



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

2025 REGLEMENT OFFICIEL BASKET FAUTEUIL 3x3



Règlement Officiel Basket Fauteuil 3x3 2025

Approuvé par

Le Bureau Central de l'IWBF
Mies, Suisse, Décembre 2020

Valide à compter du 1^{er} Janvier 2025

Version Française



CE DOCUMENT DE REGLES EST PUBLIE PAR

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL EN FAUTEUIL (IWBF) (Fondé en 1973)

© Droit d'auteur: IWBF
Edité par: IWBF
Version: 2025 Ver#1

Tous les droits sont réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, stockée dans un système de récupération, ou transmis sous quelque forme ou par tout moyen, électronique ou mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur.

Adresse postale et lieu de l'IWBF:

Fédération internationale de basketball en fauteuil roulant
Route Suisse 5 – P.O. Boîte 29
1295 Mies, Suisse
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99
E-mail: info@iwbf.org
Site Web: <http://www.iwbf.org>

Commission Technique IWBF

Président	Mr Cristian Roja, Italie
Secrétaire	Mr Sergio Giordano, Canada
Membres	Mrs Tonia Gomez-Ruf, Espagne Mr Edwin Wallaart, Pays-Bas Mr Matt Wells, Australie
Sous-Commission	Mr Jorge Bestilleiro, Argentine Ms Clara Baquero, Espagne Mrs Shu-Fei Hsieh, Taipei Chinois Mr José Cardoso, Portugal
Membres de droit	Mr Ulf Mehrens, Président de l'IWBF Mr Norbert Kucera, Secrétaire général de l'IWBF Mr John Boie, Représentant de la commission des joueurs

Table des Matieres

REGLE UN - LA RENCONTRE	6
Art. 1. Définitions.....	6
TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT	7
Art. 2. Le terrain de jeu.....	7
Art. 3. Equipement.....	12
REGLE 3 – LES EQUIPES	15
Art. 4. Les équipes	15
Art. 5. Joueurs: Blessures.....	18
Art. 6. Vide	18
Art. 7. Vide	18
REGLE QUATRE - REGLES DE JEU	19
Art. 8. Temps de jeu, score nul et prolongations	19
Art. 9. Commencement et fin de rencontre	20
Art. 10. Status du ballon	20
Art. 11. Position d'un joueur et d'un arbitre	21
Art. 12. Situation d'entre-deux.....	21
Art. 13. Comment jouer le ballon	22
Art. 14. Contrôle du ballon	22
Art. 15. Joueur en action de tir	23
Art. 16. Panier réussi et sa valeur	24
Art. 17. Check-ball.....	25
Art. 18. Temps-mort	25
Art. 19. Remplacement.....	26
Art. 20. Rencontre perdue par forfait	27
Art. 21. Rencontre perdue par défaut	27
REGLE CINQ - VIOLATIONS.....	28
Art. 22. Violations	28
Art. 23. Joueur et ballon hors des limites du terrain	28
Art. 24. Dribble	29
Art. 25. Marcher (3 poussées)	29
Art. 26. 3 secondes	30
Art. 27. 5 secondes	30
Art. 28. Vide	30
Art. 29. 12 secondes	30
Art. 30. Ressortir le ballon	33
Art. 31. Lifting	34

REGLE SIX - FAUTES.....	36
Art. 32. Fautes.....	36
Art. 33. Contact : principes généraux	36
Art. 34. Faute personnelle	43
Art. 35. Double faute	43
Art. 36. Faute technique	44
Art. 37. Faute antisportive	46
Art. 38. Faute disqualifiante	46
Art. 39. Bagarre.....	49
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES.....	50
Art. 40. Vide	50
Art. 41. Sanction de fautes d'équipe	50
Art. 42. Situations spéciales.....	50
Art. 43. Lancers-francs	51
Art. 44. Erreurs rectifiables.....	53
REGLE HUIT – ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, SUPERVISEUR SPORTIF : FONCTIONS ET POUVOIRS	58
Art. 45. Arbitres, officiels de table de marque et superviseur sportif	58
Art. 46. Superviseur sportif.....	58
Art. 47. Les arbitres : Devoirs et pouvoirs	59
Art. 48. Le Marqueur: Devoirs	62
Art. 49. L'opérateur du tableau d'affichage : Devoirs	63
Art. 50. Le chronométreur des tirs : Devoirs	64
REGLE NEUF - SYSTEME DE CLASSIFICATION DES JOUEURS	66
Art. 51. Système de classification des joueurs par points	66
A. SIGNAUX DES ARBITRES.....	67
B. FEUILLE DE MARQUE.....	78
C. PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION.....	82
D. CLASSEMENT DES EQUIPES.....	83
E. ADAPTATION POUR LA CATEGORIE U12	84

La numération suit celle du Règlement Officiel du Basket Fauteuil 5x5 IWBF. Quand un article ne s'applique pas il est considéré comme inexistant plutôt que renuméroté. Ceci est fait dans le but de pouvoir assurer la comparaison.

REGLE UN - LA RENCONTRE

Art. 1. Définitions

1.1. La rencontre de Basket Fauteuil

Une rencontre de Basket Fauteuil 3x3 se dispute entre 2 équipes de 3 joueurs et d'un remplaçant au maximum chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier et d'empêcher l'autre équipe de marquer.

Le jeu est contrôlé jusqu'à 2 arbitres, des officiels de table et un superviseur sportif, s'il y en a un.

1.2. Vainqueur d'une rencontre

La première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la rencontre si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire. Cette règle de "*mort subite*" s'applique au temps de jeu réglementaire uniquement (pas à la prolongation éventuelle).

Si le score est à égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation doit être jouée. La première équipe qui marque 2 points dans la prolongation gagne la rencontre.

TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT

Art. 2. Le terrain de jeu

2.1. Le terrain de jeu

Un terrain de jeu réglementaire de 3x3 doit être constitué d'une surface plane et dure, libre de tout obstacle aux dimensions de 15 mètres de large sur 11 mètres de long, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain (Figure 1). Le terrain doit disposer du tracé habituel d'un terrain de Basketball incluant : une ligne de lancer-franc (5,80m), une ligne à 2 points (6,75m).

L'aire de jeu doit être marquée de 3 couleurs : la zone restrictive et la zone à 2 points d'une première couleur, le reste du terrain de jeu d'une seconde couleur et la zone extérieure au terrain en couleur noir. Les couleurs recommandées par l'IWBF se trouve sur la figure 1.

Au niveau grand public, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain, s'il y en a, doivent être adaptées à l'espace disponible. Toutefois, les compétitions officielles 3x3 IWBF doivent être jouées sur des terrains parfaitement conformes aux spécifications ci-dessus, incluant le panneau d'affichage du chronomètre des tirs intégré dans le capitonnage des panneaux.

2.2. Les lignes

Toutes les lignes doivent être de la même couleur et tracées en blanc ou d'une autre couleur contrastée, Elles doivent avoir une largeur de 5 centimètres et doivent être clairement visibles.

2.2.1. Lignes délimitant le terrain de jeu/zone extérieure au terrain

- Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes consistant en ligne de base (derrière le panier), ligne de fond (opposée au panier) et en lignes de touche (sur les côtés du terrain). Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.
- Il doit y avoir une zone additionnelle extérieure au terrain d'un mètre derrière la ligne de fond, d'1,5 mètre le long des lignes de touches (qui peut être exceptionnellement ramenée à 1 mètre pour des motifs d'espace limité) et de 2 mètres derrière la ligne de base.
- La table de marque et ses chaises doivent être placés derrière la ligne de fond sur le côté gauche du terrain (en regardant le panier).
- Exceptionnellement (pour des raisons d'espace limité) la table de marque peut couper le coin de la ligne de fond (Figure 5).
- Sur le côté de la table de marque il doit y avoir de l'espace disponible pour 2 fauteuils (un pour chaque équipe), réservé aux remplaçants (Figure 4).

2.2.2. Lignes de lancer-franc, zones restrictives et places de rebond pour lancer-franc

La ligne de lancer-franc doit être tracée parallèlement à la ligne de fond et à la ligne de base. Son bord extérieur doit être à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle doit mesurer 3,60 m de long. Son milieu doit être situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 lignes de fond.

La zone restrictive est une zone rectangulaire marquée sur le terrain, délimitée par la ligne de base, les lignes de lancer-franc prolongées et les lignes partant de la ligne de base – leur bord extérieur se situe à 2,45 m du point central de la ligne de base – et joignant le bord extérieur du prolongement de la ligne de lancer-franc. Ces lignes, à l'exclusion de la ligne de base, font partie de la zone restrictive.

Des places de rebond pour les lancers-francs, réservées aux joueurs lors des lancers-francs, doivent être tracées conformément à la Figure 2.

2.2.3. Zone de panier à 2 points

La zone du panier à 2 points d'une équipe (Figure 1 et Figure 3) est toute la zone du terrain de jeu à l'exception de la zone située à l'intérieur de l'arc délimitée par et comprenant :

- Les 2 lignes parallèles traces depuis la ligne de fond et perpendiculaire à celle-ci à une distance de quatre-vingt-dix centimètres (0,90 m) des lignes de touche,
- Un arc de 6'75 m de rayon extérieur, distance mesurée à partir de la projection au sol du centre exact du panier de l'adversaire. Ce point se trouve à 1,575 m du milieu de la ligne de base, mesure prise du bord intérieur de cette ligne. Le demi-cercle rejoint les lignes parallèles.

La ligne à 2 points ne fait pas partie de la zone de panier à 2 points.

2.2.4. Zones des demi-cercles de non-charge

Les demi-cercles de non-charge doivent être tracés sur le terrain de jeu, limités par :

- Un demi-cercle d'un rayon d'1,25 m, mesuré entre la projection au sol du centre du panier et le bord intérieur de la ligne du demi-cercle. Le demi-cercle est relié à :
- 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond dont le bord intérieur se situe à 1,25 m de la projection au sol du centre du panier, dont la longueur mesure 0,375 m et se terminant à 1,20 m du bord intérieur de la ligne de fond.

Les zones des demi-cercles de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement sous la face avant des panneaux. Les lignes du demi-cercle de non-charge font partie des zones des demi-cercles de non-charge.

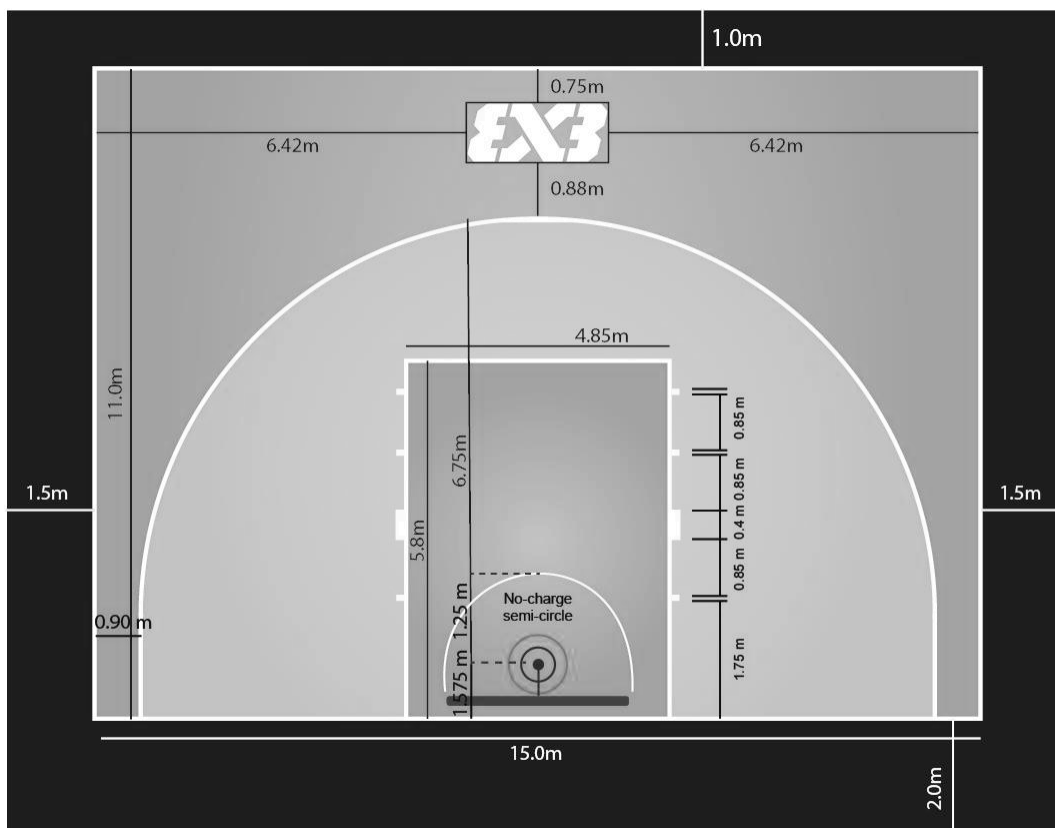


Figure 1 Terrain de jeu



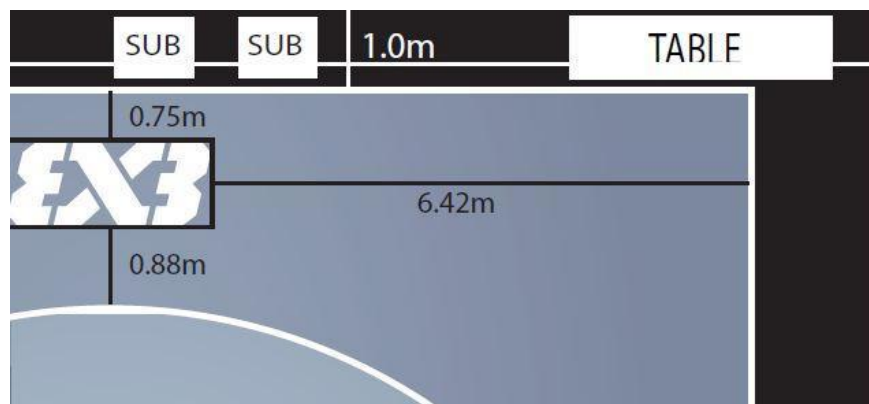


Figure 4 La table de marque et les positions des remplaçants

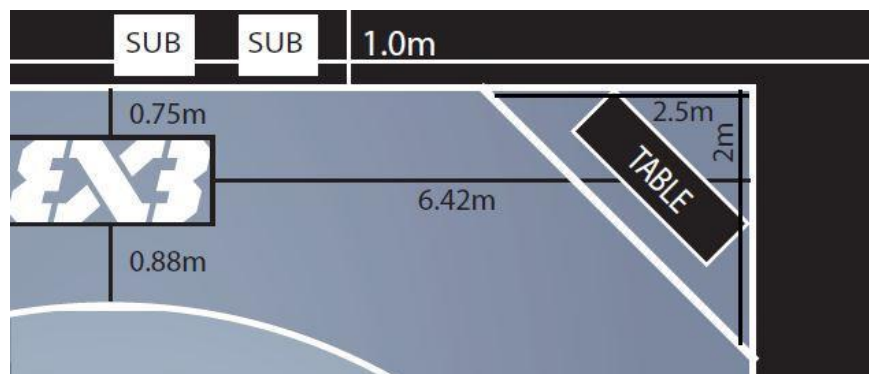


Figure 5 La table de marque et les positions des remplaçants (en cas d'espace limité)

Art. 3. Equipement

L'équipement suivant doit être exigé :

- Modules support des paniers comprenant :
 - Panneaux
 - Paniers, y compris les anneaux (avec déclenchement sous tension) et filets
 - Structures supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons de 3x3
- Chronomètre de jeu
- Tableau de marque
- Chronomètre de tir
- 2 signaux sonores séparés, distincts et différents, à la sonorité puissante, affectés l'un et l'autre :
 - Au chronométreur de tir,
 - Aux marqueurs/chronométreur de jeu.
- Feuille de marque
- Surface de jeu
- Terrain de jeu
- Eclairage approprié.

Pour les championnats officiels IWBF :

- Un ordinateur portable pour exécuter le programme FIBA Eventmaker.
- Un câble internet haut débit.

Pour une description plus détaillée de l'équipement de Basket Fauteuil, voir l'annexe sur l'équipement du Basket Fauteuil.

3.1. Fauteuils

- 3.1.1. Le fauteuil doit être l'objet d'une attention particulière dans la mesure où il est considéré comme faisant partie intégrante du joueur. Toute infraction aux règles suivantes doit être sanctionnée par l'exclusion du fauteuil du jeu.
- 3.1.2. La barre de protection horizontale située à l'avant et sur les côtés du fauteuil doit être exactement à 11 cm du sol à son point le plus avant et sur toute sa longueur. Cette barre peut être droite, formant un angle, ou courbe entre les deux petites roues avant. Si un angle est fait par deux ou plus barres droites jointes, l'angle externe formé par ces barres jointes ne doit pas excéder 200 degrés. Les fauteuils dont le repose pied est positionné derrière une petite roue unique doivent avoir une barre de protection horizontale s'étendant des grandes roues arrières à l'avant de la petite roue.

Les mesures doivent être prises lorsque le fauteuil est en position de déplacement vers l'avant.

S'il n'y a pas de barre horizontale à l'avant du fauteuil, alors le repose pied doit être à 11 cm du sol à son point le plus avancé et partout sur sa largeur entière. Quand une barre est présente, le repose pied peut être à n'importe quelle hauteur tant qu'il ne touche pas le sol.

3.1.3. La face inférieure des repose-pieds doit être conçue pour éviter tout dommage à la surface du terrain de jeu. A cette fin et pour plus de sécurité, une barre amovible fixée sous les repose-pieds pour protéger le sol et une (ou des) roues(s) anti-bascule attachée(s) à l'arrière du fauteuil sont autorisées

3.1.4. Un ou deux dispositifs anti-bascule comprenant en tout deux roues maximum, fréquemment voire continuellement en contact avec le sol, fixées soit au cadre, soit à l'essieu arrière, et dans tous les cas à l'arrière du fauteuil, peuvent être ajoutés au fauteuil. La largeur entre les roues ne doit pas excéder la distance séparant l'intérieur des deux grandes roues. Lorsque le joueur est assis dans son fauteuil en position de déplacement vers l'avant, l'éloignement maximum autorisé entre le bas de la (ou des) roue(s) et le parquet est de 2 cm. Les roues anti-bascule ne doivent pas dépasser du plan vertical qui relie les points situés les plus à l'arrière des roues motrices. Cet alignement doit être évalué lorsque le fauteuil est en position de déplacement vers l'avant.

Remarque: dans le paragraphe ci-dessus, une roue anti-bascule n'est pas une roue.

3.1.5. La hauteur maximum du fauteuil se mesure, du sol jusqu'au-dessus du coussin si on utilise un coussin, ou du sol jusqu'au-dessus de l'assise du siège du fauteuil si on n'utilise aucun coussin.

- 63 cm pour les joueurs de 1.0 à 3.0
- 58 cm pour les joueurs de 3.5 – 4.5 (5 points sur les Championnats de France)

Les mesures doivent être prises avec les roues anti-basculées positionnées vers l'avant et le joueur doit être en dehors du fauteuil.

3.1.6. Le fauteuil doit comporter trois ou quatre roues : deux grandes à l'arrière et une ou deux petites à l'avant du fauteuil. Les grandes roues doivent avoir un diamètre maximum de 69 cm, pneus compris.

Les moyeux des grandes roues ne doivent pas comporter de protubérances ou d'éléments saillants qui pourraient être dangereux.

Sur les modèles à trois roues, la petite roue doit être positionnée au milieu et à l'intérieur de la barre horizontale située à l'avant du fauteuil. Une seconde petite roue peut être ajoutée à la petite roue avant du fauteuil sur les modèles à quatre roues. Les lumières réfléchissantes ou clignotantes ne sont pas autorisées sur les grandes ou petites roues ou sur le fauteuil.

3.1.7. Chaque roue doit être équipée d'une main courante.

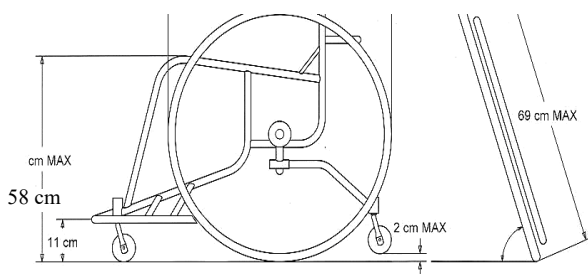
- 3.1.8. Les systèmes de direction motorisée, les freins ou les vitesses ne sont pas autorisés sur le fauteuil.
- 3.1.9. Les pneus et roues laissant des traces sur le sol ne sont pas autorisés. Toutefois, il peut être fait exception à cette règle si preuve est faite que les traces peuvent être effacées facilement.
- 3.1.10. Les accoudoirs et autres dispositifs de maintien du haut du corps fixés sur le fauteuil ne peuvent s'étendre au-delà de la ligne des jambes ou du tronc du joueur en position assise naturelle.
- 3.1.11. Le capitonnage de la barre horizontale derrière le dossier du fauteuil doit avoir une épaisseur de 1,5 cm (15 mm) minimum. Il doit être assez souple pour permettre d'être enfoncé au maximum d'un tiers de son épaisseur originale et au minimum à moitié (50 %) de son épaisseur d'origine. En d'autres termes, lorsqu'une pression est exercée subitement sur le capitonnage, elle ne peut excéder 50 % de son épaisseur d'origine. Le capitonnage est obligatoire afin d'éviter de blesser les autres joueurs.

Remarque 1: Lors de la rencontre, si un problème survient sur le fauteuil et le rend inutilisable ou dangereux, l'arbitre arrêtera alors le match à un moment jugé opportun pour effectuer les réparations nécessaires. **Si les réparations ne peuvent être effectuées dans un délai de 50 secondes ou moins, depuis le moment où le jeu a été arrêté, le joueur doit être remplacé.**

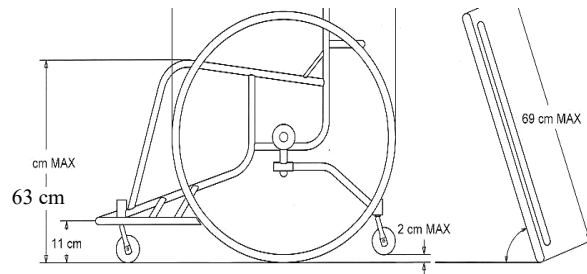
Remarque 2: Il est possible qu'un joueur tombe de son fauteuil, sans qu'aucune faute ne soit sifflée sur le jeu. L'arbitre doit alors porter une attention particulière pour protéger le joueur et arrêter le match lorsqu'il le juge nécessaire.

Pour les joueurs de 3.5 à 4.5

(5 points sur les Championnats de France)



Pour les joueurs de 1.0 à 3.0



Dans tous les cas la hauteur est mesurée du sol au point le plus haut sur la plate-forme du siège incluant le coussin s'il y en a un.

Dimensions du fauteuil

REGLE 3 – LES EQUIPES

Art. 4. Les équipes

4.1. Définition

- 4.1.1. Un membre d'équipe a le droit de jouer lorsqu'il est autorisé à jouer pour une équipe en conformité avec les règlements (y compris la réglementation régissant la limite d'âge) de l'instance organisatrice de la compétition.
- 4.1.2. Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié.
- 4.1.3. Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est :
 - Un joueur lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer.
 - Un remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais autorisé à jouer.
- 4.1.4. Pendant un intervalle de jeu, tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme joueurs.

4.2. Règle

- 4.2.1. Chaque équipe doit être composée de pas plus de quatre (4) joueurs (trois [3] joueurs sur le terrain et un [1] remplaçant) et un [1] accompagnateur (en tant que mécanicien).

Remarque: Un accompagnateur ne peut pas agir en tant qu'entraîneur. Aucun entraîneurs et accompagnateur n'est autorisé sur le terrain de jeu, ni dans la zone des remplaçants, ni à coacher à distance depuis l'extérieur du terrain de jeu.
- 4.2.2. Un remplaçant ne devient joueur qu'après que son partenaire soit sorti du terrain de jeu.

4.3. Tenues

4.3.1. La tenue de tous les membres de l'équipe se compose de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos. Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans le short pendant le jeu. Le "tout en un" est autorisé.
- Les sous maillots (tee-shirt), indifféremment du style, peuvent être portés sous le maillot et doivent être de la même couleur dominante que le maillot.
- Les survêtements ou shorts doivent être d'une même couleur dominante, devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots.

4.3.2. Chaque membre d'équipe doit porter un maillot numéroté devant et dans le dos avec des chiffres pleins, d'une couleur contrastant avec celle du maillot.

Les numéros doivent être clairement visibles et :

- Ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins 20 cm.
- Ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 10 cm.
- Les chiffres ne doivent pas avoir moins de 2 cm de largeur.
Les équipes peuvent seulement utiliser les numéros 0 et 00 et de 1 à 99.
- Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros.
- Toute publicité ou tout logo doit être à au moins 5 cm des numéros.

4.3.3. Les équipes doivent avoir au minimum 2 jeux de maillots :

- L'équipe nommée en premier sur le programme doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs).
- La seconde équipe nommée sur le programme doit porter des maillots de couleur foncée.
- Cependant, si les 2 équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent interchanger la couleur de leurs maillots.

4.3.4. Jouer pieds nus n'est pas autorisé.

4.4. Autres équipements

4.4.1. Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu. Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

4.4.2. Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

- Ne **sont pas** permis :

- Les protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou.
- Les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts).
- Les accessoires de cheveux et les bijoux.
- **Sont** permis:
 - Les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées.
 - Des manchettes de compression de bras ou jambe.
 - Les couvre tête. Ces accessoires ne peuvent couvrir – même partiellement – aucune partie du visage (yeux, nez, lèvres...) et ne peuvent pas être dangereux ni pour le joueur qui le porte, ni pour les autres joueurs. Ils ne peuvent comporter aucun système d'ouverture / fermeture autour du visage ou du cou. Aucun élément ne peut dépasser de sa surface.
 - Les genouillères.
 - Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur.
 - Les protections de dents incolores et transparentes.
 - Les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs.
 - Les bandeaux de poignet ou de tête en textile d'une largeur maximum de 10 cm.
 - Les bandages pour les bras, épaules, jambes etc...
 - Les chevillères.

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous leurs manchettes de compression de bras et jambe, bandeau de tête ou de poignet et bandages de la même couleur unie.

- 4.4.3. Pendant la rencontre, un joueur peut porter des chaussures de n'importe quelle combinaison couleur pour autant que la chaussure droite et la gauche correspondent. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni autres ornements ne sont permis.
- 4.4.4. Lors d'une rencontre, les joueurs ne sont pas autorisés à exposer sur leur corps ou dans leurs cheveux (ou ailleurs) tout nom, marque ou logo publicitaire, caritatif ou autre signe particulier.
- 4.4.5. Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans ce règlement doit au préalable recevoir l'approbation de la Commission Technique de l'IWBF.

Art. 5. Joueurs: Blessures

- 5.1. Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.
- 5.2. Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.
- 5.3. Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins il doit être remplacé.
- 5.4. Les remplaçants peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.
- 5.5. Un médecin peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.
- 5.6. Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu si le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.
- 5.7. Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte, récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes, ce joueur peut continuer à jouer.

Art. 6. Vide

Art. 7. Vide

REGLE QUATRE - REGLES DE JEU

Art. 8. Temps de jeu, score nul et prolongations

- 8.1. Le temps de jeu réglementaire (dans les compétitions officielles et conseillé pour les autres) doit être d'une période de 10 minutes. Le chronomètre de jeu doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et pendant les lancers-francs.
- 8.2. Il doit y avoir un intervalle de 1 minute entre la fin du temps de jeu réglementaire et la prolongation.
- 8.3. Un intervalle de jeu commence :
- Quand la présentation des joueurs commence (s'il y en a une) mais pas plus tard qu'au moment de l'entrée des joueurs sur le terrain.
 - Lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du temps de jeu réglementaire si une prolongation doit être jouée.
- 8.4. Un intervalle de jeu prend fin :
- Au commencement du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation lorsque le ballon est revenu dans les mains du joueur attaquant après que le check-ball a été effectué.
- 8.5. Si le score est à égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation doit être jouée. La première équipe à marquer 2 points dans la prolongation remporte la rencontre.
- 8.6. Si une faute est commise quand ou juste avant que le signal sonore annonce la fin du temps de jeu réglementaire, tout éventuel(s) lancer(s)-franc(s) doit(vent) être administrés avant la fin du temps réglementaire.
- Si une prolongation est requise faisant suite à ces lancers-francs alors toutes les fautes commises après la fin du temps de jeu réglementaire, doivent être considérées comme s'étant produites pendant l'intervalle et les lancers-francs en résultant doivent être tirés avant le début de la prolongation.
- 8.7. En l'absence de chronomètre de jeu, la durée du temps de jeu et le nombre de point amenant à la mort subite sont définis à la discrétion de l'organisateur. IWBF recommande de fixer le score limite en rapport avec le temps de jeu (exemple : 10 minutes/10 points ; 15 minutes/15 points ; 21 minutes/21 points).

Art. 9. Commencement et fin de rencontre

- 9.1. Les deux équipes doivent s'échauffer ensemble avant la rencontre.
- 9.2. Un tirage au sort par pile ou face doit déterminer quelle équipe obtient la première possession. L'équipe qui remporte le tirage au sort par pile ou face peut choisir de bénéficier de la possession de balle soit au début de la rencontre, soit au début d'une prolongation éventuelle.
- 9.3. La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 3 joueurs prêts à jouer. Cet article ne s'applique que pour les Compétitions Officielles 3x3 IWBF.
- 9.4. Le temps de jeu réglementaire ou de la prolongation commence lorsque le ballon est revenu dans les mains du joueur attaquant après que le check-ball a été effectué.
- 9.5. Le temps de jeu se termine lorsque le signal du chronomètre de jeu retenti pour annoncer la fin du temps de jeu réglementaire ou qu'une équipe a atteint 21 ou 22 points au cours du temps de jeu réglementaire (mort subite) , quoi qu'il se soit passé auparavant.
- 9.6. La prolongation prend fin dès qu'une équipe a marqué 2 points lors de cette prolongation.

Art. 10. Status du ballon

- 10.1. Le ballon peut être vivant ou mort.
- 10.2. Le ballon devient **vivant** lorsque :
 - Lors d'un check-ball, le ballon est à la disposition du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé. Après un check-ball, le ballon reste vivant jusqu'à ce qu'un arbitre siffle ou que le signal de fin de temps de jeu retentisse.
 - Après chaque panier ou lancer-franc réussi.
 - Lors d'un lancer-franc, lorsque le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc.
- 10.3. Le ballon devient **mort** lorsque :
 - Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant.
 - Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui doit être suivi par :
 - D'autre(s) lancer(s) francs.
 - Une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou possession).
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin du temps de jeu réglementaire.
 - Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.
 - Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :

- Un arbitre siffle.
- Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du temps de jeu réglementaire.
- Le signal du chronomètre des tirs retentit.

10.4. Le ballon ne devient pas **mort** et le panier compte s'il est réussi lorsque :

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
 - Un arbitre siffle.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du temps de jeu réglementaire.
 - Le signal du chronomètre des tirs retentit.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer-franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer-franc.
- Le ballon est contrôlé par un joueur en action de tir au panier qui termine son tir dans un mouvement continu ayant commencé avant qu'une faute soit sifflée à un joueur adverse ou à un remplaçant.

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si :

- Après qu'un arbitre a sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle est effectuée.
- Pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin du temps de jeu réglementaire ou le signal du chronomètre des tirs retentit.

Art. 11. Position d'un joueur et d'un arbitre

- 11.1. La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où son fauteuil touche le sol.
- 11.2. La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre. Alors qu'il est en l'air après un saut, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant.

Art. 12. Situation d'entre-deux

- 12.1. Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.
- 12.2. **Situation d'entre-deux**
Il y a situation d'entre-deux lorsque :
- Un ballon tenu a été sifflé.
 - Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier.
 - Une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué.

- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :
 - o Entre des lancers-francs,
 - o Après un dernier tir de lancer-franc suivi par un check-ball.
- Le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit.
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation.

Si une situation d'entre deux se produit, le jeu doit reprendre par un check-ball en faveur de la dernière équipe en défense. Le chronomètre des tirs doit être remis à 12 secondes.

Art. 13. Comment jouer le ballon

13.1. Définition

Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la ou les main(s) et peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites de ce règlement.

13.2. Règle

Pousser **délibérément** le ballon avec le fauteuil, le frapper ou le bloquer avec n'importe quelle partie de la jambe ou le frapper avec le poing est une violation.

Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe ou du fauteuil n'est pas une violation.

Une infraction à l'Art. 13.2 est une violation.

Art. 14. Contrôle du ballon

14.1. Définition

14.1.1. Le contrôle par une équipe **commence** lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant parce qu'il le tient, le dribble ou qu'il a le ballon à sa disposition.

14.1.2. Le contrôle d'équipe **continue** lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant.
- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.1.3. Le contrôle d'équipe prend **fin** lorsque :

- Un adversaire prend le contrôle du ballon.
- Le ballon devient mort.
- Le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier ou d'un lancer-franc.

14.1.4. C'est une violation pour un joueur qui a le contrôle du ballon ou qui tente d'obtenir le contrôle du ballon :

- de toucher le sol avec n'importe quelle partie de son corps excepté la ou les main(s), ou
- de faire basculer son fauteuil en avant ou en arrière de telle sorte qu'une autre partie que les roues du fauteuil touche le sol.

Art. 15. Joueur en action de tir

15.1. Définition

- 15.1.1. Un **tir** au panier ou un lancer-franc est l'action d'un joueur qui tient le ballon dans la ou les main(s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Une **claquette** est l'action de taper le ballon avec la ou les main(s) en direction du panier de l'adversaire.

Une claquette est également considérée comme un tir au panier.

15.1.2. L'action de tir :

- **Début** lorsque le joueur, selon le jugement d'un arbitre, commence à déplacer le ballon vers le haut en direction du panier adverse et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé une tentative de marquer en lançant ou tapant le ballon en direction du panier.
- **Se termine** lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que 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).

Pendant son action de tir, il se peut que le joueur qui essaie de marquer ait son ou ses bras retenu(s) par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur.

Quand un joueur est en action de tir et qu'après avoir subi une faute il effectue une passe avec le ballon, il n'est plus considéré avoir été en action de tir.

Il n'y a aucun rapport entre le nombre de poussées légales effectuées et l'action de tir.

15.1.3. Un mouvement continu sur l'action de tir :

- Début lorsque le ballon est venu reposer dans la ou les mains (s) du joueur et le mouvement de tir, généralement vers le haut a commencé.
- Peut inclure le mouvement du ou des bras et/ou du corps du joueur et/ou du fauteuil dans sa tentative de tir au panier.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que 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) ou si une action de tir complètement nouvelle est effectuée.

Art. 16. Panier réussi et sa valeur

16.1. Définition

- 16.1.1. Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers entièrement.
- 16.1.2. Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur du panier et au-dessous du niveau de l'anneau.

16.2. Règle

- 16.2.1. Un panier est crédité pour l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré. Sa valeur est la suivante :

- Un tir lâché lors d'un lancer-franc compte 1 point.
- Un tir lâché depuis l'intérieur de l'arc (zone de panier à 1 point) compte 1 point.
- Un tir lâché depuis l'extérieur de l'arc (zone de panier à 2 points) compte 2 points.

Commentaire : les 2 grandes roues doivent être à l'extérieur de l'arc (zone de panier à 2 points), c'est-à-dire, les petites roues et roulettes peuvent être sur ou devant la ligne de l'arc (zone de panier à 2 points).

- 16.2.2. Si un joueur défenseur dévie une passe entre adversaires, ou tape le ballon sur un dribble de l'adversaire et que le ballon pénètre directement dans le panier, le panier doit compter et doit être accordé au dernier joueur attaquant ayant contrôlé le ballon.
- 16.2.3. Si un joueur défenseur marque **accidentellement** un panier, le panier doit compter et doit être inscrit au compte du dernier joueur attaquant ayant contrôlé le ballon.
- 16.2.4. Si un joueur défenseur marque **délibérément** un panier, c'est une violation et le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par un check-ball en faveur de l'équipe attaquante.
- 16.2.5. Dans toutes les situations où l'équipe en défense établit le contrôle du ballon et marque un panier sans avoir ressorti le ballon, le panier doit être annulé dans la mesure où l'équipe n'a pas ressorti le ballon avant de tenter un tir, claquette contrôlée incluse.
- 16.2.6. Si un joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par dessous, c'est une violation.
- 16.2.7. Le chronomètre de jeu doit indiquer 0:00,3 (3 dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'un check-ball ou d'un rebond qui suit le dernier lancer-franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0 :00,2 ou 0 :00,1, le seul type de panier valide est un panier marqué en tapant le ballon directement dans le panier.

Art. 17. Check-ball

17.1. Définition

- 17.1.1. La possession du ballon accordée à une équipe à la suite d'une situation de ballon mort doit commencer/repandre par un check-ball, c'est-à-dire un échange du ballon entre un joueur attaquant et un joueur défenseur, derrière l'arc en haut du terrain de jeu.

17.2. Procédure

- 17.2.1. Le joueur attaquant effectuant le check-ball doit être situé derrière l'arc (aucunes de ses roues ne doit toucher la ligne ou l'intérieur de l'arc), en haut du terrain de jeu (face au panier).
- 17.2.2. Le joueur défenseur faisant face à l'attaquant doit donner le ballon au joueur attaquant ou le lui passer à rebond au moyen d'une passe normale de basketball lui permettant de contrôler le ballon.
- 17.2.3. Il doit y avoir une distance raisonnable entre les deux joueurs effectuant le check-ball (environ 1 mètre). Dans les compétitions officielles IWBF 3x3 de niveau mondial, le logo 3x3 imprimé au sol doit servir de repère pour positionner le défenseur et l'attaquant à cette distance (les deux joueurs effectuant le check-ball doivent se faire face de part et d'autre du logo sans le toucher).
- 17.2.4. Pendant la rencontre, si les joueurs attaquant et défenseur sont en position correcte, la procédure de check-ball ne nécessite aucune intervention des arbitres. Si les joueurs ne sont pas en position correcte (ou exécutent mal le check-ball), l'arbitre doit donner correctement le ballon au défenseur pour s'assurer que le check-ball est effectué correctement.
- 17.2.5. Au commencement du temps de jeu réglementaire et de la prolongation, le check-ball doit être administré par l'arbitre.

Art. 18. Temps-mort

18.1. Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée à l'arbitre par un joueur ou un remplaçant.

18.2. Règle

- 18.2.1. Chaque équipe peut bénéficier de 1 temps-morts accordé.
- 18.2.2. En plus des temps-morts d'équipe, dans les compétitions Officielles 3x3 IWBF ou si l'organisateur le décide, 2 « temps mort-TV » doivent être accordés au premier ballon mort après que le chronomètre de jeu a affiché respectivement 6'59 et 3'59 dans chaque rencontre.
- 18.2.3. Chaque temps-mort doit durer 30 secondes.

- 18.2.4. Les deux équipes sont autorisées à demander un temps-mort lors d'une opportunité de temps-mort.
- 18.2.5. Une opportunité de temps-mort commence quand le ballon devient mort, avant un check-ball ou un lancer-franc.
- 18.2.6. Un temps mort ne peut pas être accordé quand le ballon est vivant.
- 18.2.7. Un temps-mort non utilisé peut être pris au cours de la prolongation.

Art. 19. Remplacement

19.1. Définition

Un remplacement est une interruption du jeu demandé par le remplaçant pour devenir joueur.

19.2. Règle

- 19.2.1. Les deux équipes peuvent demander un remplacement quand le ballon devient mort, avant un check-ball ou un lancer-franc.

19.3. Procédure

- 19.3.1. Le remplaçant peut entrer sur le terrain quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, sans avoir au préalable avisé les arbitres ou les officiels de table.
- 19.3.2. Les remplacements peuvent seulement se faire derrière la ligne de fond et ne requièrent aucune intervention des arbitres ni des officiels de table.
- 19.3.3. Si le tireur de lancer-franc doit être remplacé parce que :
 - Il est blessé, où
 - Il a été disqualifié,le ou les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant.
- 19.3.4. Une fois que les remplacements sont terminés (le joueur remplacé est hors du terrain l'aide marqueur (voir Art. 48.5) doit vérifier que le total des points sur le terrain ne dépasse pas la limite autorisée (voir Art 51.2). S'il détermine que la limite de points est dépassée, il doit informer le marqueur qui à son tour doit informer les arbitres avec son signal sonore à la conclusion de la prochaine phase de jeu si l'équipe adverse a le contrôle du ballon ou immédiatement si c'est l'équipe fautive qui a le contrôle du ballon.

Art. 20. Rencontre perdue par forfait

20.1. Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 3 joueurs respectant la règle des points prêts à jouer à l'heure programmée pour le commencement de la rencontre. Cette règle n'est pas obligatoire lors des événements grand public.

20.2. Sanction

- 20.2.1. En cas de forfait, le score de la rencontre est enregistré w-0 ou 0-w (« w » signifie « win / victoire »). Pour l'équipe vainqueur, le résultat de cette rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du score moyen de cette équipe tandis que pour l'équipe perdant par forfait le résultat de la rencontre doit être pris en compte avec 0 point dans le calcul du score moyen de cette équipe.
- 20.2.2. Une équipe perdant par un forfait arrangé doit être disqualifiée de la compétition.
- 20.2.3. Si, lors d'un tournoi, une équipe est forfait pour la seconde fois, l'équipe doit être disqualifiée du tournoi et elle doit être affichée comme « DQF ».

Art. 21. Rencontre perdue par défaut

21.1. Règle

Une équipe perd la rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou si tous ses joueurs sont blessés ou disqualifiés.

21.2. Sanction

- 21.2.1. En cas de perte de rencontre par défaut, l'équipe vainqueur doit choisir entre conserver son score tel qu'il est ou d'avoir la rencontre gagnée par forfait, alors que le score de 0 sera, dans tous les cas, enregistré pour l'équipe perdant par défaut. Pour l'équipe vainqueur choisissant de gagner par forfait, le résultat de cette rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du score moyen de cette équipe.
- 21.2.2. Une équipe perdant par défaut sera disqualifiée de la compétition.

REGLE CINQ - VIOLATIONS

Art. 22. Violations

22.1. Définition

Une violation est une infraction aux règles.

22.2. Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse par un check-ball.

Art. 23. Joueur et ballon hors des limites du terrain

23.1. Définition

23.1.1. Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps, ou de son fauteuil, touche le sol ou tout objet autre qu'un joueur au-dessus, sur ou en dehors des limites du terrain.

23.1.2. Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- Un joueur, ou son fauteuil, ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain.
- Le sol ou tout objet au-dessus, sur ou hors des limites du terrain.
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau ou tout objet situé au-dessus du terrain de jeu.

23.2. Règle

23.2.1. Le responsable d'un ballon qui sort des limites du terrain est le dernier joueur qui a touché ou été touché par le ballon avant qu'il sorte des limites, même si ensuite, le ballon sort en touchant tout autre élément qu'un joueur.

23.2.2. Si le ballon sort des limites du terrain pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur qui est sur ou en dehors des lignes, ce joueur est responsable de la sortie du ballon hors des limites du terrain.

23.2.3. Si un joueur se déplace à l'extérieur des limites pendant un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux.

23.2.4. Si un joueur jette ou tape délibérément la balle dans un adversaire, ou dans son fauteuil, et que de ce fait le ballon sort du terrain, alors le ballon doit être redonné aux adversaires, même s'il a été touché en dernier par cette équipe.

Art. 24. Dribble

24.1. Définition

- 24.1.1. Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur en contrôle de ce ballon et qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le sol.
- 24.1.2. **Un dribble commence** quand un joueur qui a le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain :
- Pousse sur ses grandes roues et dribble le ballon simultanément, où
- 24.1.3. Fait une ou deux poussées sur ses grandes roues alors que le ballon est sur ses cuisses (pas entre ses genoux) ou tenu dans ses mains après avoir dribblé. Cette séquence peut être répétée autant de fois que le joueur le souhaite où
- Peut être alternée avec la séquence précédente, ou
 - Lance, tape, fait rouler le ballon sur le sol ou le lance délibérément contre le panier et le retouche avant qu'un autre joueur ne le touche.
- 24.1.4. On considère que le ballon vivant a échappé ('fumble') au joueur lorsqu'il le perd maladroitement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain.
- 24.1.5. Les actes suivants ne sont pas des dribbles :
- Tirs successifs au panier du terrain.
 - Ballon qui échappe maladroitement des mains au commencement ou à la fin d'un dribble ('fumble').
 - Tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs.
 - Taper le ballon contrôlé par un autre joueur.
 - Dévier une passe et prendre le contrôle du ballon.
 - Taper le ballon en l'air de main à main et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.
 - Lancer le ballon contre le panneau et reprendre le contrôle du ballon.

Art. 25. Marcher (3 poussées)

25.1. Définition

- 25.1.1. Un joueur peut progresser avec un ballon vivant sur le terrain dans n'importe quelle direction dans la limite des restrictions suivantes :
- Le nombre de poussées en tenant le ballon ne doit pas excéder 2.
 - Un mouvement de pivot doit être considéré comme faisant partie du dribble et est limité à 2 poussées consécutives sans dribbler la balle.
- 25.1.2. Freiner une roue sans mouvement de la ou des mains vers l'avant ou l'arrière n'est pas considéré comme une poussée.

25.2 Une infraction à cette règle est une violation.

Art. 26. 3 secondes

26.1. Règle

- 26.1.1. Un joueur ne peut **pas** rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain et que le chronomètre de jeu est en marche.
- 26.1.2. Une tolérance doit être accordée au joueur qui :
- Tente de quitter la zone restrictive.
 - Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier.
 - Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.
- 26.1.3. Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, un joueur doit avoir toutes les roues de son fauteuil, y compris les petites roues, en contact avec le sol en dehors de la zone restrictive.

Art. 27. 5 secondes

27.1. Définition

- 27.1.1. Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu alors qu'il est étroitement marqué par un adversaire en position de défense légale et active, à une distance inférieure à 1 mètre doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.
- 27.1.2. Pas applicable.

Art. 28. Vide

Art. 29. 12 secondes

29.1. Règle

- 29.1.1. Geler le ballon ou éviter de jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) doit être une violation.
- Chaque fois que :
- Un joueur gagne le contrôle d'un ballon **vivant** sur le **terrain de jeu**.
 - Lors d'un check-ball, le ballon est dans les mains du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé.

- A la suite de chaque panier ou lancer-franc marqué, le ballon est dans les mains de l'équipe adverse,

cette équipe doit tenter un tir au panier dans un délai de 12 secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans un délai de 12 secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

29.1.2. Lorsqu'un tir au panier est tenté près de la fin de la période des 12 secondes et que le signal du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le panier doit compter.
- Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Quand le panneau est équipé d'un éclairage jaune le long de son périmètre supérieur, l'éclairage doit primer sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

29.1.3. Si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des tirs et qu'une équipe n'essaie pas suffisamment d'attaquer le panier, les arbitres doivent annoncer le nombre de secondes restant au cours des 5 dernières secondes de l'attaque, en les comptant d'une voix forte et en les signalant avec le bras tendu.

29.2. Procédure

29.2.1. Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à chaque fois que le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une faute ou violation de l'équipe ne contrôlant pas le ballon (mais pas pour un ballon sorti des limites du terrain).
- Pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon.

Dans les situations précédentes, la possession du ballon doit être accordée à la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes.

Cependant, si le jeu est arrêté par un arbitre pour une raison valide liée à aucune des deux équipes, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, à moins que, selon le jugement des arbitres, cela placerait l'adversaire en situation désavantageuse.

- 29.2.2. Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes si un check-ball est accordé à l'équipe adverse après que le jeu a été arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (même pour une sortie du ballon hors des limites du terrain) commise par l'équipe en contrôle du ballon.

Le chronomètre des tirs doit aussi être réinitialisé à 12 secondes si un check-ball est accordé à la nouvelle équipe en attaque à la suite d'une situation d'entre-deux.

- 29.2.3. Quand le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon, le jeu doit reprendre par un check-ball. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
- 29.2.4. Quand l'équipe qui bénéficie d'un check-ball faisant partie d'une sanction de faute antisportive ou disqualifiante, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes.
- 29.2.5. Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes dès qu'un joueur quelconque prend le contrôle du ballon.
- 29.2.6. Si le chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal sera ignoré et le jeu doit continuer.

Cependant, si de l'avis des arbitres, l'équipe en contrôle du ballon est désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs corrigé et la possession accordée à cette même équipe.

Art. 30. Ressortir le ballon

30.1. Définition

- 30.1.1. Ressortir le ballon consiste, pour une nouvelle équipe offensive, à déplacer le ballon derrière l'arc pour tenter un tir pour marquer un panier.

30.2. Règle

- 30.2.1. A la suite de tout panier ou lancer-franc marqué (sauf s'il est suivi d'une possession du ballon) :

- Un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué doit reprendre le jeu en dribblant ou passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas derrière la ligne de base) vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.
- L'équipe en défense n'est pas autorisée à jouer le ballon à l'intérieur du demi-cercle situé sous le panier.

- 30.2.2. Un joueur est considéré « derrière l'arc » quand il n'a plus aucunes roues à l'intérieur ni en contact avec l'arc.

- 30.2.3. A la suite d'un panier ou dernier lancer-franc manqué, (sauf s'il est suivi d'une possession du ballon) :

- Si un joueur attaquant prend le rebond, il peut continuer à tenter de marquer un panier sans ressortir le ballon derrière l'arc.
- Si un joueur défenseur prend le rebond, il doit ressortir le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribblant) à tout moment dans les 12 secondes, avant une nouvelle tentative de marquer.

- 30.2.4. Si l'équipe en défense intercepte ou contre le ballon, elle doit ressortir le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribblant) à tout moment dans les 12 secondes, avant une nouvelle tentative de marquer.

30.3. Sanction

- 30.3.1. Si le ballon quitte les mains du joueur lors d'une tentative de tir au panier avant qu'il ait été ressorti, c'est une violation de « ballon non ressorti », le ballon doit être accordé aux adversaires pour un check-ball.

Art. 31. Lifting

31.1. Définition - Lifting

- 31.1.1. Un lifting est l'action pour un joueur de faire décoller ses deux fesses de telle façon qu'elles ne sont plus en contact continu avec l'assise du fauteuil ou le coussin, si un coussin est utilisé, dans le but de prendre un avantage.

Un joueur ne doit pas faire de lifting pour tirer, prendre un rebond, faire une passe, tenter de contrer un tir ou une passe d'un adversaire, recevoir une passe d'un partenaire.

Un joueur ne peut pas soulever toutes les parties de son fauteuil sans avoir au moins une main sur les grandes roues (sauter).

31.2. Sanction

- 31.2.1. Une **faute technique** doit être imputée au joueur fautif.
1 lancer-franc devra être tenté par un joueur de l'équipe adverse, suivi d'un check-ball pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée à l'endroit le plus proche d'où était le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, c'est une situation de ballon tenu.
Sauf si le lifting est le résultat d'une tentative de contre d'un tir sur un joueur en action de tir.
- 31.2.2. Si la faute lifting a lieu lors d'une tentative de contre d'un tir sur un joueur en action de tir, le joueur doit se voir accorder un nombre de lancers-francs comme suit :
- Si le tir est réussi alors, alors le panier doit compter et 1 lancer-franc doit être accordé en plus.
 - Si un tir depuis la zone à 1 point n'est pas réussi, alors 1 lancer-franc doit être accordé.
 - Si un tir depuis la zone à 2 points n'est pas réussi, alors 2 lancers-francs doivent être accordés.
 - Si le lifting se produit, alors que, ou juste avant que, le signal de fin de match ou prolongation ou le chronomètre des tirs retentisse, alors que le ballon est encore dans ses mains et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et 1 ou 2 lancer(s)-franc(s) doit(vent) être accordé(s).
- Dans les 4 cas précédents, le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui venait juste de tirer à l'endroit le plus proche d'où était le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

31.3. Une violation doit être sifflée contre un joueur qui, en se penchant en avant pour ramasser un ballon au sol, soulève ses deux fesses de telle façon qu'elles ne sont plus en contact avec l'assise du fauteuil ou avec le coussin si un coussin est utilisé par le joueur.

31.4. Définition - Tilting

Le tilting est une action initiée par un joueur qui, avec une ou les deux mains enlevées des roues, se met en équilibre sur **une grande et une petite roue** pour tirer, défendre, faire ou recevoir une passe, prendre un rebond ou jouer l'entre deux de départ. Le tilting est légal.

REGLE SIX - FAUTES

Art. 32. Fautes

32.1. Définition

- 32.1.1. Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire, ou son fauteuil, et/ou un comportement antisportif.
- 32.1.2. N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque et sanctionnée selon ces règles.
- 32.1.3. Les fautes personnelles ne sont pas enregistrées sur la feuille de marque, à moins qu'elles soient antisportives ou disqualifiantes.

Remarque : Le fauteuil est considéré comme faisant partie intégrante du joueur.

Art. 33. Contact : principes généraux

33.1. Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur et son fauteuil sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit :

- A l'**avant**, par la paume des mains, et le repose pied ou la barre horizontale fixée à l'avant du fauteuil.
- A l'**arrière**, par le bord extérieur des grandes roues.
- Sur les côtés, par le bord extérieur des grandes roues à leur point de contact avec le sol.
- Les mains et les bras peuvent être étendus devant la poitrine sans pour autant être au-delà de la position du repose pied ou la barre horizontale fixée à l'avant du fauteuil, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement des grandes roues varie en fonction de leur inclinaison.



Figure 6 – Principe du cylindre

33.2. Principe de la verticalité – Le cylindre du fauteuil

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire et son fauteuil, lorsque le joueur est en position assise sur son fauteuil.

Remarque : Le cylindre est défini comme la forme géométrique dessinée par le joueur, son fauteuil roulant et toutes les roues de celui-ci, y compris la /les roue(s) anti-bascule en contact avec le sol, telle qu'on le verrait de dessus.

Ce principe protège l'espace que le fauteuil occupe sur le terrain et l'espace au-dessus du joueur et de son fauteuil.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps ou du fauteuil roulant se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

L'attaquant ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- En utilisant les bras pour se créer plus d'espace (se dégager).
- En écartant les bras ou les jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

33.3. Position légale de défense

Un défenseur a pris une position initiale légale de défense lorsque :

- Il a couvert le chemin d'un adversaire.
- Il a établi une position dans le chemin d'un adversaire en lui laissant assez de temps pour éviter le contact.
- Le chemin du joueur est la direction dans laquelle il se déplace.
- Le chemin du joueur a une largeur égale aux lignes parallèles tracées dans le prolongement de chaque côté du siège du fauteuil dans le sens de déplacement du fauteuil.

Remarque : Les droites parallèles imaginaires tracées dans le prolongement de chaque côté du siège du fauteuil servent de point de référence pratique à l'arbitre. Cette définition n'implique en aucun cas que les roues ne font pas partie du fauteuil ou du joueur lui-même.

Pour couvrir le chemin d'un adversaire, le joueur doit positionner son fauteuil dans le chemin de son adversaire de telle sorte à couvrir ce chemin d'un bord à l'autre.

Un joueur ne doit pas placer son fauteuil entre les grandes roues du fauteuil d'un adversaire.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus du joueur et de son fauteuil (cylindre). Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

33.4. Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Un joueur qui s'arrête sur le chemin d'un adversaire doit laisser à ce dernier une distance et un temps suffisants pour lui permettre de s'arrêter ou de changer de direction.

- Si un contact léger ou accidentel survient mais ne désavantage aucun des joueurs, il peut être ignoré.
- Un joueur qui couvre le chemin d'un adversaire est considéré comme ayant laissé à celui-ci une distance et un temps suffisants pour pouvoir éviter le contact.

Le joueur ayant le ballon, à l'arrêt ou en mouvement, doit s'attendre à être marqué et doit donc être prêt à s'arrêter ou à changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position légale de défense en face de lui.

- Le défenseur doit prendre une position légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position.
- Dès que le défenseur a pris une position légale de défense, il doit la conserver et ne peut donc pas écarter les bras ou déplacer son fauteuil illégalement pour empêcher le joueur en possession du ballon de passer.

Pour juger une situation d'obstruction ou de passage en force l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit prendre une position légale de défense :
 - En couvrant la trajectoire de l'adversaire, ou
 - En se plaçant sur la trajectoire de l'adversaire en lui laissant une distance et un temps suffisants pour pouvoir éviter le contact. (Voir Art 33.6, 33.7, 33.8).
- Le défenseur peut rester stationnaire ou se déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans le but de maintenir sa position légale de défense, particulièrement pour couvrir la trajectoire d'un adversaire qui essaye de se déplacer.
- Le défenseur doit être arrivé le premier. Si le défenseur couvre légalement la trajectoire de l'adversaire, le défenseur est considéré comme étant arrivé le premier.

SI LES TROIS POINTS CI-DESSUS SONT PRESENTS, ALORS LA RESPONSABILITE DU CONTACT IMPUTE A L'ATTAQUANT.

33.5. Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain de jeu et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

- Lorsqu'il se met en position légale de défense près d'un adversaire, le joueur doit occuper la position le premier.
- Le défenseur doit être arrivé le premier. Un défenseur est considéré comme occupant une position légale s'il atteint une place inoccupée avant un adversaire qui ne contrôle pas le ballon.

Dès qu'un défenseur a pris une position légale de défense, il ne peut empêcher un adversaire de le passer en écartant ses bras sur son chemin. En revanche, pour éviter d'être blessé, il peut se tourner ou mettre son/ses bras devant son corps, ou encore tourner son fauteuil à condition toutefois de ne pas changer de façon significative, du point de vue de l'arbitre, sa position dans la trajectoire de l'adversaire.

Dès qu'un défenseur a pris une position légale de défense :

- Il peut rester stationnaire, se déplacer latéralement ou s'éloigner de l'adversaire dans le but de maintenir sa position légale de défense.
- Il peut s'avancer vers l'adversaire, mais est alors responsable en cas de contact.

Un défenseur qui stationne à une longueur de fauteuil de la zone de freinage d'un joueur ne contrôlant pas le ballon et qui entre ensuite dans la zone de freinage de cet adversaire doit laisser à celui-ci les éléments de temps et de distance suffisants pour éviter le contact.

33.6. Couper le chemin

Couper le chemin arrive quand un des deux adversaires, qui roulent de manière parallèle (dans la même direction) ou sur des chemins convergents, change de direction et tourne ainsi dans le chemin de son adversaire.

Un joueur en déplacement, qu'il contrôle ou non le ballon, a le droit de couper légalement le chemin d'un adversaire dans les conditions suivantes :

- L'axe de la roue arrière du joueur qui coupe la trajectoire est visible devant le point le plus en avant du fauteuil de l'adversaire, c'est à dire le repose pieds ou, pour les fauteuils munis d'une barre horizontale, la partie la plus en avant de celui-ci.
- Le joueur qui coupe le chemin doit laisser à l'adversaire les éléments de temps et de distance suffisants pour éviter le contact.

Si un joueur coupe légalement la trajectoire d'un adversaire et qu'il y a contact, c'est l'adversaire qui en est responsable.

Couper le chemin de manière illégale est un contact personnel qui intervient quand un joueur, avec ou sans ballon, change de direction et essaye de couper le chemin sans laisser le temps à cet adversaire de s'arrêter ou de changer de direction.

33.7. Eléments de temps et de distance

Il est impossible de marquer un arrêt net et immédiat avec un fauteuil roulant.

Un joueur en mouvement qui s'arrête devant un adversaire doit laisser une distance suffisante entre les fauteuils pour permettre à l'adversaire de freiner ou de changer de direction sans causer de contact grave.

Un contact léger peut être considéré comme accidentel si le joueur essaie **de freiner ou de changer de direction** avec son fauteuil.

La distance nécessaire à un joueur pour s'arrêter est directement proportionnelle à la vitesse de son fauteuil.

33.8. Ecran - Légal et illégal

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

L'écran est LEGAL lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire :

- **Est Stationnaire** (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit.
- A établi une position légale au sol.
- Si l'écran est fait **dans** le champ visuel d'un adversaire stationnaire (frontal ou latéral), le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas contact.
- Si l'écran est fait **hors** du champ visuel d'un adversaire stationnaire (frontal ou latéral), le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas contact.
- Si l'adversaire est **en mouvement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit couvrir le chemin du joueur sur qui il fait écran ou doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.
- Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a posé l'écran.

L'écran est ILLEGAL lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- Etait en **mouvement** lorsque le contact s'est produit.
- N'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire **en mouvement** lorsque le contact s'est produit.
- N'a pas réussi à couvrir le chemin de l'adversaire.

33.9. Charge

La charge est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le fauteuil d'un adversaire.

33.10. Obstruction

L'obstruction est un contact personnel illégal qui entrave ou ralentit la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

Un joueur qui essaie de faire un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur, ne tenant pas compte du ballon, fait face à un adversaire et change de position lorsque l'adversaire en change, ce joueur est alors principalement responsable de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent.

L'expression "à moins que d'autres facteurs n'interviennent" fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.

Il est légal pour un joueur, d'écarter le ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain mais ils doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coude(s) est/sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

33.11. Toucher un adversaire avec la /les main(s) et/ou le ou les bras

Toucher un adversaire avec la ou les main(s) n'est pas nécessairement en soi une faute.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage. Si le contact avec un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.

Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire avec ou sans le ballon pour empêcher sa progression.

Toucher de la main ou du bout des doigts un adversaire de façon répétitive avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à un jeu plus rude.

Un **attaquant porteur du ballon** commet une faute :

- S'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage.

- S'il repousse un adversaire pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur.
- Si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

Un **attaquant sans ballon** commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon.
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon.
- Se créer davantage d'espace.

33.12. Marquage illégal par derrière

Le marquage illégal par derrière est un contact personnel par derrière d'un défenseur sur un adversaire ou son fauteuil. Le simple fait que le défenseur tente de jouer le ballon ne justifie pas un contact par derrière avec un adversaire ou son fauteuil.

33.13. Tenir

Tenir est un contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement ou celle de son fauteuil. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps ou du fauteuil.

33.14. Pousser

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps ou du fauteuil qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

33.15. Simuler d'avoir subi une faute

Une simulation consiste en toute action d'un joueur simulant d'avoir été victime d'une faute ou faisant des gestes exagérément théâtraux exécutés dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et en conséquence d'obtenir un avantage.

Art. 34. Faute personnelle

34.1. Définition

- 34.1.1. Une faute personnelle est une faute de joueur impliquant un contact avec un adversaire (incluant son fauteuil), que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

34.2. Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

- 34.2.1. Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

- Le jeu doit reprendre par un check-ball par l'équipe non fautive.
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer. 2 lancers-francs doivent être accordés à partir de la 7ème faute d'équipe.

- 34.2.2. Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s)-franc(s) comme suit :

- Si le tir lâché depuis le terrain est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc est accordé en supplément. 2 lancers-francs doivent être accordés à partir de la 7ème faute d'équipe.
- Si le tir lâché depuis l'intérieur de l'arc est raté : 1 lancer-franc doit être accordé. 2 lancers francs doivent être accordés après la 7ème faute d'équipe ;
- Si le tir lâché depuis l'extérieur de l'arc est raté : 2 lancers-francs doivent être accordés.
- Si la faute est commise sur le joueur au moment où - ou juste avant que - le signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin du temps de jeu réglementaire retentisse, ou au moment où le signal du chronomètre des tirs retentit, et que le ballon est encore entre les mains du joueur et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et 1 ou 2 lancers-francs doivent être accordés. 2 lancers-francs doivent être accordés après la 7ème faute d'équipe.

Art. 35. Double faute

35.1. Définition

- 35.1.1. Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent des fautes de contact l'un sur l'autre approximativement en même temps.

- 35.1.2. Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes impliquent un contact physique.
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre.

35.2. Sanction

Une faute doit être infligée à chaque fautif. Aucun lancer-franc ne doit être accordé quelles que soient les situations de fautes d'équipe et si c'est une première ou seconde faute antisportive du joueur. Le jeu doit reprendre comme suit :

Si approximativement en même temps que la double faute :

- Un panier du terrain ou un dernier lancer-franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de celle qui a marqué pour un check-ball.
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour un check-ball.
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entredeux. Le ballon doit être remis à la dernière équipe en défense avec 12 secondes au chronomètre des tirs.

Art. 36. Faute technique

36.1. Règles de conduite

- 36.1.1. Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs, du remplaçant et de l'accompagnateur avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le superviseur sportif, s'il y en a un.
- 36.1.2. Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.
- 36.1.3. Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.
- 36.1.4. L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après avertissement.
- 36.1.5. Si une infraction est découverte après que le ballon devient vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé dans l'intervalle entre l'infraction et l'arrêt du jeu reste valable.

36.2. Définition

- 36.2.1. Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :
- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.

- S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le superviseur sportif, les officiels de table ou les adversaires.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire.
- Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.
- Balancer des coudes avec excès.
- Retarder le jeu :
 - En touchant délibérément le ballon ou empêchant la nouvelle équipe attaquante de reprendre le ballon après qu'il est passé à travers le panier lors d'un tir du terrain ou d'un lancer-franc réussi.
 - En évitant qu'un check-ball ou qu'un lancer-franc soit joué rapidement.
- Simuler d'avoir été victime d'une faute ou d'exagérer le contact.
- Interaction inappropriée avec une personne extérieure au terrain ou toute autre forme de communication entre joueurs et coaches pendant une rencontre.
- Mettre ses pieds hors du repose-pied pour obtenir un avantage déloyal.
- Utiliser une partie des membres inférieurs pour obtenir un avantage déloyal ou pour diriger le fauteuil.
- Lifting.

36.2.2. Un membre d'équipe ne doit pas être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes techniques.

36.3. Sanction

36.3.1 Une faute technique doit compter comme une faute d'équipe.

36.3.2 L'adversaire devra bénéficier d'1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme suit :

- Le lancer-franc devra être administré immédiatement, indépendamment de l'ordre déjà établi de toutes autres sanctions possibles issues de toutes autres fautes commises, ou du fait que l'administration d'une sanction a déjà commencé.
- Après le lancer-franc, le jeu reprend par un check-ball en faveur de l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée.
- Après un panier valable ou un dernier lancer-franc marqué, le jeu doit reprendre par check-ball pour la dernière équipe qui était en défense.
- Si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, il se produit une situation d'entre deux. Le jeu doit reprendre par check-ball pour la dernière équipe qui était en défense.

Art. 37. Faute antisportive

37.1. Définition

- 37.1.1. Une faute antisportive est une faute de contact rude, excessif ou dangereux.
- 37.1.2. Tenir un adversaire en contrôle du ballon doit être considéré comme une faute antisportive.
- 37.1.3. Les arbitres doivent interpréter la faute antisportive de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et juger seulement l'action.

37.2. Sanction

- 37.2.1. Une faute antisportive doit être imputée au fautif.
- 37.2.2. La première faute antisportive d'un joueur doit être sanctionnée de 2 lancers-francs, sans possession du ballon. Si la première faute antisportive sanctionnant un joueur est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est marqué, le panier doit compter et 2 lancers-francs doivent être accordés.
- 37.2.3. La seconde faute antisportive d'un joueur doit être sanctionnée de 2 lancers-francs, et de la possession du ballon. Si la seconde faute antisportive sanctionnant un joueur est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est marqué, le panier doit compter et en plus 2 lancers-francs doivent être accordés ainsi que la possession du ballon.
- 37.2.4. Chaque faute antisportive doit compter comme 2 fautes d'équipe.
- 37.2.5. Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes antisportives.
- 37.2.6. Si un joueur est disqualifié selon l'Art.37.2.5, cette faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification.

Art. 38. Faute disqualifiante

38.1. Définition

- 38.1.1. Toute action antisportive flagrante de joueurs ou remplaçant et une faute disqualifiante.
- 38.1.2. Afin d'aider l'équipe à confirmer que leur équipement est conforme aux exigences visées à l'article 3.1, le superviseur sportif effectuera une vérification des fauteuils avant le début du tournoi. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que son fauteuil répond aux exigences visées à l'article 3.1 lorsque ce joueur entre sur le terrain avec son fauteuil. Modifier un fauteuil pour le rendre non conforme aux règles est considéré comme un comportement manifestement antisportif. Les arbitres peuvent effectuer des contrôles durant le match. Tout équipement qui s'avère avoir été modifié doit être retiré du jeu. Le joueur est responsable de son matériel et toute

modification doit être considérée comme un acte délibéré pour gagner un avantage déloyal. Le joueur se verra infliger une faute disqualifiante. Si le même joueur a modifié son fauteuil une seconde fois pendant le tournoi, il sera disqualifié du tournoi.

38.2. Violence

- 38.2.1. Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au nécessaire, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.
- 38.2.2. Chaque fois que des actes de violence se produisent impliquant des joueurs sur le terrain de jeu ou ses environs, les arbitres doivent prendre les dispositions nécessaires pour les arrêter.
- 38.2.3. Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Les arbitres doivent rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.
- 38.2.4. Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.
- 38.2.5. Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de sa proximité, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc, sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.
- 38.2.6. Toute action physique commise par les joueurs ou remplaçants, qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu, ne doit pas être permise par les arbitres.

Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, l'équipe doit immédiatement recevoir un avertissement.

Si cette action se reproduit, une faute technique voire disqualifiante doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.

38.3. Sanction

- 38.3.1. Une faute disqualifiante doit être imputée au joueur fautif.
- 38.3.2. Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité avec les articles correspondants de ce règlement, il doit quitter le terrain.
- 38.3.3. 2 lancers-francs doivent être accordés :
- A n'importe quel adversaire en cas de faute sans contact,
 - Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact, suivi d'un check-ball.
- 38.3.4. Chaque faute disqualifiante doit compter comme 2 fautes d'équipe.
- 38.3.5. Un membre d'équipe disqualifié pour une rencontre peut être disqualifié ultérieurement de l'événement par l'organisateur. Indépendamment, l'organisateur doit disqualifier tout membre d'équipe de l'événement pour des actes de violence, agression verbale ou physique, ingérence délictuelle dans les résultats de rencontres, violation des règles antidopage de l'IWBF.
- 38.3.6. L'organisateur peut aussi disqualifier une équipe complète de l'événement selon la contribution des autres membres de l'équipe (aussi par leur inaction) à la conduite susmentionnée. L'IWBF a le droit d'imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre réglementaire de l'événement, les règlements internes de l'IWBF ne peuvent être affectés par toute disqualification issue du présent Art.38.

Art. 39. Bagarre

39.1. Définition

Une bagarre est une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, accompagnateurs).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants et accompagnateurs qui quittent la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

39.2. Règle

39.2.1. Tout remplaçant ou accompagnateur, qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié. Cependant, si le remplaçant quitte la zone de banc d'équipe pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, il ne doit pas être disqualifié.

39.2.2. Seuls les accompagnateurs sont autorisés à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, ils ne doit/doivent pas être disqualifiés.

39.2.3. Si un remplaçant quitte la zone de banc d'équipe et n'aide pas ou n'essaie pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre.

39.3. Sanction

39.3.1. Si les membre des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il ne reste pas d'autres sanctions pour faute, le jeu doit reprendre comme suit.

Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre :

- Un panier ou un dernier lancer-franc est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour un check-ball.
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour un check-ball. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par un check-ball en faveur de la dernière équipe qui était en défense.

39.3.2. Toutes les fautes disqualifiante doivent être enregistrée sur la feuille de marque et doivent compter comme 2 fautes d'équipe.

39.3.3. Toutes les fautes éventuelles sanctionnant les joueurs sur le terrain impliqués dans une bagarre ou une situation menant à une bagarre, doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42.

REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES

Art. 40. Vide

Art. 41. Sanction de fautes d'équipe

41.1. Définition

- 41.1.1. Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur ou un remplaçant. L'équipe est en situation de sanction de faute d'équipe après qu'elle a commis 6 fautes d'équipe.
- 41.1.2. Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commises au cours du temps réglementaire ou de la prolongation.
- 41.1.3. Les joueurs ne sont pas éliminés sur la base de leur nombre de fautes personnelles, mais sont sujets à la disqualification selon l'Art.37.2.5 et l'Art.38.

41.2. Règle

- 41.2.1. Les 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} fautes d'équipe doivent être pénalisées de 2 lancers francs. La 10^{ème} faute d'équipe et toutes les fautes d'équipe suivantes devront être pénalisées de 2 lancers francs et de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes antisportives, aux fautes pendant l'action de tir et sursoit les règles des Art. 34 et 37, 7.3, mais ne doit pas s'appliquer aux fautes techniques. Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tirer les lancer-francs.
- 41.2.2. Si une faute avec contact est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, une telle faute doit être sanctionnée par un check-ball en faveur des adversaires.

Art. 42. Situations spéciales

42.1. Définition

Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commises.

42.2. Procédure

- 42.2.1. Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions doivent être identifiées.
- 42.2.2. L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.
- 42.2.3. Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois les sanctions enregistrées et annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

- 42.2.4. Si une faute technique est sifflée, sa sanction doit être administrée en premier, même si l'ordre des sanctions a déjà été déterminé ou même si l'administration de sanctions a déjà commencé.
- 42.2.5. Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction à être administrée annule tout droit antérieur à une possession.
- 42.2.6. Une fois que le ballon est devenu vivant pour le premier lancer-franc ou pour un check-ball, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.
- 42.2.7. Toutes les sanctions restantes doivent être exécutées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées.
- 42.2.8. Si, après l'annulation des sanctions égales à l'encontre des deux équipes, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu doit reprendre comme suit :
- Si à peu près en même temps que la première infraction :
- Un panier du terrain est réussi : le ballon doit être remis à l'équipe adverse de l'équipe qui a marqué pour un check-ball.
 - Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit : le ballon doit être remis à cette équipe pour un check-ball.
 - Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit : le ballon doit être remis à la dernière équipe en défense pour un check-ball.

Art. 43. Lancers-francs

43.1. Définition

- 43.1.1. Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 1 point par un tir au panier, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer-franc.
- 43.1.2. Une série de lancers-francs est définie par tous les lancers-francs et la possible possession du ballon qui les suivent résultant de la sanction d'une seule faute.

43.2. Règle

- 43.2.1. Lorsqu'une faute personnelle, une faute antisportive ou une faute disqualifiante avec contact est sifflée, les lancers-francs doivent être accordés comme suit :
- Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancer(s) franc(s).
 - Si son remplacement a été demandé, il doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s) avant de quitter le jeu.
 - S'il doit quitter le terrain pour cause de blessure ou pour avoir été disqualifié, son remplaçant doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s). S'il n'y a pas de remplaçant disponible, tout coéquipier peut tirer les lancers-francs.

43.2.2. Lorsqu'une faute technique ou une faute disqualifiante sans contact est sifflée, n'importe quel membre de l'équipe adverse doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s).

43.2.3. Le tireur de lancer-franc :

- Doit placer ses grandes roues derrière la ligne de lancer-franc, à l'intérieur du demi-cercle, ses petites roues avant pouvant être devant la ligne de lancer-franc.
- Peut utiliser toute méthode pour tirer un lancer-franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau.
- Doit lâcher le ballon dans les 5 secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition.
- Ne doit pas toucher la ligne de lancer-franc avec ses grandes roues ou pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau.
- Ne doit pas feinter le lancer-franc.

43.2.4. Les joueurs occupant les places de rebond doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1 mètre (figure 7).

Pendant les lancers-francs, ces joueurs ne doivent pas :

- Occuper des places de rebond auxquelles ils n'ont pas droit.
- Pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond avant que le ballon ait quitté la ou les main(s) du tireur de lancer-franc.
- Distraire le tireur de lancer-franc par leurs actions.

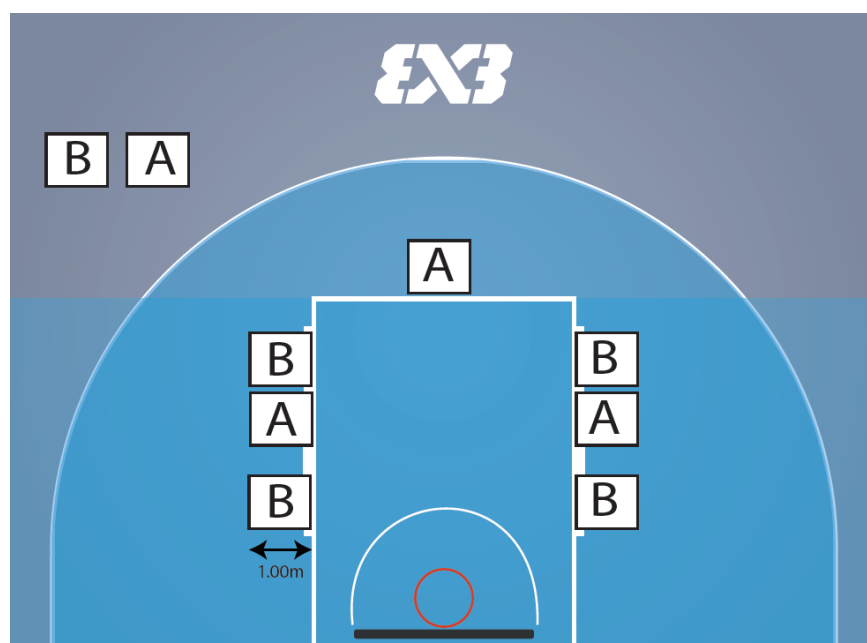


Figure 7 Positions optionnelles des joueurs pendant les lancers-francs

- 43.2.5. Le rebondeur défenseur, placé le plus proche de la ligne de fond, peut laisser sa roue mordre sur la marque la plus proche de la ligne de fond si son fauteuil a une largeur supérieure à l'espace prévu. Toutes les autres roues des autres fauteuils peuvent mordre la moitié des marqueurs encadrant les fauteuils si l'espace prévu est trop étroit par rapport à la largeur des fauteuils.
- 43.2.6. Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points jusqu'à ce que le lancer-franc ait pris fin.
- 43.2.7. Pendant un ou des lancer(s) franc(s) qui doit/doivent être suivi(s) d'une autre série de lancers-francs ou par un check-ball, tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points.

Une infraction aux Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 et 43.2.6 est une violation.

43.3. Sanction

- 43.3.1. Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par le tireur de lancer-franc, le point ne doit pas compter.
- Le ballon doit être remis aux adversaires pour un check-ball, à moins qu'il y ait d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession à administrer.
- 43.3.2. Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par tout joueur autre que le tireur de lancer-franc :
- Le point doit compter.
 - La ou les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).
- Dans le cas d'un dernier tir de lancer-franc, le ballon doit être accordé aux adversaires pour un check-ball.
- 43.3.3. Si un lancer-franc n'est pas réussi, et si la violation est commise par :
- Un tireur de lancer-franc ou un de ses **coéquipiers** lors du dernier lancer-franc, le ballon doit être remis aux adversaires pour un check-ball à moins que cette équipe ait le droit à une possession ultérieure.
 - Un **adversaire** au tireur de lancer-franc, un lancer-franc de remplacement doit être accordé au tireur de lancer-franc.
 - **Les deux équipes**, lors du dernier lancer-franc, le ballon doit être accordé pour un check-ball en faveur de l'équipe qui était en défense.

Art. 44. Erreurs rectifiables

44.1. Erreurs rectifiables – Procédures générales

- 44.1.1. Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement après avoir identifié une erreur rectifiable, à moins que l'une des équipes ne soit désavantagée.

44.1.2. Toutes les fautes commises, tout temps consommé et toute activité supplémentaire qui ont pu se produire après que l'erreur a été commise et avant sa reconnaissance restent valables.

44.1.3. Après correction de l'erreur, le jeu reprendra par un check-ball. Le ballon sera remis à l'équipe qui avait droit au ballon au moment où le jeu a été interrompu pour corriger l'erreur.

44.2. Erreurs rectifiables de catégorie 1 – Définition

Les erreurs de catégorie 1 ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres si une règle est appliquée de manière incorrecte.

- Accorder un ou plusieurs lancers francs immérités.
- Ne pas accorder un ou plusieurs lancers francs mérités.
- Permettre au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers francs.
- Demander au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers francs.
- Attribuer ou annuler un ou plusieurs points par erreur.
- Signaler une faute contre un mauvais joueur ou la mauvaise équipe.
- Commettre des erreurs de tenue de feuille de marque, notamment :
 - Manquer d'enregistrement des points ou enregistrer des points de façon erronée.
 - Ne pas enregistrer ou enregistrer une faute au mauvais joueur ou à la mauvaise équipe.
 - Ne pas enregistrer un temps-mort ou enregistrer un temps mort contre la mauvaise équipe.
- Commettre des erreurs au chronomètre de jeu, incluant les dysfonctionnements, dans le démarrage ou l'arrêt correct du chronomètre jeu ou dans le réglage du temps sur le chronomètre de jeu.

44.3. Erreurs rectifiables de catégorie 1 – Procédures générales

44.3.1 Pour être rectifiables, les erreurs doivent être identifiées par les arbitres, le superviseur sportif, s'il est présent, ou les officiels de table comme suit :

- Si l'erreur survient avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2 minutes ou moins au quatrième quart-temps, l'erreur doit être corrigée avant qu'il ne reste 2 minutes ou moins au chronomètre de jeu.
- Si l'erreur survient avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2 minutes ou moins au quatrième quart-temps, mais que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois avec moins de 2 minutes restant sur le chronomètre de jeu, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon ne redevienne vivant.

- Si l'erreur survient après que le chronomètre de jeu indique moins de 2 minutes et 00 secondes au cours du quatrième quart-temps ou d'une prolongation, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon ne devienne vivant pour la première fois après que les arbitres ont arrêté le jeu pour une raison quelconque suite à l'erreur.

44.3.2 Ces erreurs ne peuvent plus être corrigées après que le ballon est devenu mort lorsque le chronomètre de jeu retentit pour la fin de la partie, à moins que l'erreur ne se produise après que les arbitres ont arrêté le jeu pour la dernière fois pour une raison quelconque avant que le signal du chronomètre de jeu ne retentisse pour la fin de la partie. Dans un tel cas, l'erreur doit être corrigée immédiatement après la fin de la partie et les équipes doivent rester sur le terrain ou dans leurs zones de banc d'équipe.

44.3.3 Une fois qu'une erreur encore rectifiable a été identifiée :

- Si le membre de l'équipe impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc de l'équipe après avoir été légalement remplacé, ce membre de l'équipe doit réintégrer le terrain pour participer à la correction de l'erreur, auquel cas le membre de l'équipe concerné devient un joueur.
- Une fois la correction terminée, le joueur peut rester dans le jeu, à moins qu'un remplacement légal ne soit à nouveau demandé, auquel cas le joueur peut quitter le terrain.
- Si le membre de l'équipe a été exclu, disqualifié, ou est devenu incapable de jouer en raison d'une blessure ou s'il ne peut être identifié, le capitaine doit désigner le membre de l'équipe qui participera à la correction de l'erreur.

44.4. Erreurs rectifiable de catégorie 1 – Procédures spéciales

44.4.1. Accord d'un ou plusieurs lancers francs immérités.

Les lancers francs tentés en raison de l'erreur seront annulés et le jeu reprendra comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas démarré après l'erreur, le jeu reprendra par un check-ball en faveur de l'équipe dont les lancers francs ont été annulés.
- Si le chronomètre de jeu avait déjà repris après l'erreur, le jeu reprendra par un check-ball accordé à l'équipe qui avait la possession du ballon.

44.4.2. Non-accord d'un ou plusieurs lancer(s)-franc(s) mérité(s).

- S'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon après l'erreur, le jeu reprendra après la correction de l'erreur comme après tout dernier lancer franc.
- Si la même équipe a marqué un panier après avoir obtenu par erreur la possession du ballon lors d'un check-ball, l'erreur ne sera pas prise en compte.

- Si le chronomètre de jeu a déjà démarré et qu'il y a eu un changement de possession, après la correction de l'erreur, le jeu reprendra par un check-ball accordé à l'équipe qui avait la possession du ballon.

44.4.3. Permettre à un joueur non autorisé de tenter un ou plusieurs lancers francs.

Le ou les lancers francs tentés et la possession du ballon, si celle-ci fait partie de la sanction, doivent être annulés. Le ballon doit être remis aux adversaires par un check-ball, à moins que le jeu ait continué et ait été arrêté pour la correction de l'erreur, auquel cas le jeu doit reprendre par un check-ball, à moins que d'autres sanctions pour des infractions ultérieures soient à administrer.

44.4.4 Demander au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers francs.

Le ou les lancers-francs tentés doivent être annulés et le bon joueur doit tenter un ou plusieurs lancers francs de remplacement. Le jeu doit continuer comme après tout dernier lancer franc, à moins que le jeu n'ait continué et ait été arrêté pour corriger l'erreur, auquel cas le jeu reprendra par un check-ball accordé à l'équipe qui avait la possession du ballon.

44.4.5 Accorder ou annuler un ou de plusieurs points par erreur :
Les points concernés doivent être annulés ou accordés. La feuille de marque doit être corrigée. Le jeu reprendra par un check-ball accordé à l'équipe qui avait la possession du ballon.

44.4.6 Signaler une faute contre un mauvais joueur ou la mauvaise équipe :

La feuille de marque doit être corrigée. Tout joueur exclu ou disqualifié par erreur doit réintégrer le jeu. Tout joueur qui aurait dû être exclu ou disqualifié doit être exclu ou disqualifié.

44.4.7 Commettre des erreurs de tenue de feuille de marque :

- Manquer d'enregistrer des points ou enregistrer des points à tort.
- Manquer d'enregistrer une faute ou enregistrer par erreur une faute contre le mauvais joueur ou la mauvaise équipe.
- Manquer d'enregistrer un temps mort ou enregistrer un temps mort par erreur ou contre la mauvaise équipe :

La feuille de marque doit être corrigée et toute mesure qui en résultera, telle qu'une exclusion du joueur ou une réintégration dans le jeu, sera appliquée.

44.4.8 Commettre des erreurs de chronomètre de jeu, y compris les dysfonctionnements, lors du démarrage ou de l'arrêt du chronomètre de jeu, ou dans le réglage du temps sur le chronomètre de jeu :

Le temps sur le chronomètre de jeu devra être corrigé et du temps sera ajouté ou déduit si nécessaire pour corriger l'erreur.

44.5 Erreur rectifiable de catégorie 2 – Définition

Les erreurs de catégorie 2 ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres si une règle est appliquée de manière incorrecte : Erreurs de chronomètre des tirs, y compris dysfonctionnements, dans le démarrage ou l'arrêt du chronomètre des tirs ou erreurs dans le réglage du temps sur le chronomètre des tirs.

44.6 Erreurs rectifiables de catégorie 2 – Procédures générales

44.6.1 Pour être rectifiable, l'erreur doit être identifiée par les arbitres, le superviseur sportif, s'il est présent, ou les officiels de table :

- Soit alors que le ballon est toujours vivant immédiatement après l'erreur et que les arbitres arrêtent le jeu pour corriger l'erreur,
- Soit lorsque les arbitres ont arrêté le jeu pour la première fois pour une raison quelconque, et que l'équipe en contrôle ou ayant droit à la possession du ballon au moment de l'erreur doit garder le contrôle du ballon ou conserver son droit à la possession du ballon.

Le chronomètre des tirs doit être réglé sur le temps exact.

44.6.2 Les erreurs de chronomètre des tirs ne peuvent plus être corrigées :

- Si un changement de possession d'un ballon vivant se produit suite à l'erreur.
- Si l'équipe qui contrôle le ballon marque un panier valable.
- Si le ballon devient mort parce que le chronomètre de jeu retentit pour la fin du match.

REGLE HUIT – ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, SUPERVISEUR SPORTIF :

FONCTIONS ET POUVOIRS

Art. 45. Arbitres, officiels de table de marque et superviseur sportif

- 45.1. Les **officiels** doivent être 2 arbitres. Ils sont aidés par les officiels de table de marque et par un superviseur sportif, si présent.
- 45.2. Les **officiels de table de marque** sont le marqueur, l'opérateur du tableau d'affichage et chronométrateur des tirs.
- 45.3. Le **superviseur sportif** doit s'asseoir à la table de marque. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table, de contrôler les cartes de classifications, de s'assurer que les équipes ne dépassent pas 8,5 points sur le terrain et d'aider les arbitres pour le déroulement sans heurts de la rencontre.
- 45.4. Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.
- 45.5. **Les arbitres, les officiels de table de marque et le superviseur sportif doivent conduire la rencontre conformément aux présentes règles et n'ont aucune autorité pour les changer.**

Art. 46. Superviseur sportif

Le Superviseur Sportif, s'il y en a un, :

- 46.1. Doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.
- 46.2. Doit valider le chronomètre de jeu officiel, le chronomètre des tirs, le chronomètre des temps morts et agréer les officiels de la table de marque.
- 46.3. Doit choisir le ballon de la rencontre parmi 2 ballons usagés fournis par l'organisateur. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.
- 46.4. Ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.
- 46.5. Doit prévenir les arbitres de toute irrégularité en lien avec les Règlements Internes de l'IWBF, ces règles ou les Interprétations Officielles du 3x3.
- 46.6. A le pouvoir de stopper le jeu quand les conditions l'y autorisent. Pour réclamer l'attention des arbitres, le superviseur sportif ne peut uniquement arrêter le jeu qu'après qu'un panier valide a été marqué, sans placer aucune équipe en situation de désavantage.

- 46.7. A le pouvoir de déterminer qu'une équipe doit perdre une rencontre par forfait.
- 46.8. De contrôler attentivement les cartes de classifications, de s'assurer que les équipes ne dépassent pas 8,5 points sur le terrain et d'examiner la feuille de marque à la fin du temps de jeu réglementaire, ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.
- 46.9. Doit s'assurer que les arbitres ont bien signé la feuille de marque à la fin du temps de jeu, ceci **mettant fin** à la tâche des arbitres et à leur **relation** avec la rencontre. Le **pouvoir** des arbitres doit **commencer** lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu et prend **fin** quand le signal du chronomètre retentit pour signaler la fin de la rencontre tel qu'approuvé par les arbitres.
- 46.10. Doit s'assurer que les arbitres ont bien renseigné au verso de la feuille de marque, avant de la signer :
- Tout forfait ou faute disqualifiante,
 - Tout comportement antisportif de la part de membres de l'équipe s'étant produit à partir des 5 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre, ou bien entre la fin de la rencontre et l'approbation et la signature de la feuille de marque.
- Dans ce cas le superviseur sportif (si présent) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.
- 46.11. S'il n'y a pas de Superviseur sportif, les arbitres doivent prendre en charge ses fonctions.
- 46.12. Est autorisé à approuver avant la rencontre puis à utiliser le système de revisionnage vidéo (IRS) s'il est disponible.
- 46.13. Conduit le contrôle du ou des fauteuils pour s'assurer que les équipes sont en conformité avec l'article 3.1 :
- S'il a des raisons de croire qu'un fauteuil peut être illégal ou
 - Si une équipe demande une vérification d'un fauteuil d'un adversaire.
- 46.14. **A le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles.**

Art. 47. Les arbitres : Devoirs et pouvoirs

- 47.1. Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions sur les infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris à la table de marque et dans les zones situées à proximité du terrain de jeu.
- 47.2. Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, lorsqu'un le temps de jeu réglementaire ou la prolongation prend fin, ou que les arbitres jugent nécessaire

d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer-franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

47.3. Les arbitres doivent administrer un tirage au sort par pile ou face avant le début de la rencontre.

47.4. **Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact personnel ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas considérer et peser les principes fondamentaux suivants :**

- L'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu.
- Consistance et cohérence dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse. En basket fauteuil, les contacts légers peuvent être considérés comme accidentels si le joueur essaye de freiner ou de changer la direction de son fauteuil.
- Consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu.
- Consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

47.5. Les arbitres doivent être autorisés à utiliser un **système de revisionnage vidéo (IRS)** s'il est disponible et s'il a été approuvé par le superviseur sportif, avant la signature de la feuille de marque :

- Pour vérifier la tenue du score ou tout dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs à tout moment de la rencontre.
- Pour décider si un dernier tir au panier à la fin de temps de jeu réglementaire a été relâché à temps, et/ou si ce tir du terrain doit compter 1 ou 2 points.
- Pour vérifier toute situation, « autorisée à être challengée » au regard de ces règles, dans les 30 dernières secondes du temps de jeu réglementaire ou dans la prolongation de la rencontre.
- Pour vérifier l'implication des membres des équipes au cours de n'importe quel acte de violence.
- Pour une requête de « challenge » par une équipe.

47.5.1 Une requête de « challenge » est possible dans les Jeux olympiques, la coupe du Monde, comme prévu par les règlements respectifs de ces compétitions et sous réserve de disponibilité du système de revisionnage vidéo (IRS). Sans préjudice de précédent et en utilisant uniquement les équipement et matériels vidéos officiels, les

cas suivants peuvent être challengés : si un dernier tir du terrain à la fin de la rencontre a été relâché pendant le temps de jeu, et/ou si le dernier tir du terrain doit compter 1 ou 2 points.

47.5.2 Tout joueur d'une équipe peut demander un visionnage vidéo (« Challenge ») dans l'une des situations listées ci-dessous. Pendant le visionnage par les arbitres, tous les joueurs doivent rester à distance de la table de marque.

Seul un panier marqué et/ou un coup de sifflet de l'arbitre peut être « challengé ». Un non-coup de sifflet conduisant à un panier marqué ne peut pas être « challengé ». Les situations sur lesquelles un « challenge » d'une équipe est autorisée sont les suivantes (liste exhaustive) :

- Vérifier, quand un tir a été réussi, si le ballon a été relâché avant ou après l'expiration de la période de tir.
- Identifier quel joueur a provoqué la sortie du ballon des limites du terrain quand cette violation est sifflée dans les 2 dernières minutes de la rencontre, ou au cours de la prolongation d'une rencontre.
- Vérifier si un joueur a commis une violation de sortie des limites du terrain quand cette violation n'a pas été sifflée mais qu'une équipe a marqué un panier ou commis une faute dans les 2 dernières minutes de la rencontre, ou au cours de la prolongation d'une rencontre.
- Vérifier si un joueur a bien ressorti le ballon après une nouvelle possession d'équipe.
- Vérifier si la possession du ballon a changé ou si le ballon a été ou non ressorti avant une tentative de tir.
- Vérifier si un tir doit compter et, si oui, s'il doit compter 1 ou 2 points. Seule l'action de tir peut être visionnée.
- Vérifier si une faute sur le tireur doit donner 1 ou 2 lancers-francs.

47.5.3 Pour demander un « Challenge », le joueur doit annoncer « Challenge » d'une voix forte et claire et montrer un « C » avec son pouce et son index. Le « Challenge » peut seulement être demandé, au premier des 2 cas, soit immédiatement au cours de la prochaine possession du ballon par une équipe, soit à la première situation de ballon mort qui suit l'action. Si le « Challenge » n'est pas demandé au moment où l'équipe gagne la prochaine possession après que la situation se soit produite, ou lors du premier ballon mort qui suit la situation, le « Challenge » doit être refusé.

47.5.4 Si, après le visionnage, la décision de l'arbitre est confirmée et reste inchangée (« Challenge perdu »), l'équipe qui perd son droit au « Challenge » pour le reste de la rencontre.
Si, après le visionnage, la décision de l'arbitre est corrigée et modifiée (« Challenge gagné ») l'équipe doit conserver son droit au « Challenge » pour le reste de la rencontre.

- 47.6. Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions sur tout point non couvert spécifiquement par ces règles.
- 47.7. Si une réclamation était déposée par une des équipes, les arbitres (s'il n'y a pas de superviseur Sportif) doivent, lors de la réception des motifs de la réclamation, rédiger un rapport écrit sur l'incident à destination de l'instance organisatrice de la compétition.
- 47.8. Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les 5 minutes qui suivent l'incident. L'arbitre restant devra arbitrer seul pour le reste de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du Superviseur Sportif, s'il y en a un, l'arbitre restant devra décider du possible remplacement.
- 47.9. Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en langue anglaise.
- 47.10. Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais il n'a pas autorité pour ignorer ou remettre en cause les décisions prises par un autre arbitre.
- 47.11. La mise en application et l'interprétation des règles officielles de basket-ball par les arbitres, qu'une décision explicite ait été prise ou non, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée (voir l'annexe C).

Art. 48. Le Marqueur: Devoirs

- 48.1. Le **marqueur** doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :
- Les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui participent à la rencontre. Lorsqu'une infraction aux règles concernant les numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible.
 - Le compte courant des points, en inscrivant les paniers et des lancers-francs marqués.
 - Les fautes infligées à chaque équipe. Il doit avertir l'arbitre immédiatement lorsque 6 fautes d'équipe puis lorsque 10 fautes d'équipe ont été imputées à n'importe quelle équipe. Il doit enregistrer les fautes antisportives de chaque joueur et doit avertir immédiatement un arbitre lorsqu'un joueur doit être disqualifié, s'il a commis 2 fautes antisportives.
 - Les temps-morts d'équipe : il doit informer l'arbitre lorsqu'une équipe ne dispose plus de temps-mort dans le temps de jeu réglementaire ou en prolongation.
 - La procédure de tirage au sort par pile ou face, en entrant sur la feuille de marque quelle équipe a commencé la rencontre avec la possession du ballon.

- 48.2. Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :
- Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal pour le signaler aux arbitres.
 - Après l'expiration du temps de jeu réglementaire et avant que la feuille de marque ne soit signée par les arbitres, l'erreur doit être corrigée même si cette correction influence le résultat final de la rencontre.
 - Après que la feuille de marque a été signée par les arbitres, l'erreur ne peut plus être corrigée. Les arbitres ou le Superviseur Sportif, s'il y en a un, doivent transmettre un rapport écrit détaillé à l'instance organisatrice de la compétition.
- 48.3. Le **superviseur sportif**, s'il y en a un, ou l'opérateur du tableau d'affichage doivent aider le marqueur dans le contrôle du nombre de points en jeu suivant la réglementation en vigueur. S'il y a un dépassement de 8,5 points (voir Art. 51.2), le superviseur sportif (s'il y en a un) ou l'opérateur du tableau d'affichage doivent avertir le marqueur qui doit à son tour informer les arbitres et une faute technique sera sifflée contre l'équipe fautif.

Art. 49. L'opérateur du tableau d'affichage : Devoirs

- 49.1. L'opérateur du tableau d'affichage doit gérer le tableau d'affichage et doit assister le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.
- Le gestionnaire du tableau d'affichage doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :
- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu.
 - S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à la fin du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation.
 - Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu.
- 49.2. L'opérateur du tableau d'affichage doit mesurer le **temps de jeu** de la manière suivante :
- Démarrer le chronomètre de jeu lorsque :
 - Lors d'un check-ball, le ballon mis à la disposition du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé.
 - Après un dernier lancer-franc réussi, la prochaine équipe en attaque prend possession du ballon.
 - Après un dernier lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

- Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
 - Le temps de jeu réglementaire a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté lui-même automatiquement.
 - Le score gagnant est atteint dans le temps de jeu réglementaire ou la prolongation.
 - Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant.
 - Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3. L'opérateur du tableau d'affichage doit mesurer un **temps-mort** comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort.
- Faire retentir son signal lorsque 20 secondes du temps-mort se sont écoulées.
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

49.4. L'opérateur du tableau d'affichage doit mesurer un **intervalle de jeu** comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin du temps de jeu réglementaire quand une prolongation doit être jouée.
- Faire retentir son signal quand 50 secondes se sont écoulées pendant l'intervalle.
- Faire retentir son signal lorsque l'intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50. Le chronométreur des tirs : Devoirs

Le chronométreur des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

50.1. **Démarré ou remis en marche** quand :

- Sur le terrain de jeu une équipe gagne le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas commencer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Sur un check-ball, le ballon est à la disposition du joueur attaquant après que le checkball a été finalisé.

50.2. **Stoppé, mais pas réinitialisé**, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'un check-ball à la suite de :

- Un ballon sorti du terrain.
- Une blessure d'un joueur de la même équipe.
- Une faute technique commise par cette équipe.
- Une double faute.
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes.

- Une interruption de jeu provoquée par une action sans rapport direct avec aucune des 2 équipes, à moins que l'équipe bénéficiaire soit placée en situation de désavantage.

50.3. **Arrêté et remis à 12 secondes**, avec 12 secondes affichées :

- Quand le ballon pénètre légalement dans le panier.
- Quand l'équipe qui ne contrôlait pas précédemment le ballon bénéficie d'un check-ball faisant suite à :
 - Une faute personnelle ou une violation (incluant la sortie du ballon des limites du terrain).
 - Une situation d'entre deux.
- Quand une équipe bénéficie d'un check-ball à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante.
- Quand, après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir du terrain manqué, d'un dernier tir de lancer-franc ou lors d'une passe, n'importe quelle équipe reprend le contrôle du ballon.
- Quand le jeu est arrêté par une action non connectée à l'équipe en qui reste en contrôle du ballon.
- Quand une équipe bénéficie de lancer(s)-franc(s).

50.4. **Eteint**, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans le temps de jeu réglementaire alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 12 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe ne soit en contrôle du ballon.

REGLE NEUF - SYSTEME DE CLASSIFICATION DES JOUEURS

Art. 51. Système de classification des joueurs par points

51.1. Définition

- 51.1.1. Pour participer à une compétition officielle organisée par l'IWBF, chaque joueur doit être en possession d'une carte de classification éditée par la commission classification de l'IWBF. Ces cartes de classification sont établies à partir d'observations réalisées par des classificateurs en accord avec les principes écrits dans le référentiel de classification du joueur. Ces cartes comportent entre autres choses la valeur en point attribuée au joueur. Cette classification peut évoluer durant une compétition jusqu'au tour final. C'est de la responsabilité du superviseur sportif de déterminer la validité d'une carte et le nombre de points attribués à un joueur.

Les classes valides pour les compétitions IWBF sont : 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 et 4.5.

- 51.2. A aucun moment du match, une équipe peut évoluer avec un total de points d'équipe dépassant 8.5 points.

Remarque : Ceci s'applique pour les compétitions suivantes (pour les Championnats de France se référer aux différents règlements français).

- La majorité des compétitions IWBF.
- Le championnat du monde 3x3.
- Les tournois paralympiques 3x3 masculin et féminin.
- Les tournois qualificatifs 3x3 pour les championnats du monde 3x3.
- Les tournois qualificatifs paralympiques 3x3.

51.3. Sanction

Si à un moment du match la limite de 8.5 points est dépassée, une faute technique doit être imputée à l'équipe comme faute d'équipe, avec une correction dans le même temps des joueurs sur le terrain pour revenir en conformité.

A. SIGNAUX DES ARBITRES

- A.1. Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux valides et officiels.
- A.2. Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).
- A.3. Après une faute, le numéro du joueur ne doit pas être reporté à la table de marque, sauf s'il s'agit d'une faute antisportive ou disqualifiante.
- A.4. Il est important que les Officiels de Table soient familiarisés avec ces signaux.

Signaux de chronométrage

ARRET DU
CHRONOMETRE



Paume ouverte

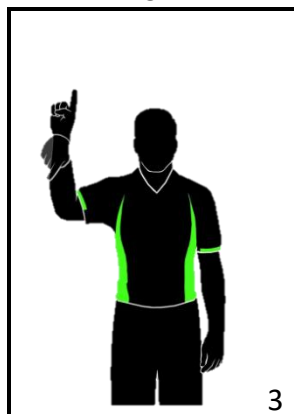
ARRET DU
CHRONOMETRE
POUR FAUTE



Un poing fermé

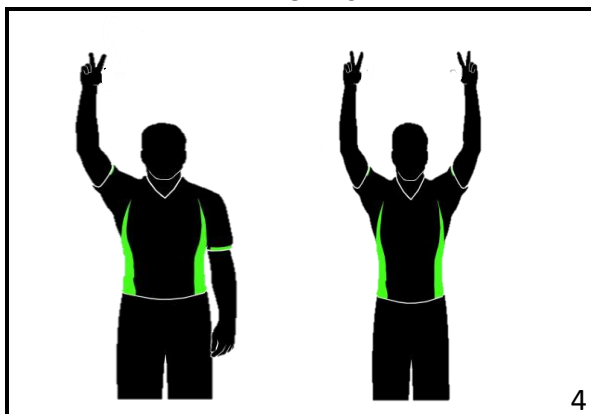
Signaux de score

1 POINT



Abaissier un doigt d'un
mouvement du poignet

2 POINTS



Deux doigts
1 bras levé pour une tentative
2 bras levés si le panier est réussi

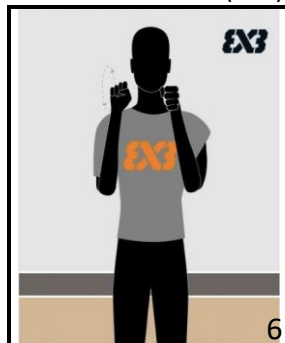
Temps-mort

TEMPS-MORT
IMPUTE



Forme de « T » avec
l'index

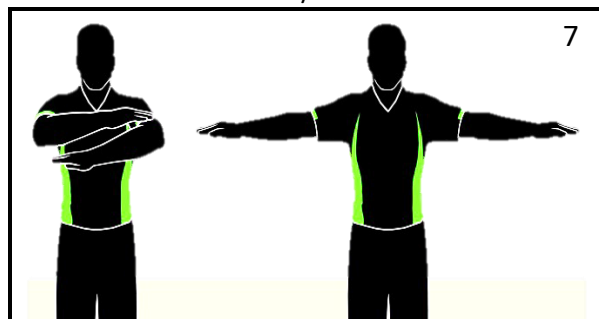
TEMPS-MORT TV (3x3)



Moulinette verticale
des deux poings

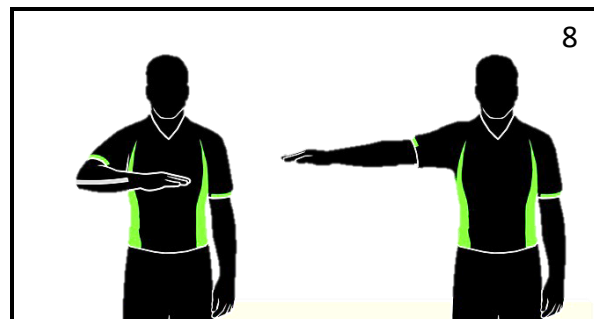
Gestuelle Informatrice

PANNIER ANNULE / ACTION ANNULEE



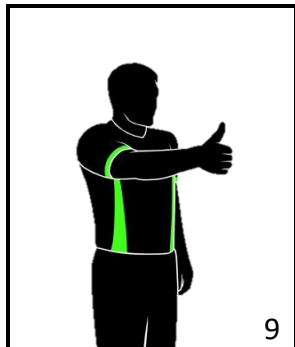
Une action de ciseau avec les bras devant le
buste

DECOMPTE DE TEMPS VISIBLE



Décompte avec la paume ouverte

COMMUNICATION



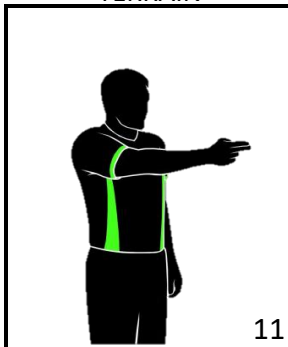
Pouce leve

REMISE DU
CHRONOMETRE DES
TIRS



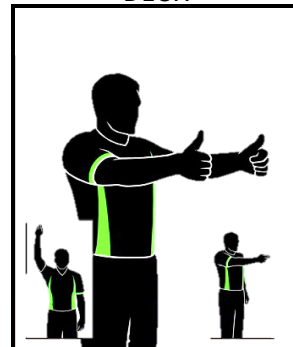
Rotation de la main
avec le doigt tendu

DIRECTION DU JEU /
SORTIE DES LIMITES DU
TERRAIN



Pointer le bras parallèle
aux lignes de touche

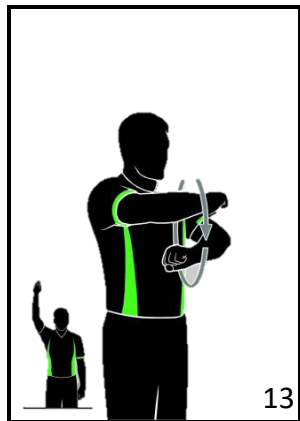
BALLON TENU /
SITUATION D'ENTRE
DEUX



Pouces levés

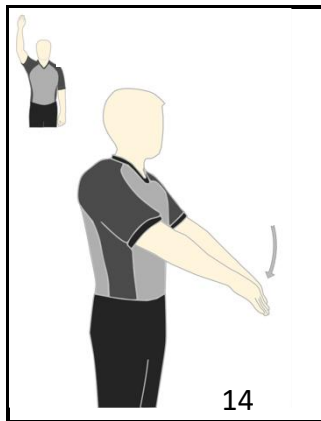
Violations

MARCHER



Rotation des poings

TOUCHER LE SOL AVEC
LE(S) PIED(S) OU LE
REPOSE PIED



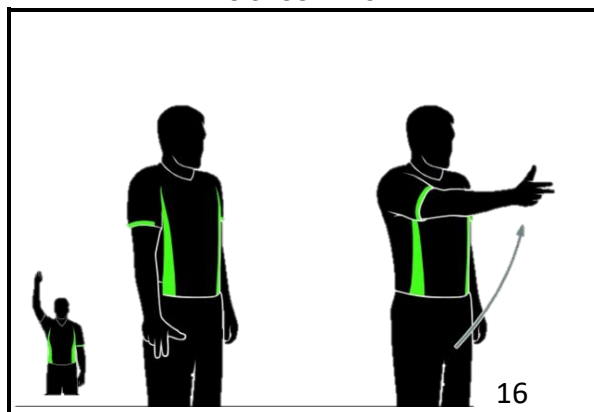
14

DRIBBLE IRRÉGULIER

Non applicable

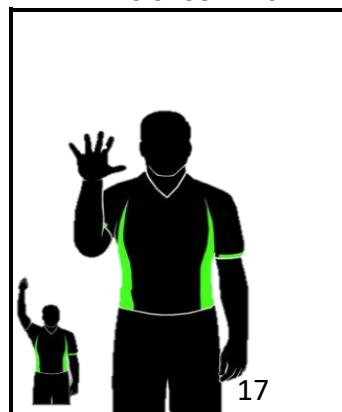
15

3 SECONDES



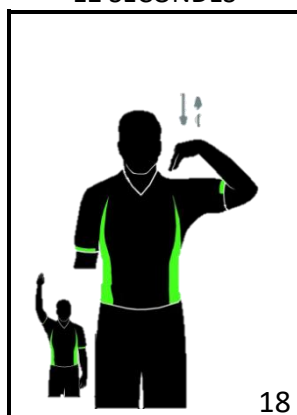
Bras tendu montrant trois doigts

5 SECONDES



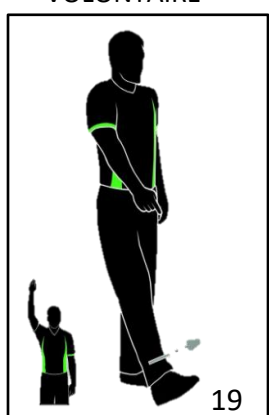
Montrer 5 doigts

12 SECONDES



Toucher l'épaule des
doigts

JEU AU PIED
VOLONTAIRE



Pointer le pied

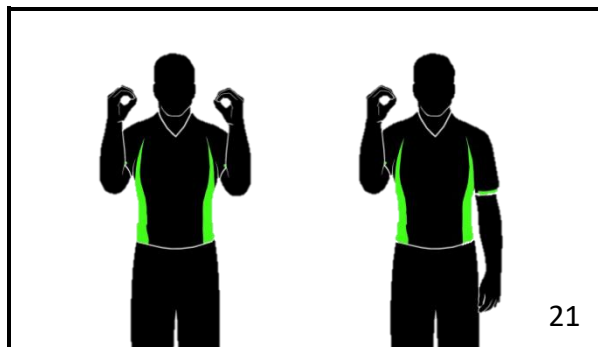
BALLON NON
RESSORTI (3x3)



Allers-retours de 2
doigts de gauche à
droite

Numéros des joueurs

N° 00 et 0



Chaque main
montrent « 0 »

La main droite
montre « 0 »

N° 1 - 5



La main droite montre
le numéro 1 à 5

N° 6 - 10



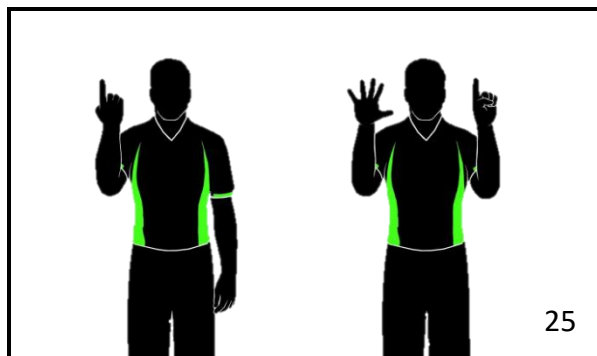
La main droite montre
le numéro 5 et la
gauche montre
le chiffre de 1 à 5

N° 11 - 15



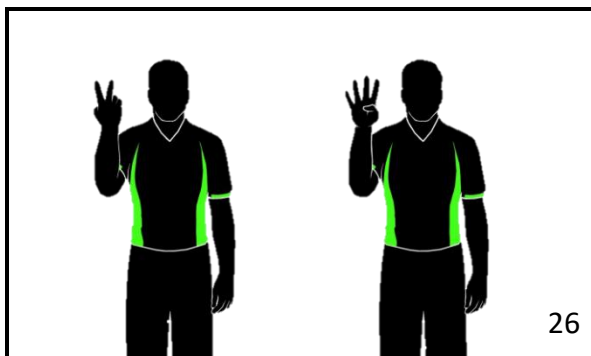
La main droite montre
le poing fermé et la
main gauche montre
le chiffre de 1 à 5

N° 16



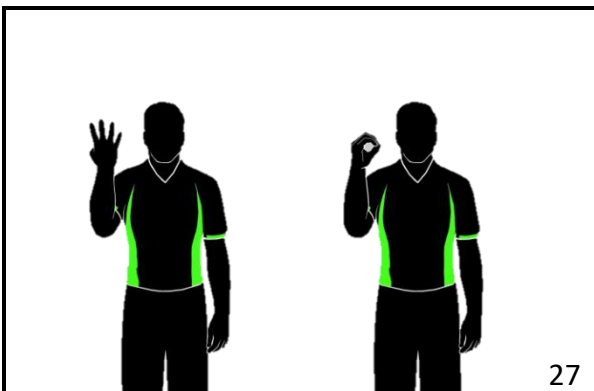
D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités

N° 24



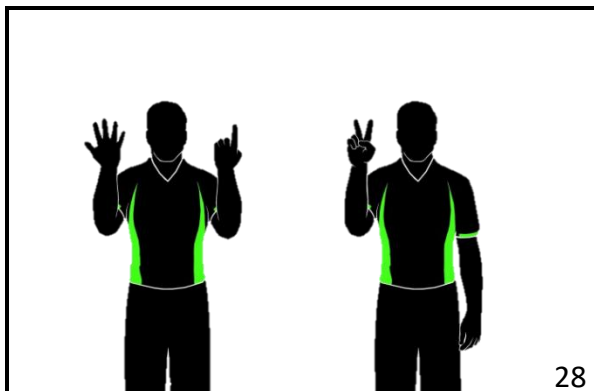
D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

N° 40



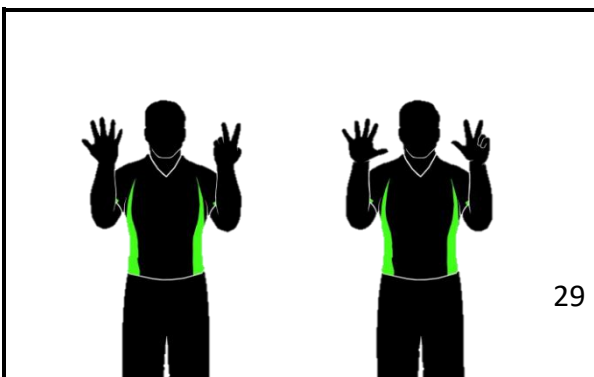
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités

N° 62



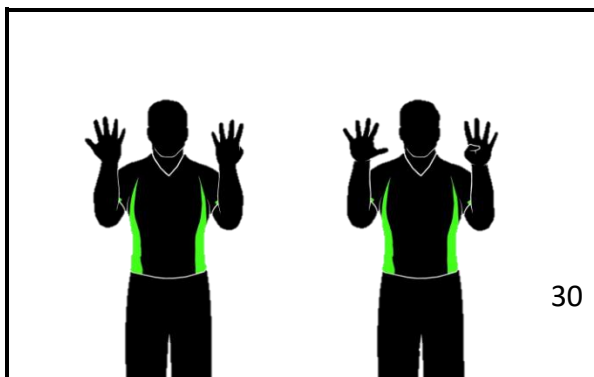
D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités

N° 78



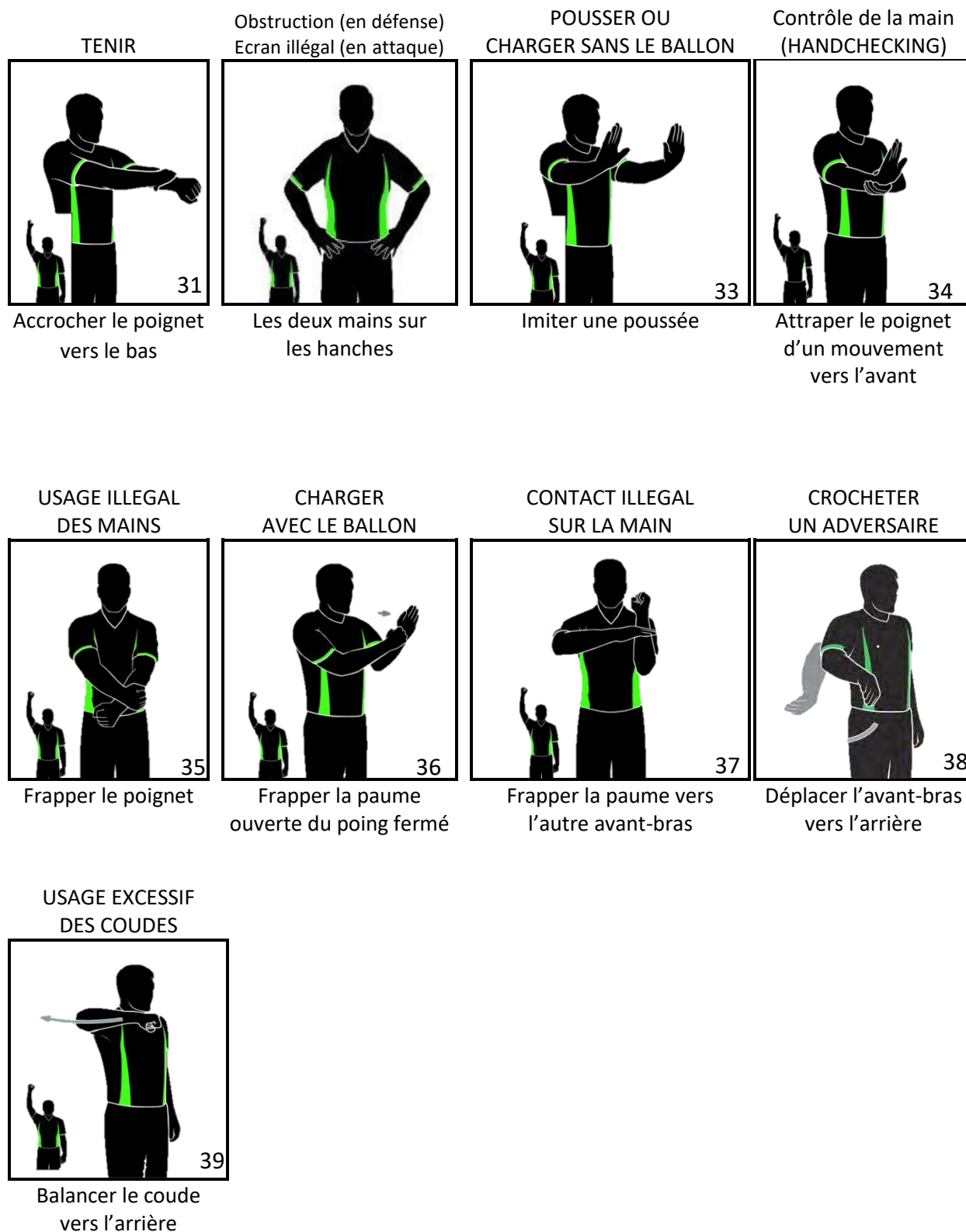
D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités

N° 99



D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

Types de fautes

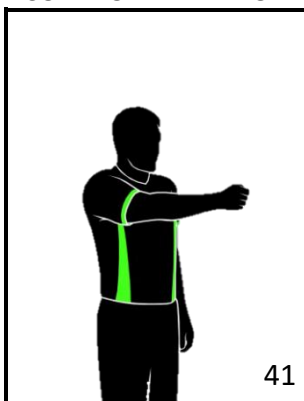


FRAPPER LA TÊTE



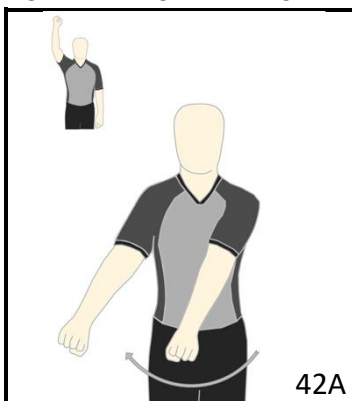
Imiter le contact sur la tête

FAUTE DE L'EQUIPE EN
CONTROLE LE BALLON



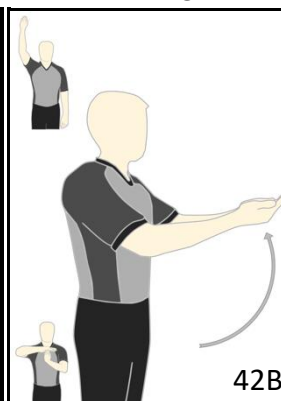
Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive

COUPER TROP TOT LE
CHEMIN D'UN ADVERSAIRE



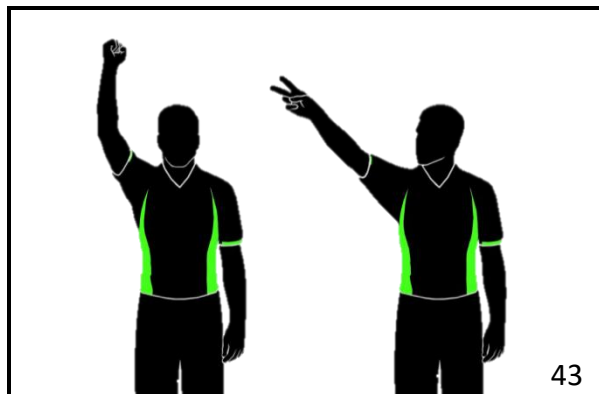
Imiter le mouvement du fauteuil avec ses poings

LIFTING



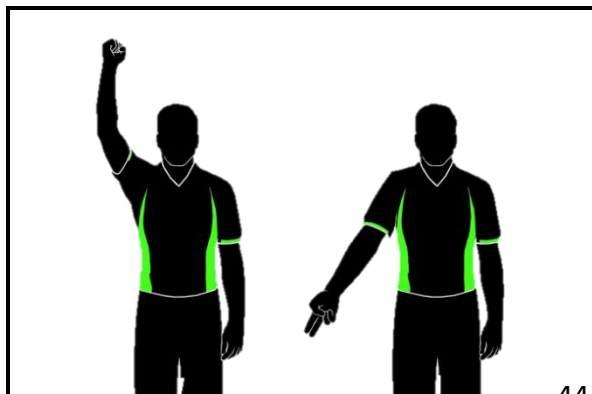
Imiter le lifting avec ses mains

FAUTE SUR L'ACTION DE TIR



Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers-francs

FAUTE EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR



Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol

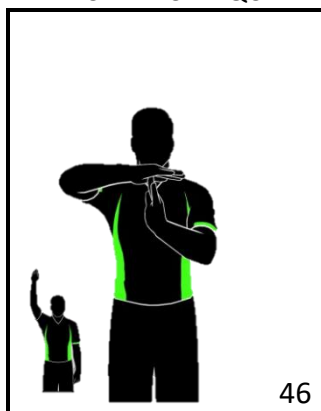
Situations spéciales

DOUBLE FAUTE



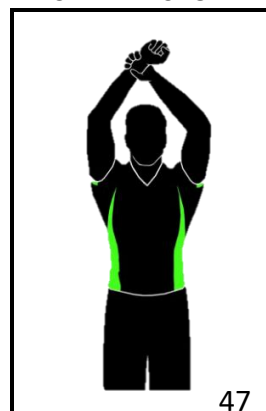
Croisement
successif des deux
poings fermés

FAUTE TECHNIQUE



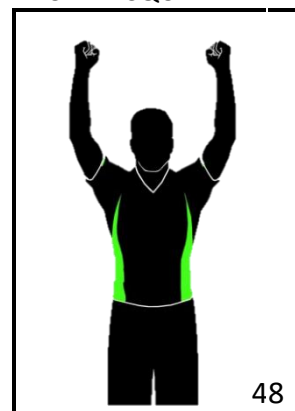
Former un « T » avec la
paume

FAUTE ANTISPORTIVE



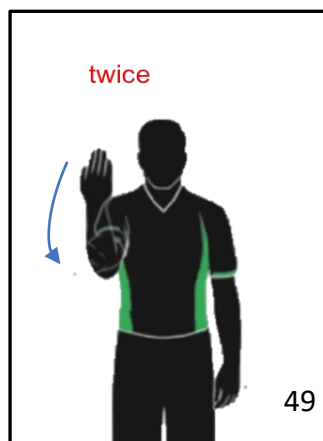
Attraper le poignet
vers le haut

FAUTE DISQUALIFIANTE



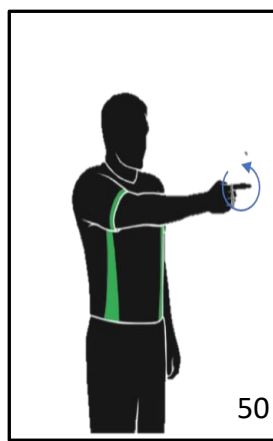
Lever les deux
poings fermés

SIMULATION DE
FAUTE



Relever deux fois
l'avant-bras

USAGE DE LA VIDEO



Rotation de la main
horizontale avec l'index
étendu

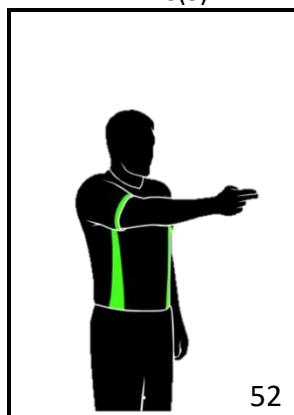
CHALLENGE (3x3)



Former un « C » avec le
pouce et l'index

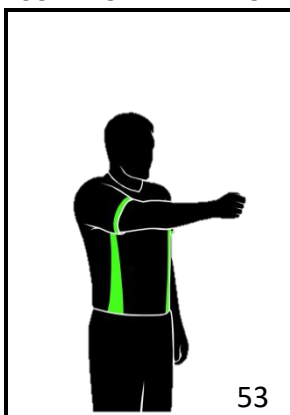
Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

APRES UNE FAUTE
SANS LANCER(S)
FRANC(S)



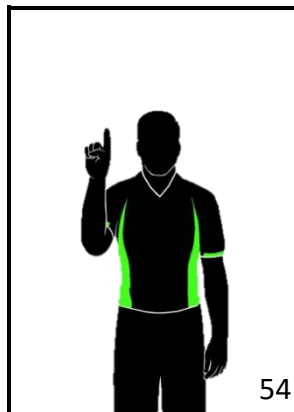
Pointer la direction
du jeu, bras
parallèle à la ligne
de touche

APRES UNE FAUTE DE
L' EQUIPE QUI
CONTROLE LE BALLON



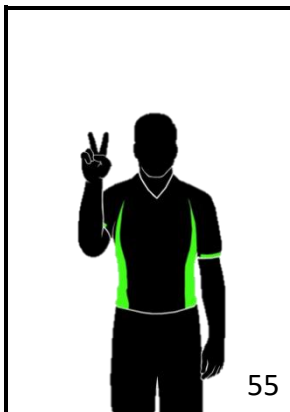
Engager le poing en
direction du jeu, bras
parallèle aux lignes de
touche

1 LANCER-FRANC



1 doigt vers le haut

2 LANCERS-FRANC



2 doigts vers le haut

Administrer les lancers-francs

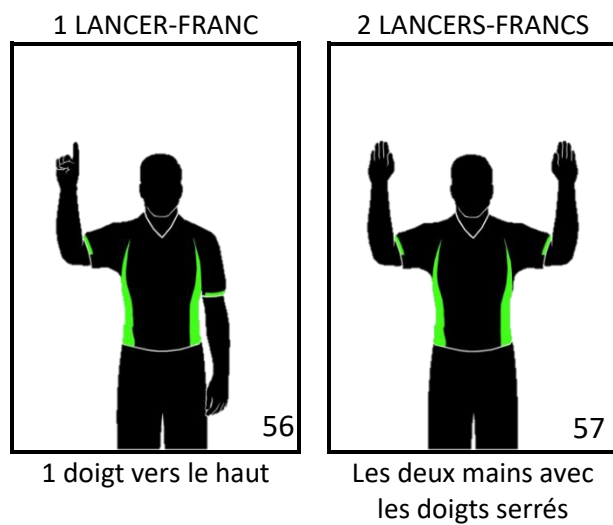


Figure 8 Signaux des arbitres

B. FEUILLE DE MARQUE



Team A _____
Team B _____

Competition _____
Date _____
Referees #1 _____

Category _____

#2 _____

Game No. _____
Time _____
Court _____

Team A _____

Time out

Team fouls

1	2	3	4	5	6
					

Players _____

No. _____

Unsportsmanlike

1	2

Team B _____

Time out

Team fouls

1	2	3	4	5	6
					

Players _____

No. _____

Unsportsmanlike

1	2

Running score

A	B	A	B
	1	13	13
	2	14	14
	3	15	15
	4	16	16
	5	17	17
	6	18	18
	7	19	19
	8	20	20
	9	21	21
	10	22	22
	11	23	23
	12		

Score (after Regular time)
A _____ B _____

Score (after Overtime)
A _____ B _____

Referee's Signature _____

Game protest requested: ☐ Yes

Team's Name: _____

(Player's signature)

Scorer _____

Timer _____

Shot Clock Operator _____

Figure 9 Feuille de marque 3x3

- B.1. La feuille de marque officielle illustrée est celle approuvée par la Commission Technique de l'IWBF.
- B.2. Celle-ci consiste en 1 original à destination du corps organisateur de la compétition.

Remarque :

1. Le marqueur doit utiliser une couleur BLEUE OU NOIRE pour l'ensemble des enregistrements.
2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.

- B.3. **Avant la rencontre**, le Marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

B.3.1. Il doit entrer le nom des 2 équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque.
L'équipe "A" doit toujours être l'équipe mentionnée en premier sur le programme.
L'autre équipe doit être **l'équipe "B"**.

B.3.2. Il doit ensuite entrer :

- Le nom de la compétition.
- La catégorie dans laquelle la rencontre est jouée.
- Le numéro de la rencontre.
- La date, l'heure et le terrain de la rencontre.
- Les noms des arbitres.



Team A	Turkmenistan	Team B	China
Competition	FIBA 3x3 World Cup 2019	Date	18/06/2019
Category	Women	Referees #1	Vlad GHIZDAREANU
Game No.	Pool A game 10	#2	Glenn TUITT
		Time	16:00
		Court	Main Court

Figure 10 En-tête de la feuille de marque

B.3.3. L'équipe "A" doit occuper la partie supérieure de la feuille de marque, l'équipe "B" dans la partie inférieure.

B.3.3.1. Dans la première colonne, le marqueur doit inscrire chaque NOM et Initiale des joueurs dans l'ordre de leur numéro de maillot, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'organisateur ou le représentant de l'équipe.

B.3.3.2. Si une équipe présente moins de 4 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases des noms et numéros de joueur laissées vides en dessous du dernier joueur enregistré.

B.4 Temps-mort

B.4.1. Les temps-morts accordés doivent être entrés par un « X » dans les cases appropriées en-dessous du nom de l'équipe.

B.4.2. A la fin de la rencontre, les cases non utilisées seront barrées par 2 lignes parallèles horizontales.

B.5 Fautes

B.5.1. Les fautes de joueur peuvent être de contact, techniques, antisportives ou disqualifiantes.

B.5.2. Les fautes commises par les remplaçants peuvent être techniques ou disqualifiantes.

B.5.3. Seules les fautes antisportives ou disqualifiantes doivent être entrées à côté du nom du joueur comme suit :

B.5.3.1. Une faute antisportive de joueur doit être indiquée en inscrivant un "U" (Unsportsmanlike).

B.5.3.2. Une faute disqualifiante doit être indiquée en inscrivant un "D".

B.5.4. A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en y traçant une ligne horizontale épaisse.

B.6 Fautes d'équipe

B.6.1. Quand une équipe commet une faute de contact, technique, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit entrer la faute au compte de l'équipe en marquant au fur et à mesure un « X » dans l'espace désigné. En cas de faute antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit sauter une case et marquer le « X » dans la case suivante et le cercler.

B.6.2. À la fin de la rencontre, le marqueur neutralise les cases restantes en les rayant de 2 lignes parallèles horizontales.

B.7 La marque courante

B.7.1. Le marqueur doit tenir le compte courant et chronologique des points marqués par chaque équipe.

B.7.2. Il y a 2 colonnes principales prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.

B.7.3. Chaque colonne principale est subdivisée en 4 colonnes. Les 2 colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les 2 colonnes de droite sont pour l'équipe "B". Les colonnes centrales sont pour la progression du score (23 points) pour chaque équipe.

Le marqueur doit :

- D'abord, tracer
 - une ligne diagonale (/ pour les droitiers, \ pour les gauchers) pour chaque panier accordé.
 - Un cercle plein (●) pour tout lancer-franc marqué.
 - Un cercle pour tout panier du terrain marqué à 2 points.

	A		B	
	1	1		
9	2	2	23	
0	3	3	15	
9	4	4	17	
11	5	5	15	
0	6	6	15	
11	●	7	15	
11	●	8		
11	●	9	23	
	10	10	23	
0	11	11	15	
11	12	12		

Figure 11
Progression du score

Par-dessus le nouveau total de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer.

- Ensuite inscrire dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou \ ou ●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer-franc.

B.8 La marque courante : instructions supplémentaires

- B.8.1. Un panier du terrain marqué accidentellement par un joueur dans son propre panier doit compter et doit être inscrit comme ayant été marqué par le dernier joueur attaquant ayant contrôlé le ballon.
- B.8.2. Non applicable.
- B.8.3. A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points.
- B.8.4. Chaque fois qu'il lui sera possible, le marqueur devra vérifier son score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a une différence et que son score est correct, il doit immédiatement prendre les mesures nécessaires à la rectification du tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, il doit en informer le Superviseur Sportif, si présent, ou les arbitres dès que le ballon sera mort et que le chronomètre de jeu sera arrêté.
- B.8.5. Les arbitres peuvent corriger toute erreur de tenue de score, de nombre de fautes ou de nombre de temps-morts comme prévu dans les règles. Le Superviseur Sportif ou un arbitre doit signer les corrections. Dans le cas de vastes corrections, celles-ci doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

B.9 La marque courante : Totalisation

- B.9.1. A la fin du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation, le marqueur doit inscrire le score du temps de jeu réglementaire et de la prolongation (s'il y en a une) dans l'espace correspondant dans la partie basse de la feuille de marque.
- B.9.2. A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 traits épais horizontaux sous le nombre final des points marqués par chaque équipe et numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour annuler les nombres restants dans les colonnes de (score courant) de chaque équipe.
- B.9.3. Tous les officiels de table de marque doivent inscrire leur nom complet en lettres majuscules sur la feuille de marque.
- B.9.4. Les arbitres doivent être les derniers à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration de la rencontre et à leur rapport avec elle.

Remarque : Si un joueur signait la feuille de marque pour déposer une réclamation (en utilisant la case marqué (Requête en réclamation sur la rencontre), les officiels de la table de marque et le(s) arbitre(s) doivent rester à la disposition du Superviseur Sportif jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Figure 12 Score final sur la feuille de marque

C. PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION

Si durant une compétition internationale IWBF une équipe pense que ses intérêts ont été affectés par une décision d'un arbitre ou par un événement qui a eu lieu pendant la rencontre, elle peut déposer une réclamation de la manière suivante :

- C.1. Une équipe peut poser une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :
 - a) Une erreur de tenue du score, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs qui n'a pas été corrigée par les arbitres.
 - b) Une décision de forfait, d'annulation, de report ou de non reprise de la rencontre.
 - c) Une violation des règles d'éligibilité applicables.
- C.2. En cas de réclamation d'une équipe, seule la vidéo officielle et le matériel officiel peut être utilisé pour prendre une décision.
- C.3. Pour être recevable, une réclamation doit se conformer aux procédures suivantes :
 - a) Un joueur de cette équipe doit signer la feuille de marque immédiatement après la fin de la rencontre, et fournir une explication écrite des motifs de cette réclamation, au verso de la feuille de marque et avant que les arbitres signent la feuille de marque.
 - b) Des frais d'un montant de 200 \$ (USD) devront être appliqués pour chaque réclamation et seront payés au cas où la réclamation serait perdue.
- C.4. Le Superviseur Sportif (ou la personne indiquée comme étant en charge des réclamations lors de la réunion Technique organisée la veille du tournoi avec les équipes) doit décider de la réclamation le plus tôt possible et, en tout cas, au plus tard qu'avant le commencement de la prochaine phase de poule ou du prochain tour de la phase d'élimination directe. Cette décision est également considérée comme une décision de l'ordre des règles du jeu et ne pourra être soumise à aucun nouvel examen ou appel. Exceptionnellement, les décisions relatives à l'éligibilité peuvent faire l'objet d'un appel conformément à la réglementation en vigueur.

C.5 Le Superviseur Sportif (ou la personne indiquée comme étant en charge des réclamations lors de la réunion Technique organisée la veille du tournoi avec les équipes) ne peut pas décider de changer le résultat d'une rencontre, à moins qu'il y ait une preuve claire et concluante que, si l'erreur qui a fait l'objet de la réclamation ne s'était pas produite, le nouveau résultat se serait certainement matérialisé. Au cas où la réclamation serait acceptée pour d'autres raisons que celles des règles d'éligibilité et qu'elle conduirait au changement de vainqueur de la rencontre, la rencontre serait alors jugée à égalité à l'issue du temps de jeu réglementaire et une prolongation devrait alors être jouée immédiatement.

C.6. Règles spéciales pour les compétitions IWBF ou les compétitions qui ne prévoient pas d'autres dispositions dans leur règlement :

Dans le cas où la compétition est en format de tournoi, l'organe compétent pour toutes les réclamations est le « Technical Committee » (voir Règlements Internes IWBF).

Pour toutes les autres questions qui engendrent une réclamation, l'organisme compétent doit être l'IWBF agissant par l'intermédiaire d'une ou de plusieurs personnes ayant une expertise sur la mise en oeuvre et l'interprétation des Règles Officielles de Basketball.

D. CLASSEMENT DES EQUIPES

D.1. Procédure

Pour le classement des poules et le classement général de toute compétition (cela ne s'applique pas aux classements des « Tours »), les règles de classement suivantes doivent s'appliquer.

Si des équipes ayant atteint le même stade de la compétition sont à égalité, les étapes à suivre pour rompre l'égalité sont appliquées dans l'ordre suivant. Chaque étape ne sera calculée qu'une seule fois. Si les équipes sont toujours à égalité après une étape, l'étape suivante sera appliquée pour départager les équipes encore à égalité :

1. Le plus grand nombre de victoires (ou le plus grand ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres dans la comparaison inter-poules).
2. La comparaison des résultats des confrontations directes entre les équipes concernées (seules les victoires/défaites sont prises en compte et ne s'appliquent qu'au sein d'une même poule).
3. La plus grande moyenne de points marqués (sans prendre en compte les scores acquis lors des victoires par forfait), même si l'on ne prend jamais en considération plus de 21 points dans chaque match, que le score soit supérieur ou non à 21.

Si les équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, l'(les)équipe (s) avec le plus haut ranking gagne(nt) le tie-break.

Les classements pour les « Tours » (où les « Tours » sont considérés comme des séries de tournois connectés) sont calculés via le dénominateur des « Tours », c'est-à-dire soit celui des joueurs (si les joueurs peuvent créer de nouvelles équipes dans chaque tournoi) ou celui des équipes (si les joueurs sont liés à une seule équipe pour l'ensemble du « Tour »). L'ordre de classement du « Tour » est le suivant :

1. Classement lors de l'événement final ou celui d'avant celui-ci (celui qui a servi aux qualifications pour le Tour final).
2. Les points aux classements du tour recueillis lors du classement final de chaque étape du tour.
3. Le plus grand nombre de victoires amassées dans le tour (ou le plus grand ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres).
4. La meilleure moyenne de points marqués pendant le tour (sans prendre en considération les chiffres des victoires acquises par forfait), même si l'on ne prend en compte que 21 points maximum par match, quel que soit le score, même s'il est supérieur à 21.
5. Le classement permettant de rompre les égalités sera un classement du « Tour » établi simultanément à partir du classement de chaque événement spécifique.

Quelle que soit la taille du tournoi, les points du « Tour » sont attribués de la façon suivante pour chaque tournoi dans le but d'établir le classement du tour :

Classement du tournoi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Points pour le tour	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

L'attribution des points d'un tour est effectuée avec toutes les équipes participant au Tour, qu'elles participent ou non au prochain événement.

D.2. Règles de constitution du tableau

Les équipes sont affectées aux différentes places du tableau en fonction des points au ranking de chaque équipe (somme des points au ranking des 3 meilleurs joueurs de l'équipe avant la compétition), sauf si prévu autrement dans les règlements de la compétition. En cas de points de ranking identiques pour des équipes, l'affectation dans le tableau doit être déterminée aléatoirement avant la compétition.

Dans les compétitions d'équipes nationales, la constitution du tableau doit se faire sur la base du Ranking 3x3 des Fédérations.

E. ADAPTATION POUR LA CATEGORIE U12

Actuellement non adaptable pour l'IWBF.

FIN DU REGLEMENT ET DES PROCEDURES DE RENCONTRE

Version traduite par Pierre CHARRIER : pec.charrier@gmail.com



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

International Wheelchair Basketball Federation

c/o FIBA

Route Suisse 5 - PO Box 29

1295 Mies

Switzerland