

Situation 1 : Le terme « manifeste » dans la question renvoie à une erreur incontestable (et qui pourrait par exemple amener à une réclamation) et non pas à quelque chose qu'on peut peut-être voir en faisant un arrêt sur image à la vidéo ! Dans cette situation, après le dernier lancer-franc, le joueur défenseur B11 prend clairement le contrôle du ballon. Sa mauvaise passe est ensuite interceptée sur le terrain par A12 qui établit alors un nouveau contrôle de ballon vivant sur le terrain. Le chronomètre des tirs devrait alors être réinitialisé à 24 secondes alors qu'il est réinitialisé à 14 par erreur. Les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement pour faire la correction, sauf s'ils estiment que cela pénaliserait l'équipe qui contrôle le ballon.

Situation 2 : Au moment de la remise en jeu, le défenseur A7 positionne son fauteuil le long de la ligne de touche de telle façon qu'il ne laisse l'espace à l'attaquant A9 pour rentrer sur le terrain que « derrière » lui. L'attaquant roule à l'extérieur du terrain pour « doubler » le défenseur. C'est une violation. L'arbitre doit siffler et redonner le ballon pour l'équipe blanche pour une remise en jeu au point initial de la remise en jeu avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

Situation 3 : Dans un premier temps le défenseur B4 a établi une position légale de défense et le joueur attaquant est donc bien responsable du contact. Mais dans la lecture de jeu et de la notion avantage pris / désavantage subi, le contact doit être négligé et l'opportunité doit être laissée à B4 de récupérer le ballon pour partir en contre-attaque. Ensuite, si la faute est sifflée, elle a lieu en zone arrière et la remise en jeu doit donc avoir lieu en zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

Situation 4 : Le défenseur B15 commet bien une faute personnelle en tentant de contrer le tir et en venant percuter de face la joueuse qui tire au panier. Le panier doit bien être accordé. La faute doit être considérée comme étant commise sur l'action de tir car l'action de tir se termine lorsque « la suite du tir est terminée (c'est-à-dire que la ou les mains du tireur a (ont) achevé son mouvement en direction du sol, du fauteuil ou du panier) » ce qui n'est pas le cas ici pour cette joueuse. La réparation doit donc bien être d'un lancer-franc supplémentaire.

Situation 5 : Une faute technique est sifflée contre B13 joueur défenseur. La réparation doit donc être d'un lancer-franc pour un joueur A, puis remise en jeu pour l'équipe A au plus proche de l'endroit où était le ballon au moment du coup de sifflet. Le chronomètre des tirs indiquant moins de 14 secondes (9) au moment du coup de sifflet, il devra donc être réinitialisé à 14.