

---

Fédération Internationale  
de Basketball



**FIBA**

---

International Basketball  
Federation

We Are Basketball

# Règles Officielles du Basketball 2014

## Interprétations Officielles Additif de mars 2017

Valide à compter du 1<sup>er</sup> mars 2017

Les titres et sous-titres ajoutés dans la version française sont en surligné gris



## TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES .....	3
ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR .....	4
ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR .....	4
ART. 17 REMISE EN JEU .....	4
ART. 23 JOUEUR ET BALLON SORTANT DU TERRAIN.....	5
ART. 29/50 24 SECONDES .....	5
ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE .....	8
ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE .....	9
ART. 36 FAUTE TECHNIQUE .....	10
ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE .....	11

## ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR

### 15-1 Principe **Joueur en action de tir victime d'une faute et passant le ballon**

Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'il passe ensuite le ballon, il n'est plus considéré comme étant en action de tir.

### 15-2 Exemple

Pendant une action de tir, A1 a le ballon dans les mains quand il est victime d'une faute de B1. Après la faute, A1 passe le ballon à A2.

### Interprétation :

A1 n'est plus considéré comme étant en action de tir.

## ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

### 16-9 Principe **Arrêt du chrono après panier marqué (2 dernières minutes ou sur temps mort):**

Un panier est marqué quand le ballon entre dans le panier par le dessus et reste dedans ou le traverse complètement.

Quand :

- L'équipe en défense demande un temps-mort à n'importe quel moment du match après qu'un panier a été marqué,
- Le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans la 4<sup>ème</sup> période de la rencontre ou lors d'une prolongation

le chronomètre de jeu doit être arrêté quand le ballon a clairement traversé le panier comme l'indique la figure 1 ci-dessous

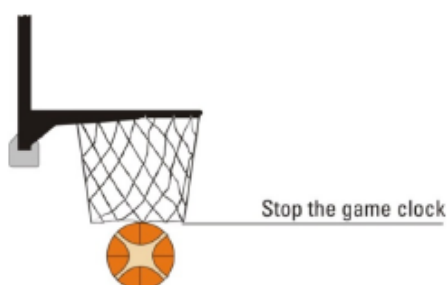


Figure 1 : Un panier est marqué

## ART. 17 REMISE EN JEU

### 17-10 Exemple **Violation sur LF et temps-mort dans les deux dernières minutes**

Lors de la dernière minute de la rencontre, A1 tente 2 lancers-francs. Pendant le 2<sup>ème</sup> lancer-franc, A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc et une violation est sifflée. L'équipe B demande un temps-mort.

**Interprétation :** Après le temps-mort de l'équipe B, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de la zone avant de l'équipe B, à l'opposé de la table de marque. L'équipe B doit disposer d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

## ART. 23 JOUEUR ET BALLON SORTANT DU TERRAIN

**23-1** **Principe** Joueur sortant du terrain pour éviter une violation de 3 secondes  
C'est une violation quand un joueur quitte le terrain de jeu en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes.

### 23-2

Exemple :

Dans la zone restrictive depuis moins de 3 secondes, A1 sort du terrain en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes et revient à nouveau dans la zone restrictive.

**Interprétation :**

A1 a commis une violation de 3 secondes

## ART. 29/50 24 SECONDES

### 29/50-10 Exemple 24" et ballon tenu

L'équipe A contrôle le ballon avec 10 secondes restant sur le chronomètre des tirs lorsqu'un ballon tenu se produit. Une remise en jeu de possession alternée est attribuée à :

- (a) l'équipe A,
- (b) l'équipe B.

**Interprétation :**

- (a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restant au chronomètre des tirs
- (b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

### 29/50-11 Exemple 24" et sortie- arbitres pas d'accord

L'équipe A contrôle le ballon avec 10 secondes restant au chronomètre des tirs lorsque le ballon sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont pas d'accord sur le fait que A1 ou B1 a touché le ballon en dernier avant que le ballon sorte du terrain. Une situation d'entre deux est sifflée et la remise en jeu de possession alternée est attribué à :

- (a) l'équipe A
- (b) l'équipe B

**Interprétation :**

- (a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restant au chronomètre des tirs
- (b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

### 29/50-20 Exemple 24" et faute antisportive en zone avant

A1 dribble le ballon en zone avant quand B1 commet une faute antisportive alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs.

**Interprétation :**

Dans tous les cas, que les lancers-francs soient réussis ou non, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane du côté opposé à la table de marque. L'équipe A bénéficiera d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

Cette même interprétation s'applique également aux fautes techniques ou disqualifiantes.

### 29/50-21 **Principe**

Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable qui n'est en rapport avec aucune des deux équipes, et si du jugement de l'arbitre les adversaires étaient placés en situation de désavantage, le décompte des vingt-quatre secondes doit reprendre à partir du moment où il a été arrêté.

**29/50-22 Exemple 24" et jeu stoppé dans les dernières secondes**

Alors qu'il reste 0'25" à jouer dans la dernière période de la rencontre et que le score est de A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon. A1 a dribblé depuis 20 secondes quand le jeu est arrêté par l'arbitre du fait que:

- (a) Le chronomètre de jeu ou celui des tirs ne s'est pas déclenché ou s'est arrêté
- (b) Une bouteille a été lancée sur le terrain,
- (c) Les vingt-quatre secondes ont été réinitialisées à tort

**Interprétation :** Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A et il restera 4 secondes au chronomètre des tirs. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait avec une nouvelle période **de 24 secondes au chronomètre des tirs.**

**29/50-26 Exemple 24" si temps-mort après faute antisportive lors des 2 dernières minutes**

Il reste 1'12" à jouer dans la dernière période et A1 dribble en zone avant avec 6 secondes restant au chronomètre des tirs lorsque :

- (a) B1 commet une faute antisportive
- (b) Le coach B est sanctionné d'une faute technique

**Interprétation :** Que les lancers-francs soient réussis ou non, et quel que soit l'entraîneur demandant le temps-mort, une remise en jeu devra être accordée à l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane face à la table de marque avec une nouvelle période **de 24 secondes au chronomètre des tirs.**

**9/50-28 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2<sup>ème</sup> faute d'équipe) avec 17" restant aux 24"**

Il reste 17 secondes au chronomètre des tirs, quand A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- (c) **Manque l'anneau**

**Interprétation**

- (a) Le panier d'A1 est valide et le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- (b) **et (c)** Le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 17 secondes au chronomètre des tirs.

**29/50-29 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2<sup>ème</sup> faute d'équipe) avec 10" restant aux 24"**

Il reste 10 secondes au chronomètre des tirs, quand A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- (c) **Manque l'anneau**

**Interprétation**

- (a) **Le panier d'A1 est valide**

**Dans les trois cas, le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'infraction, avec 14 secondes affiché au chronomètre des tirs.**

**29/50-30 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2<sup>ème</sup> faute d'équipe) après signal des 24"**

A1 lâche le ballon lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal du chronomètre des tirs retentit et B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 2<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- (c) Manque l'anneau

**Interprétation**

- (a) Le panier d'A1 est valide

Dans les trois cas, il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs et le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'infraction, avec 14 secondes affichées au chronomètre des tirs.

**29/50-31 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5<sup>ème</sup> faute d'équipe) avec 10 secondes aux 24"**

Il reste 10 secondes au chronomètre des tirs, quand A1 lâche le ballon lors d'un tir. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 5<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- (c) Manque l'anneau

**Interprétation :**

- (a) Le panier d'A1 est valide

Dans les trois cas, 2 lancers-francs doivent être accordés à A2.

**29/50-32 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5<sup>ème</sup> faute d'équipe) après le signal des 24"**

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air le signal du chronomètre des tirs retentit. B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 5<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
- (c) Manque l'anneau

**Interprétation**

- (a) Le panier d'A1 est valide

Dans les trois cas, il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs et 2 lancers-francs doivent être accordés à A2.

**29/50-45 Exemple 24" si le ballon n'est pas contrôlé par la même équipe avant et après avoir touché l'anneau**

Après un rebond défensif, A1 veut passer le ballon à A2. B1 tape le ballon hors des mains d'A1. Le ballon touche alors l'anneau avant d'être attrapé par B2.

**Interprétation :** Comme le ballon n'a pas été contrôlé par la même équipe que celle qui en avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau, l'équipe B devra bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

**29/50-46 Exemple Reprise de contrôle du ballon en zone arrière après un tir**

A1 tire au panier alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs. Le ballon touche l'anneau et A2 reprend le contrôle du ballon dans sa zone arrière. A2 est alors victime d'une faute de B1. C'est la 3<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans la période.

**Interprétation :** Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-46 devient 29/50-47      29/50-47 devient 29/50-48  
29/50-48 devient 29/50-49      29/50-49 devient 29/50-50  
29/50-50 devient 29/50-51      29/50-51 devient 29/50-52

**29/50-53 Exemple Nouvelles 24" sur REJ après TM-B lors des 2 dernières minutes**

Avec 58 secondes restant au chronomètre de jeu dans la 4<sup>ème</sup> période, A1 dans sa zone arrière est victime d'une faute de B1. Il reste 19 secondes au chronomètre des tirs, C'est la 3<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans la période. Un temps-mort est accordé à l'équipe B.

**Interprétation :**

A la suite du temps-mort le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

**29/50-53 devient 20/50-54**

**29/50-55 Exemple Fin de période après signal sonore des 24 secondes sur air ball**

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin de 2<sup>ème</sup> période quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1 seconde au chronomètre des tirs quand A1 tire au panier. Le signal sonore retentit lors du tir alors que le ballon est en l'air. Le ballon ne touche pas l'anneau et après 1,2 sec supplémentaire, le signal sonore de fin de période retentit.

**Interprétation :** Il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs. L'arbitre ne siffle pas en attendant de voir si l'équipe B prend clairement le contrôle du ballon. La période est terminée.

**29/50-56 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes après le lâcher du ballon sur air ball**

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin de 2<sup>ème</sup> période quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1 seconde au chronomètre des tirs quand A1 tire au panier. Le signal sonore retentit lors du tir alors que le ballon est en l'air. Le ballon ne touche pas l'anneau et l'arbitre siffle la violation alors qu'il reste 0,8 secondes au chronomètre de jeu.

**Interprétation :** Violation du chronomètre des tirs. Le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu avec 0,8 secondes au chronomètre de jeu.

**29/50-57 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes ballon en main**

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin de 2<sup>ème</sup> période quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1,2 seconde à jouer au chronomètre de jeu et, alors que A1 a le ballon dans les mains, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. L'arbitre siffle une violation alors que le chronomètre de jeu indique 0,8 secondes.

**Interprétation :** Violation du chronomètre des tirs. Le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu avec 1,2 secondes au chronomètre de jeu.

## **ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE**

**30-12 devient 30-14      30-13 devient 30-15**

**30-12 Exemple**

A1 dribble depuis sa zone arrière vers sa zone avant. Ayant les deux pieds en zone avant il continue à dribbler en zone arrière et le ballon touche son pied et rebondit en zone arrière où A2 le récupère et commence à dribbler.

**Interprétation:** Action légale car A1 n'a pas établi le contrôle du ballon en zone avant.



### 30-13 Exemple

A1 dans sa zone arrière passe le ballon à A2 qui se situe en zone avant. A2 touche le ballon qui retourne vers A1 toujours positionné en zone arrière.

**Interprétation:** Action légale car A1 n'a pas établi le contrôle du ballon en zone avant.

### 30-16 Exemple Cas du ballon frappé par l'adversaire vers la zone arrière

A1 dribble dans sa zone avant proche de la ligne médiane quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A. A1 qui conserve les deux pieds en zone avant reprend son dribble, le ballon rebondissant dans sa zone arrière.

**Interprétation :** Action légale. L'équipe A n'a pas été la dernière à toucher le ballon dans sa zone avant. A1 pourrait même continuer à dribbler avec les 2 pieds dans sa zone arrière avec une nouvelle période de 8 secondes.

### 30-17 Exemple Passe depuis la zone arrière vers un joueur en zone avant qui retombe en zone arrière

A1, situé dans sa zone arrière, passe le ballon à A1 situé dans sa zone avant. A2 saute, attrape le ballon et retombe au sol :

- avec les deux pieds en zone arrière
- en touchant la ligne médiane
- à cheval sur la ligne médiane et passe ou dribble ensuite vers sa zone arrière.

**Interprétation :** Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière. A2 a établi le contrôle du ballon en zone avant pour l'équipe A lorsqu'il a attrapé le ballon en l'air.

## ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE

### 31-15 Principe Accrocher le panier pour jouer le ballon

Il y a violation pour intervention illégale si un joueur accroche le panier pour jouer le ballon.

### 31-16 Exemple Attaquant ou défenseur accrochant le panier pour jouer le ballon

A1 tente un tir à 3 points. Le ballon rebondit sur l'anneau lorsque :

- A2 accroche le panier, fait une claquette mettant le ballon dans le panier
- B1 accroche le panier et chasse le ballon loin du panier.

**Interprétation :**

- Aucun point ne doit être accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu à hauteur de la ligne de lancer-franc prolongée.
- 3 points doivent être accordés à l'équipe A

### 31-17 Principe Défenseur touchant le ballon situé dans le panier

Il y a violation pour intervention illégale si un joueur défenseur touche le ballon quand il est dans le panier.



Figure 1 : Ballon dans le panier

### **31-18 Exemple Défenseur touchant le ballon partiellement à l'intérieur du panier**

A1 tente un tir au panier. Pendant que le ballon tourne sur l'anneau, B1 touche le ballon alors que celui-ci est partiellement à l'intérieur de l'anneau ou en dessous du niveau de l'anneau.

**Interprétation :** Intervention illégale commise par B1 dans la mesure où le ballon est dans le panier, du fait que le ballon est partiellement à l'intérieur de l'anneau ou en dessous du niveau de l'anneau.

## **ART. 36 FAUTE TECHNIQUE**

### **36-18 Principe Avertissement pour simulation**

Si un joueur simule une faute, la procédure suivante doit être appliquée :

- Sans interrompre le jeu l'arbitre doit signaler la simulation en faisant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras"
- Dès que le jeu est à nouveau arrêté, un avertissement doit être communiqué au joueur concerné et à l'entraîneur de cette équipe. Chaque équipe ne peut recevoir qu'un avertissement.
- La prochaine fois qu'un joueur de cette équipe simule une faute, une faute technique devra être sifflée. Cela s'applique également si le jeu n'a pas encore été stoppé pour communiquer le premier avertissement.
- Dans le cas excessif où il n'y a même aucun contact, une faute technique peut être sifflée immédiatement sans aucun avertissement.

### **36-19 Exemple : Simulations successives d'un même joueur**

A1 dribble. Il est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête, donnant l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Sur la même situation de jeu, A1 tombe ensuite au sol, en donnant l'impression qu'il a été poussé par B1.

**Interprétation :** L'arbitre donne un avertissement à A1 pour sa simulation de la tête en lui montrant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras".

Une faute technique doit ensuite être infligée à A1 pour avoir simulé de s'être fait pousser par B1 dans la mesure où c'est sa deuxième simulation, même s'il n'y a pas eu d'interruption du jeu pour communiquer un avertissement à A1 pour sa première simulation.

### **36-20 Exemple : Simulations successives de deux joueurs différents**

A1 dribble. Il est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête en donnant l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Au cours de la même situation, B2 tombe au sol donnant l'impression qu'il a été poussé par A2.

**Interprétation :** Les arbitres donnent un avertissement à A1 et B2 pour leur simulation respective en leur montrant à chacun deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras". Lors de la prochaine interruption de jeu, les avertissements doivent être communiqués à A1, B2 et chacun des entraîneurs.

## ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE

### 37-8 Principe : Faute antisportive sur contre- attaque avant le début du tir

Quand un contact latéral ou par derrière est causé sur un adversaire par un défenseur qui tente d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, une faute antisportive ne doit être sifflée que si le joueur en attaque n'a pas encore commencé son action de tir. Cependant, tout contact rude doit être pénalisé d'une faute antisportive à n'importe quel moment de la rencontre.

### 37-9 Exemple : Faute par derrière pendant le dribble sur contre-attaque

Alors que A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque et qu'il n'y a aucun autre défenseur entre A1 et le panier de l'adversaire, et une faute est sifflée lors d'un contact illégal par derrière de B1 sur A1.

#### Interprétation :

Une faute antisportive doit être sifflée.

### 37-10 Exemple : Faute sur tir sur contre-attaque

Terminant sa contre-attaque, A1 commence son action de tir lorsque B1 crée un contact sur son bras par derrière.

(a) en essayant de contrer le ballon sur le tir

(b) en créant un contact excessif

**Interprétation:** Cette faute doit être sifflée comme :

(a) une faute normale

(b) une faute antisportive