art. 18/19 – Disposition n°8).

Situation #12

Les Interprétations FIBA (Interprétations – Art. 36 – Disposition n°2) précisent les décisions à prendre en cas de faute défensive lors d'une remise en jeu après que le ballon a quitté les mains du joueur chargé de la remise en jeu. Ainsi, il est écrit que « cela s'applique dans la ou les dernières minutes d'une rencontre serrée ».

Question

- 1- Peut-on préciser la notion de temps « dans la ou les dernières minutes d'une rencontre (« serrée ») ?
- 2- Si la faute est commise sur le joueur qui a ou va recevoir le ballon suite à la remise en jeu, le seul critère est-il la rudesse ? Quelle décision doit-on prendre si le joueur ne joue pas le ballon (attrape par la taille, touche le joueur aux hanches loin du ballon, ...) ?
- 3- L'application de cette règle dépend-elle du score ou pas ?

Réponse

- 1- Il faut lire « dans les 2 dernières minutes » (idem au cas où le ballon est dans les mains de l'arbitre ou du joueur chargé de la remise en jeu, Interprétations – Art. 36 – Disposition n°1).
- 2- Les critères de « rudesse » et de « ne faire aucun effort pour jouer le ballon » sont toujours applicables.
- 3- Chaque équipe a-t-elle encore une chance de remporter la rencontre ? Le bon sens doit prévaloir.

Situation #13

Le Règlement - autorise désormais l'utilisation de la vidéo pour la vérification de la validité d'un tir ou de sa valeur en fin de quart-temps.

Question

- Quel protocole doit-on suivre ?
Doit-on appliquer la règle si la demande vient de l'entraîneur et que les arbitres sont sûrs ?

Réponse

Le visionnage doit être fait par les arbitres, le commissaire s'il y en a un et le chronométrateur.
En France, cela ne s'applique que sur les rencontres de LNB de la Semaine des As et les 2 finales de Championnat PROA et PROB.
Règlementairement, s'ils sont sûrs de leur décision, les arbitres n'ont pas à accéder à la demande de l'entraîneur. Psychologiquement, il serait malheureux pour les arbitres de ne pas conforter leur décision.
(Règlement – Art. 46.12 et Interprétations – Art. 46 – Disposition n°1)

Situation #14

Lors de l'entre-deux, si le ballon sort après avoir été frappé par le sauteur ou si ce dernier commet une violation, il y a remise en jeu par l'équipe adverse.

Question

Lors de cette remise en jeu, doit-on tourner la flèche d'alternance après la remise en jeu (ballon touché par un joueur sur le terrain) ?

**Réponse**

NON, il faut attendre de voir qui obtient le premier contrôle du ballon sur le terrain (Règlement – Art. 12.5.2 et Interprétations – Art. 12 – Disposition n°1).

Situation #15

Alors que le ballon est en l'air sur un tir au panier du terrain de A4, le signal des 24s retentit, puis le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. L'équipe A doit bénéficier de la possession alternée. L'équipe A n'ayant plus de temps sur l'appareil des 24s, il y a violation des 24s. Le ballon est remis à l'équipe B pour une remise en jeu. L'équipe A conserve son droit à la prochaine possession alternée.

Question

Est-ce que, si l'alternance revient à l'équipe B, elle ne perd pas son droit à la prochaine possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux ?

Réponse

- si A a droit à la possession alternée : puisque l'équipe A n'a plus de temps disponible sur l'appareil des 24s, il y a violation de la règle des 24s, la flèche ne bouge pas.
- si B a droit à la possession alternée : situation d'entre-deux, possession alternée accordée à l'équipe B et la flèche doit donc être tournée.

(Règlement – Art. 12.3, 50.2 et 50.3 + Interprétations – Art. 12 – Disposition n°2).

Situation #16

Chaque fois que, sur une remise en jeu, le ballon touche ou est touché légalement par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur chargé de la remise en jeu garde le contrôle du ballon dans sa zone arrière, cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans un délai de 8 secondes.

Question

Le décompte des 8s démarre-t-il lorsqu'il touche un joueur sur le terrain ?

Réponse

OUI, le décompte des 8s démarre bien lorsque le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain suite à la remise en jeu (Règlement – Art. 28.1.1).

Situation #17

Chaque fois que, sur une remise en jeu, le ballon touche ou est touché légalement par n'importe quel joueur sur le terrain et que l'équipe du joueur chargé de la remise en jeu garde le contrôle du ballon, cette équipe doit tenter un tir au panier du terrain dans un délai de 24 secondes.

Question

L'appareil des 24s démarre-t-il lorsqu'il y a contrôle ?

Réponse

Non, lors d'une remise en jeu, l'appareil des 24s redémarre lorsque le ballon touche ou est touché sur le terrain par n'importe quel joueur, Y COMPRIS PAR UN ADVERSAIRE (Règlement – Art. 29.1.1 et 50.1).

Situation #18

Il y a une demande de temps mort et un joueur a demandé un remplacement (hors cas d'un joueur ayant effectué sa 5^{ème} faute personnelle et devant être remplacé).

**Question**

Quels sont les gestes à effectuer par le marqueur (temps-mort puis changement ou changement puis temps-mort)? L'annulation du temps mort peut-elle avoir lieu tant que le marqueur n'a pas sifflé pour la seconde fois ?

Réponse

Le seul cas où le remplacement doit être signalé avant le temps-mort est celui du remplacement d'un joueur ayant commis 5 fautes. Sinon, le marqueur doit d'abord accorder le temps-mort, puis le remplacement.

Situation #19

Remise en jeu par A4 dans sa zone d'attaque. Un défenseur B4 met le pied sur la ligne de touche ou franchit la ligne afin de gêner la remise en jeu. L'arbitre siffle violation de B4.

A - Il reste 12 secondes à l'appareil des 24

B - il reste 19 secondes à l'appareil des 24

Question

Doit-on remettre à 14 (cas A) ou 24 secondes (cas B) ?

Réponse

C'est une violation (Règlement – Art. 17.3.2). La remise en jeu ayant lieu en zone AVANT,

- A : on remet à 14s,

- B : on laisse à 19s.

(Règlement – Art. 29.2.1 et 50.2 + Interprétations – Art. 29 – Disposition n°4 – Exemple 7)

Situation #20

Dans les deux dernières minutes du 4^e quart-temps, l'équipe A encaisse un panier et prend un temps-mort. Il reste 19 secondes au chronomètre de jeu. La remise en jeu aura lieu au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe A.

Question

Que fait-on au niveau des 24s ? Met-on l'appareil à 14s ?

Réponse

L'équipe a droit suite au panier encaissé à 24s, donc elle aura droit à 24s en zone avant. Ne restant que 19s à jouer, il faut occulter l'appareil des 24s (Règlement – Art. 17.2.4, 29.1.1 et 50.4).

Situation #21

L'équipe A se trouve dans sa zone d'attaque. Un joueur de l'équipe B demande à l'arbitre d'arrêter le match car son lacet est défait. L'arbitre répond favorablement à cette demande. Il reste 19s au niveau de l'appareil des 24s.

Question

Doit-on remettre à 24s ?

Et dans le cas où il reste moins de 14s sur l'appareil des 24s, remet-on à 14 ou de nouveau à 24 ?

Réponse

On laisse à 19. S'il reste moins de 14s, on met à 14 (Règlement – Art. 29.2.1 et 50.2).

Situation #22

Lors d'une rencontre, un supporter présent dans les tribunes utilise un mégaphone.



Question

Existe-t-il une règle ou bien une consigne ?
Dans l'affirmative, cela s'applique-t-il aussi pour les championnats LNB ?

Réponse

Il existe bien une règle dans :

- les Règlement -s sportifs des Championnats, Trophées et Coupe de France :

Article 6 - Micro

1. L'usage du micro officiel, selon les instructions de la FIBA, n'est permis que pour les annonces officielles, en aucun cas pour encourager les joueurs des équipes en présence.
2. En dehors de la sonorisation officielle de la salle, il n'est pas permis d'utiliser des amplificateurs électroniques.

- le Règlement - sportif commun aux Championnats PROA et PROB :

316.5. – Rôle du speaker - Usage du micro – Instruments de Musique

[...] Il est rappelé que toute amplification de la musique au moyen d'une installation électrique en dehors de ce qui est autorisé par la charte du speaker est interdit. Les cornes de brume, et plus généralement, tout objet pouvant servir d'arme par destination sont interdits. Cependant, il est permis d'utiliser des instruments de musique. [...]

Le mégaphone est une forme d'amplificateur électronique. Il n'est donc pas autorisé.

Situation #23

L'équipe B attaque en zone arrière et commet une faute offensive. Donc remise en jeu A en sa zone avant.

Question

Faut-il remettre à 24 (changement de possession de balle) ou à 14 (puisque en zone avant) ?
Où la remise en jeu doit-elle se faire ?

Réponse

Il s'agit d'une faute offensive, le ballon change de possession (Règlement – Art. 29.2.1, premier point), donc la règle des 14s en zone avant ne s'applique pas. Elle ne s'applique en effet qu'en cas de remise en jeu et que c'est la même équipe qui garde le contrôle du ballon. En conséquence, l'équipe A bénéficie d'une période de 24s.

Enfin, la remise en jeu se fera à l'endroit le plus proche de la faute même en cas de temps-mort puisque la remise en jeu doit avoir lieu en zone avant et non arrière.

Situation #24

L'équipe A possède le ballon en zone avant depuis 4s suite à une remise en jeu pour débiter la période. L'appareil des 24s affiche 20 lorsque les arbitres sifflent pour arrêter le jeu car un supporter est monté sur les supports du panier pour gesticuler debout, depuis le haut du panier.

Question

Comment doit-on repartir ? à 20 ou 24 ?

Réponse

Il faut laisser à 20 puisque le jeu est arrêté pour une raison indépendante des 2 équipes et ce en zone avant. C'est un des cas d'applications de la non remise à 24 en zone avant ! (Règlement – Art. 29.2.1 et 50.2)

**Situation #25**

Si le ballon est dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu ou de l'arbitre, il est rappelé que toute faute de défenseur doit être considérée comme antisportive, mais il a été précisé que cela s'applique dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps ou de chaque prolongation.

Question

Comment devons-nous comprendre cela ? La faute antisportive sur remise en jeu existe-t-elle toujours lors des 38 premières minutes? Comment l'appliquer?

Réponse

OUI, la faute antisportive existe sur remise en jeu lors des 38 premières minutes mais uniquement selon les critères de « rudesse » et de « ne pas faire l'effort de jouer le ballon ».

Situation #26

Le joueur A7 a 2 lancers-francs à tirer suite à une faute de B8. Il restait 12s sur l'appareil des 24s au moment de la faute.

Question

Les 24 doivent-elles être occultées pendant les lancers-francs ?

Si la même équipe récupère le ballon suite au rebond consécutif au dernier lancer-franc, doit-on repartir à 14 ou à 24 (étant donné qu'il restait moins de 14 au moment de la faute) ?

Réponse

Il faut occulter les 24s jusqu'à ce qu'une équipe prenne le contrôle du ballon suite au rebond et dans ce cas elle bénéficie d'une nouvelle période de 24s y compris si, après le rebond, la même équipe récupère le ballon. En effet, la nouvelle règle (14s ou 24s selon la zone) s'applique dans le cas d'une remise en jeu et non de lancer-franc (Règlement – Art. 29.2.1 et 50.2).

Situation #27

L'article 16 apporte désormais des précisions sur le temps restant à jouer pour qu'un tir en fin de période soit valide.

Question

Applique-t-on le même principe lors de tir tenté près de la fin de possession en utilisant l'appareil des 24s ?

Réponse

Dorénavant, conformément au règlement, l'appareil des 24s ne doit plus décompter les dixièmes (Equipment – Art. 10.1 – deuxième point).

Situation #28

A5 tire au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal des 24s retentit. B4 commet une faute sur A5 après le tir (le joueur a retrouvé ses appuis au sol). C'est la 3^e faute de l'équipe B dans cette période.

Question

De combien de temps l'équipe A bénéficie-t-elle pour tirer au panier après la remise en jeu ?

Réponse

Deux cas se présentent :

1 - le ballon touche l'anneau : Inscription de la faute à B4, Remise à 24 s, remise en jeu A.

2 - le ballon ne touche pas l'anneau : Violation des 24s, la faute est négligée sauf si faute antisportive, technique ou disqualifiante, remise en jeu B.

(Règlement – Art. 29.1.1 et 29.1.2 + Interprétations – Art. 29 – Disposition n°1 – Exemple 3).

**Situation #29**

A5 tire au panier. Alors que le ballon est en l'air, B4 commet une faute sur A5 après le tir (le joueur a retrouvé ses appuis au sol). C'est la 3^e faute de l'équipe B dans cette période. L'appareil des 24s affiche 6s.

Question

De combien de temps l'équipe A bénéficie-t-elle pour tirer au panier après la remise en jeu ?

Réponse

Deux cas se présentent :

- 1 - Le ballon touche l'anneau : Inscription de la faute à B4, Remise à 24 s, remise en jeu A.
- 2 - Le ballon ne touche pas l'anneau : Inscription de la faute à B4, Remise à 14s, remise en jeu A. (Règlement – Art. 29.1.1, 29.1.2 et 29.2.1).

Situation #30

Dans le 4^e quart-temps, l'équipe B marque un panier. Le chronométreur arrête le chronomètre de jeu. Il reste alors 24s à jouer.

Question

L'opérateur des 24s doit-il éteindre l'appareil des 24s ?

Réponse

L'appareil des 24s doit être éteint s'il reste MOINS de 14s ou 24s au chronomètre de jeu (Règlement – Art. 50.4).

Par conséquent, il faut laisser l'affichage à 24s et lors du démarrage du chronomètre de jeu et de celui de l'appareil des 24s, si le temps des 24s est supérieur à celui du temps de jeu, alors l'opérateur occulte.

Situation #31

A5 réussit son 2^e lancer-franc. Alors que le ballon vient de pénétrer dans le panier, l'arbitre déclenche le chronomètre de jeu par erreur (utilisation du Precision Time System).

Question

Que doit faire le chronométreur ?

Réponse

Le chronométreur doit en priorité :

- retenir le temps restant à jouer avant le redémarrage intempestif du chronomètre de jeu par l'arbitre
- faire retentir son signal sonore au plus vite afin d'attirer l'attention des arbitres avant la remise en jeu
- rectifier le temps de jeu sous la responsabilité de l'arbitre.

Arrêter le chronomètre de jeu doit être sa dernière préoccupation.

Situation #32

Il reste 1 min 37s à jouer dans le 4^eme quart-temps. Faute antisportive de A4 sur B5 (2^eme faute d'équipe) dans la zone arrière de l'équipe B alors qu'il reste 18s sur l'appareil des 24s. A l'issue du second lancer-franc de A5, l'entraîneur B demande 1 temps-mort.

Question

A l'issue du temps-mort :

- 1- La remise en jeu se fera-t-elle à cheval sur la ligne médiane ou en zone avant ?
- 2- Si la remise en jeu se fait en zone avant, qu'en est-il des 24s ? Remet-on à 24s comme si la remise en jeu avait lieu en zone arrière ou laisse-t-on à 18s puisque la remise en jeu se fait en zone avant ?

**Réponse**

- 1- Ligne médiane (Règlement – Art. 17.2.3).
- 2- TOUJOURS REMETTRE A 24 car il y a eu des lancers-francs (Règlement – Art. 50.2 – Alinéa 1).

Situation #33

Pour toute remise en jeu, l'appareil des 24s doit être déclenché dès que le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain et que l'équipe du joueur chargé de la remise en jeu garde le contrôle du ballon.

Question

Ceci s'applique-t-il aussi bien pour un nouveau contrôle (panier encaissé par exemple) que pour une équipe qui avait le contrôle auparavant ?

Réponse

OUI. En résumé, cela s'applique sur toute remise en jeu (Règlement – Art. 29.1.1 et 50.1).

Situation #34

A5 part au panier et se fait bousculer par B11 et par B16. Les 2 arbitres sifflent en même temps, l'un le 16 et l'autre, le 11.

Question

Comment les arbitres doivent-ils gérer ces « fautes multiples » ?

Réponse

La notion de « faute multiple » qui existait à une époque n'a plus lieu d'être. Les arbitres doivent déterminer la première faute commise. La seconde faute devra être négligée sauf si elle est antisportive ou disqualifiante.

Situation #35

L'équipe A contrôle le ballon depuis 23s. A9 passe alors le ballon à A10. Alors que le ballon vient de quitter les mains de A9, le signal de l'appareil des 24s retentit. B12 intercepte le ballon et part en contre-attaque.

Question

Les arbitres doivent-ils négliger le signal et ne pas siffler la violation ?

Réponse

OUI. Si le signal de l'appareil des 24s retentit dans une situation où, selon le jugement des arbitres, les adversaires vont prendre le contrôle immédiat et clair du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer (Interprétations – Art. 29 – Disposition n° 2).

Situation #36

B6 tire à 2 points et A5 fait faute sur lui. L'arbitre accorde 2 lancers-francs. Un temps-mort est accordé à l'équipe B et suite au temps-mort, B7 tire et marque les 2 lancers-francs. L'équipe A effectue la remise en jeu et marque 2 points. L'arbitre s'aperçoit de l'erreur à ce moment. Il refuse les 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu.

Question

Par quelle équipe et à quel endroit la remise en jeu doit-elle être faite ?

Réponse

La remise en jeu doit être faite par l'équipe A. Comme le jeu a redémarré, la remise en jeu doit être faite à l'endroit où le jeu a été arrêté, avec application de la règle de la substitution du tireur de LF qui indique que le



ballon est redonné à l'adversaire de l'équipe qui a "triché" (Règlement – Art. 44.3.3 et Interprétations – Art. 44 – Disposition n°2).

Situation #37

Il est stipulé que s'il y a tir au panier puis coup de sifflet de l'arbitre ou retentissement du signal sonore du chronométrateur, il est illégal de toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau.

Question

Qu'en est-il si le coup de sifflet ou le retentissement du signal sonore survient après que le ballon a touché l'anneau ?

Réponse

L'intervention est légale. Le ballon devient donc mort au moment où il est touché et aucun point ne pourra être accordé (Règlement – Art. 31.2.5 et 31.1.1).

Situation #38

Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu autre que celui de la mi-temps, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain.

Question

- Est-ce aussi applicable en coupe d'Europe ?
- Cette règle modifie-t-elle le statut des joueurs pendant ces intervalles ? à savoir que les joueurs sur le terrain en fin de Q1 / Q3 sont joueurs pendant l'intervalle et tous les autres accompagnateurs ?

Réponse

OUI, la règle est applicable en coupe d'Europe (Règlement – Art. 19.3.7).
NON, cela ne modifie pas le statut des joueurs pendant les intervalles. Il y en effet une ambiguïté entre l'article 4.1.4 spécifiant que pendant un intervalle tous les membres d'équipes pouvant encore jouer sont joueurs et l'article 4.2.3 précisant quand un remplaçant devient joueur pendant un intervalle ou un temps mort ... mais il faut garder la notion de « tout le monde joueur » pendant les intervalles.

Situation #39

Une faute T2 ou F est sifflée à un joueur qui ne joue pas de la rencontre.

Question

Comment termine-t-on la feuille de marque ? Raye-t-on le nom ? uniquement les cases de fautes non utilisées ?

Réponse

Le nom d'un joueur non entré en jeu sera rayé, même si une faute technique ou disqualifiante, commise durant un intervalle, figure à son compte. Cette faute sera cependant inscrite au verso de la feuille de marque sauf s'il s'agit d'une faute technique lors d'une rencontre LNB (Guide de l'OTM – page 24).

Situation #40

La rencontre est perdue par défaut avec le score 2-0 ou par forfait.

Question

Comment termine-t-on la feuille de marque ?

Réponse

Pour une rencontre perdue par défaut avec score 2-0 : Fermeture de la feuille de la même manière que fin de rencontre normale avec seulement inscription du score final 2-0.



Pour une rencontre perdue par forfait : indiquer en incident (avant match ou pendant match suivant le cas) ce qui amène l'arbitre à proposer le forfait d'une des 2 équipes. Seule la commission sportive concernée pourra définitivement entériner le forfait et donc fixer le score.

Situation #41

En coupe de France, lorsqu'il y a un écart important de divisions, il existe un "avantage" au score.

Question

Quelle procédure doit-on suivre pour noter cet « avantage » ?

Réponse

En cas de rencontre avec handicap, le marqueur tracera un trait de couleur **NOIRE** sous le score prévu par le Règlement - (Guide de l'OTM - page 11).