

FIBA: REGLES DE JEU 2014



Jambes, juin 2014

Deux grandes raisons pour modifier les règles

Rendre le jeu plus attractif

Faciliter leur lecture

Quatre modifications majeures



Temps-
mort



24/14
secondes



Zone de
non-
charge



Faute
technique

Règles mieux définies



Retour en zone



Remplacement du
tireur



Faute antisportive

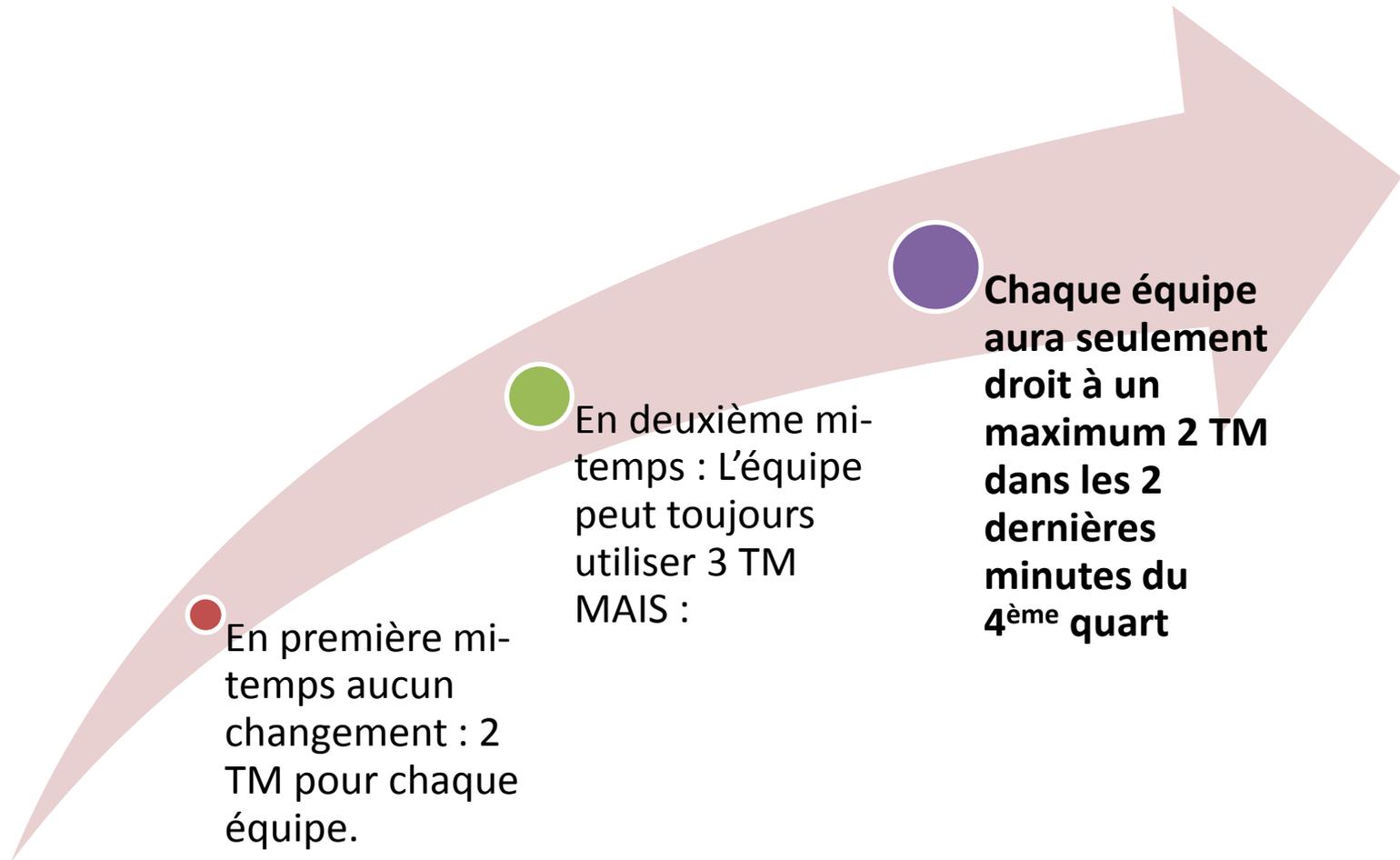
Pour le spectacle

Nouvelle numérotation
des maillots ; ils seront
permis

- Le 0 et le 00
- Du 1 au 99



Temps-mort

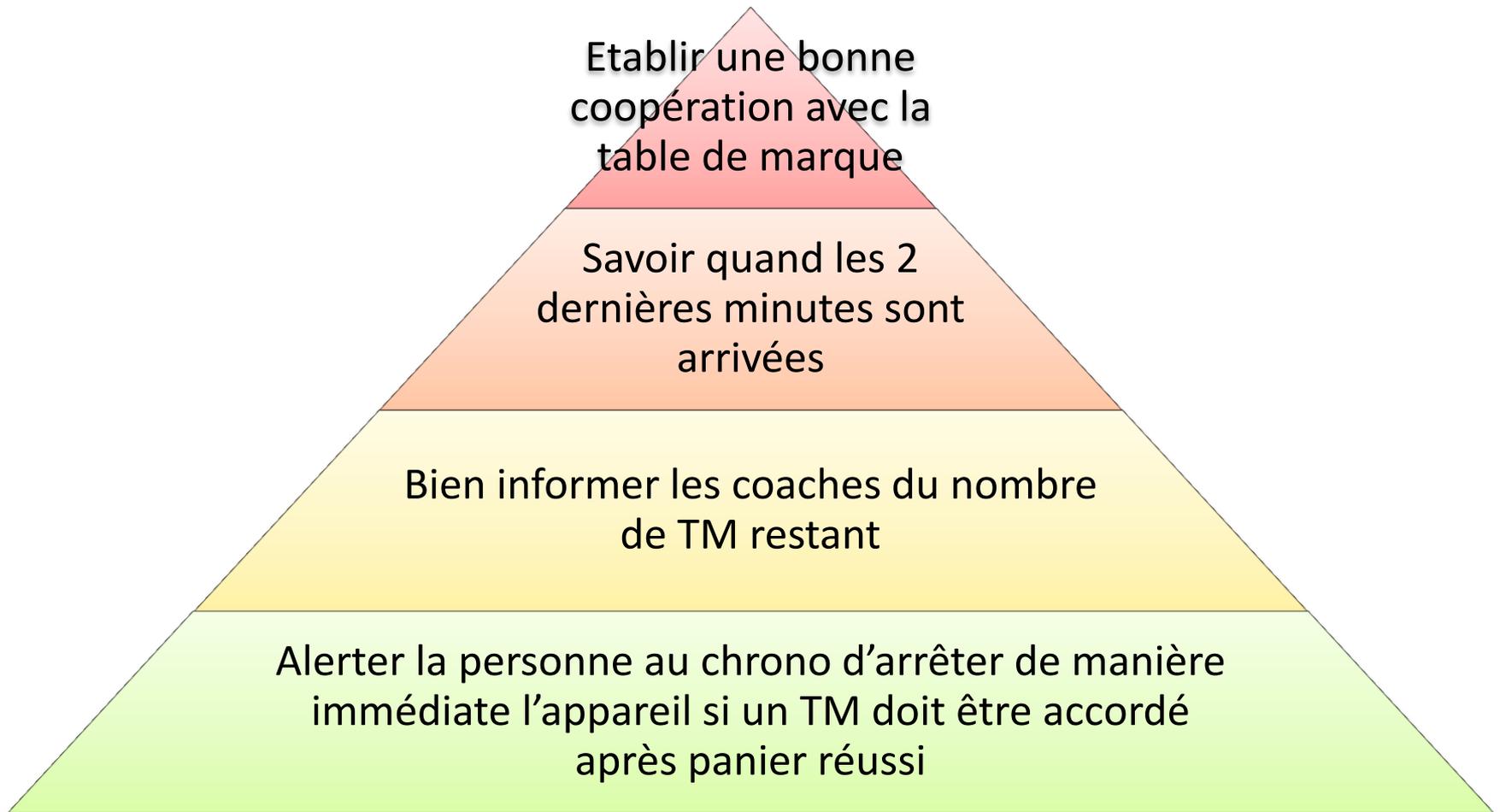


Temps-mort

Le marqueur devra inscrire deux lignes horizontales dans la première case des TM de la 2^{ème} mi-temps, si le coach n'a pas utilisé un TM avant les 2 dernières minutes

Time-outs		Team fouls									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period ②	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period ④	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods									
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls							
				1	2	3	4	5			
001	MAYER, F.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂							
002	JONES, M.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	P ₂					
003	SMITH, E.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	U ₂	P	P ₁				
004	FRANK, Y.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	U ₂						
010	NANCE, L.	18	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	U ₁					
012	KING, H. (CAP)	22	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₁	P						
014	WONG, P.	24									
015	RUSH, S.	25	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₃	P ₂						
021	MARTINEZ, M.	33	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD			
022	SANCHES, N.	42	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD			
024	MANOS, K.	55	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	D ₂						
Coach	LOOR, A.						C ₁	B ₁			
Assistant Coach	MONTA, B.										

Conseils pratiques



Situations

Le Coach a encore 3 TM à utiliser; on joue le 4^{ème} quart, il demande un TM et quand la première opportunité arrive, le chrono signale :

- 02 :01 : après il aura droit à 2 TM
- 02 :00 : après il aura droit à 1 TM
- 01 :43 : après il aura droit à 1 TM

Il reste 02 :08 au 4^{ème} quart, le coach A dispose encore de 3 TM et il demande TM. B5 tire au panier et le ballon traverse le filet quand le chrono signale 02 :01. Le chronométrateur hésite, et il arrête le chrono à 02 :00.

- L'équipe A ne disposera que de 1 TM après avoir utilisé celui-ci.

Temps de tir

Définition : le temps dont dispose une équipe pour effectuer un lancement (tir) au panier

Il commence dès que l'équipe gagne le contrôle du ballon vivant sur le terrain et finit dès que le panier est réussi ou que le ballon touche l'anneau de l'adversaire ou que l'autre équipe obtient le contrôle de ballon

Le
temps
de tir
peut
être
de

- 24 secondes
- 14 secondes
- Entre 14 et 24 secondes

La modification

Quand le ballon touche l'anneau de l'adversaire, si la même équipe qui contrôlait gagne à nouveau le contrôle de ballon, cette équipe aura **un temps de tir de 14 secondes.**

L'endroit où le contrôle est établi – zone avant ou arrière – est **accessoire** : toujours 14 secondes.

Attention les arbitres!

Bien contrôler l'appareil de temps de tir

Bien coopérer avec les officiels de table

Bien contrôler lorsqu'on siffle une infraction après que le ballon ait touché l'anneau de l'adversaire : le ballon, était-il contrôlé par une des deux équipes ou aucune équipe n'avait le contrôle du ballon?

Situations

A5 tire au panier ; le ballon touche l'anneau et quand il est en l'air, l'arbitre siffle double faute d'A6 et B6. L'équipe A, en vertu de l'alternance, doit effectuer la remise en jeu. Elle aura 14 secondes de possession.

A5 tire au panier ; le ballon touche l'anneau et quand il est en l'air, l'arbitre siffle FP, 3^{ème} d'équipe, contre B5. Remise latérale pour l'équipe A avec 14 secondes.

Zone de non-charge

Le joueur qui touche avec un pied ou les deux pieds le demi-cercle de la zone de non-charge est considéré comme étant dans la zone

- La FIBA s'aligne avec les ligues américaines
- L'objectif : mieux protéger l'attaquant
- Les autres deux conditions pour appliquer la règle restent inchangées :
 - Joueur attaquant avec contrôle de ballon se trouve en l'air
 - Il essaie un tir au panier ou une passe latérale ou vers l'avant

La finalité : ne pas récompenser un joueur qui ne fait aucun effort défensif

Faute technique

Le nombre :
un joueur
qui commet
deux FT sera
disqualifié
pour le reste
de la
rencontre

- Le joueur doit se rendre au vestiaire ou quitter les installations.
- Concernant le joueur, les deux fautes doivent être de la même nature. Un joueur qui commet une FU et après une FT n'est pas disqualifié.

Faute technique

Le marqueur devra inscrire « GD » après qu'un joueur ou coach ait été disqualifié pour le restant de la rencontre après avoir commis 2 FT ou 2 FU ; de même si le coach est exclu pour 2 fautes « C », 3 « B » ou 3 fautes « B » et « C »

Time-outs		Team fouls	
7		Period ①	① XXXX ② XXXX
	9 10	Period ③	③ XXXX ④ XXXX
		Extra periods	

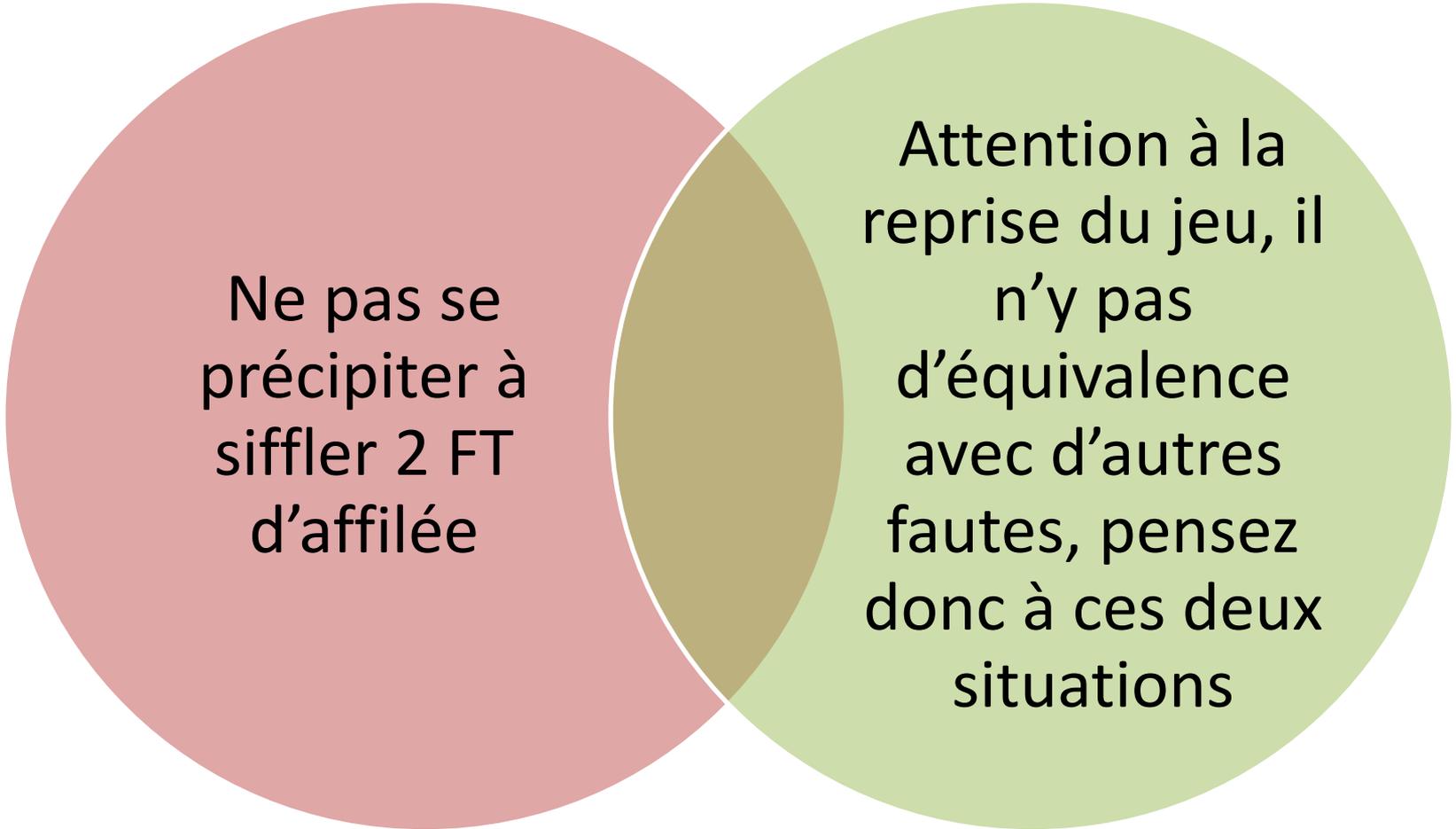
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	8	⊗	P ₁	P ₂	P ₂		
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P ₁	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	⊗	P ₁	P ₂	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P ₁			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P ₁	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P ₁	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
	Coach	LOOR, A.					C ₁	B ₁
	Assistant Coach	MONTA, B.						

Faute technique

La pénalité : la FT (T, B et C) sera pénalisée avec 1 seul lancer-franc suivi de :

- une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- un entre-deux dans le cercle central pour commencer la première période

Conseils importants



Ne pas se précipiter à siffler 2 FT d'affilée

Attention à la reprise du jeu, il n'y pas d'équivalence avec d'autres fautes, pensez donc à ces deux situations

Cas spéciaux

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 2 LF + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT.

- Le jeu reprend par 2 LF d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B.

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 1 LF (bonus) + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT.

- Le jeu reprend par une sortie en ligne de fond pour l'équipe B ; les deux pénalités s'annulent.

Cas spéciaux

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 2 LF + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT, qui est :

- La 5^{ème} FP d'A6
- La 2^{ème} FT d'A6

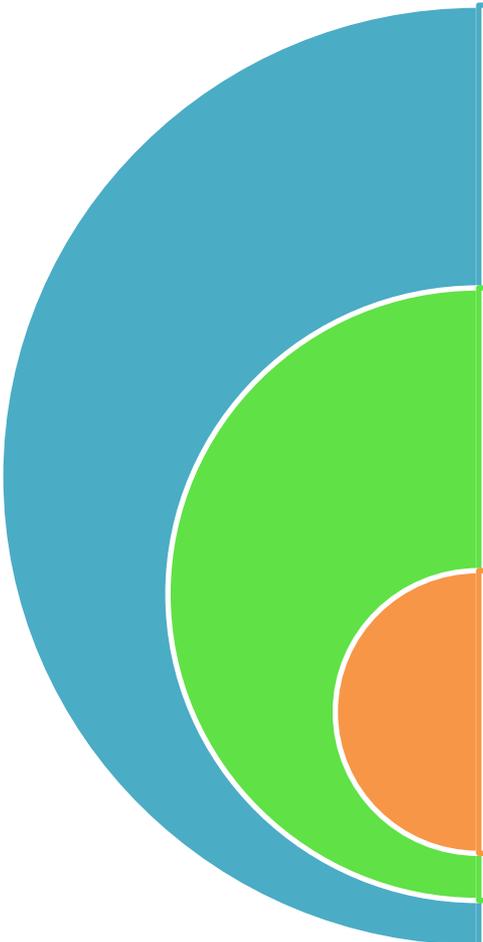
Le jeu reprend par

- 2 LF du remplaçant d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B,
- 2 LF du remplaçant d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B.

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 1 LF (bonus) + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT. A ce moment, il se tourne vers l'arbitre et il l'insulte, conséquence de quoi, il reçoit une deuxième FT. Il est donc disqualifié.

- Le jeu reprend par 1 LF + RJ pour l'équipe B. Les pénalités de la FU et de la première FT sont annulées.

Autres changements



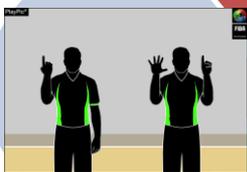
Joueur blessé : Si un joueur blessé reçoit un traitement et doit être remplacé avant le début de la rencontre ou entre des lancers-francs, l'autre équipe aura droit à effectuer le même nombre de changements

Ballon en zone avant : le règlement précise maintenant que le ballon est en zone avant quand :

- Un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon touche **avec les deux pieds** le sol en zone avant et qu'il tient ou dribble le ballon,
- Le ballon est passé entre des joueurs de l'équipe qui le contrôle en zone avant.

Faute antisportive : la période pour sanctionner une FU lors d'une remise en jeu pendant les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart ou de toute prolongation, **s'est élargie au moment où l'arbitre a le ballon entre les mains** pour le mettre à la disposition du joueur.

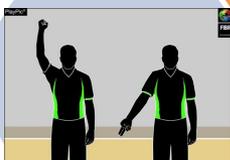
Nouveaux signaux pour les arbitres



La numérotation



Nouveaux types de
faute

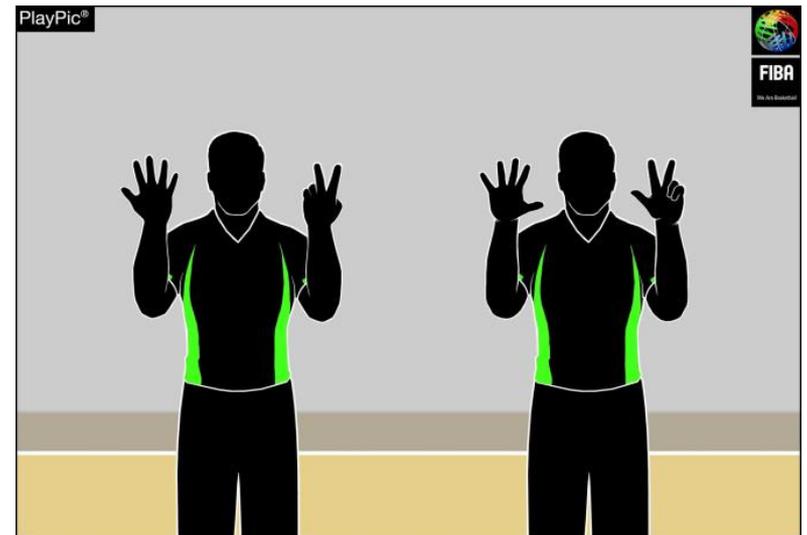
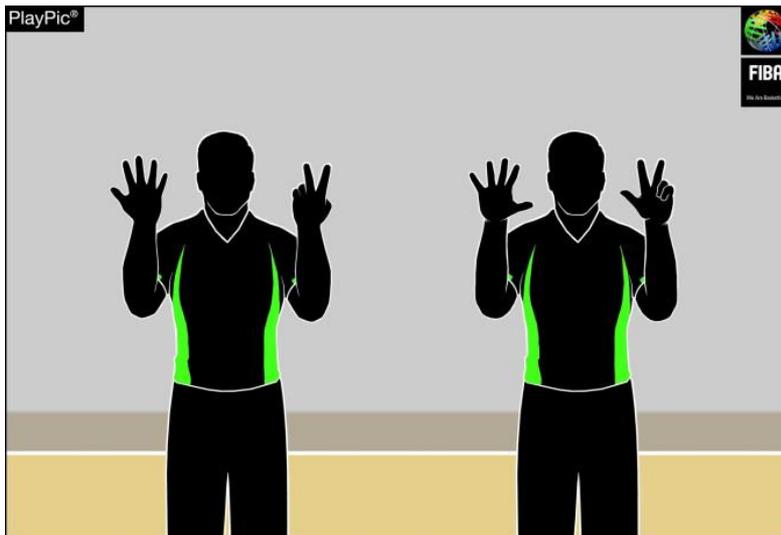


Le report à la table

Les nouveaux signaux

La numérotation (FIBA recommande d'accompagner le signal avec la voix)

- Les dizaines : paume (s) tournée (s) vers l'arbitre
- Les unités : paume (s) tournée (s) vers la table de marque



Report à la table



Faute
personnelle



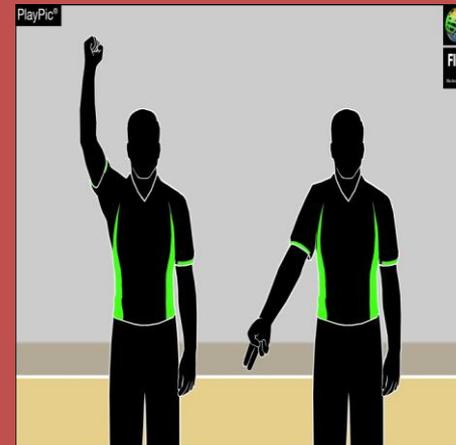
Direction du
jeu



Report à la table



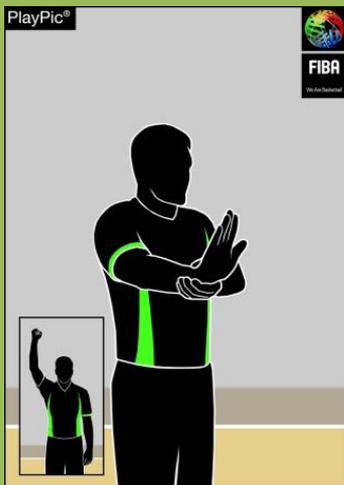
Action de tir



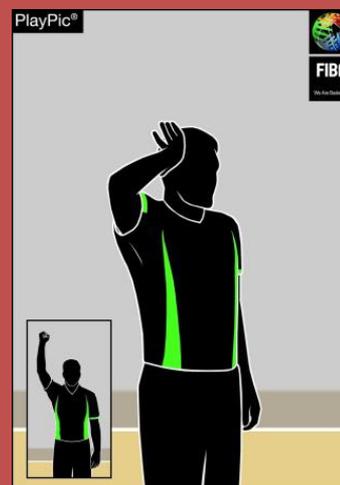
Pas action de tir



Les types de faute



Handchecking



Taper la tête

Les types de faute

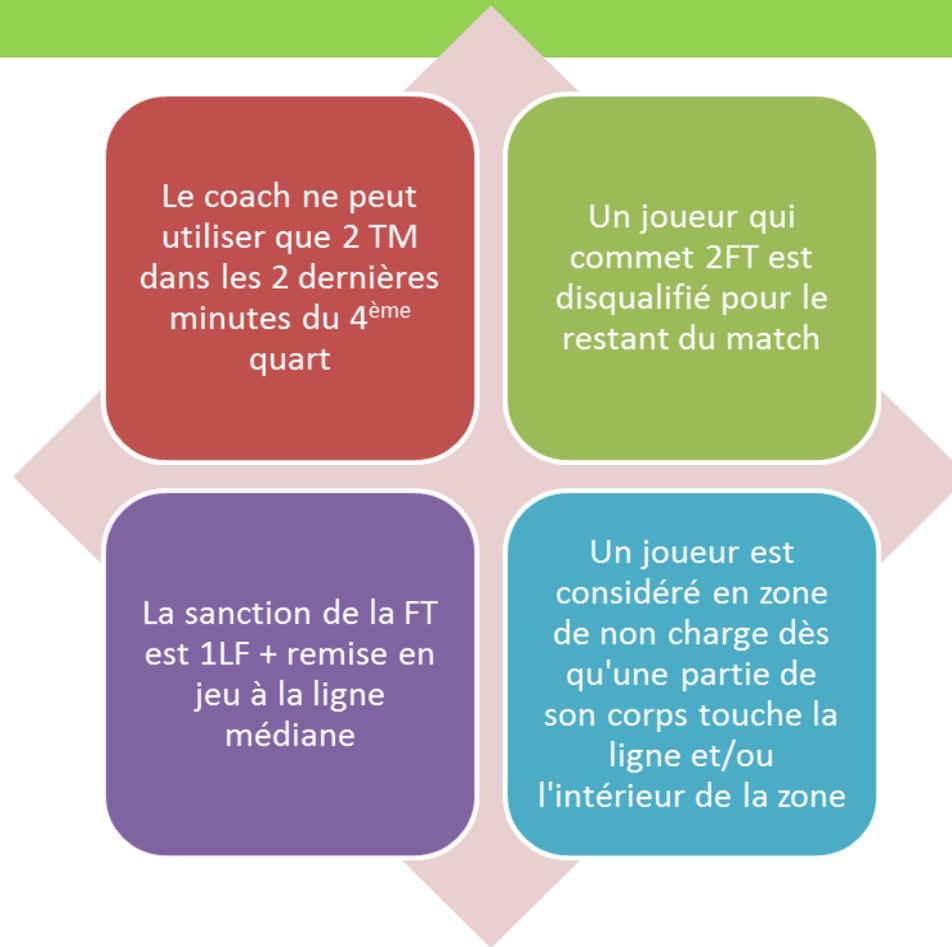


Usage illégal
des mains



Contact sur la
main

Les nouvelles règles en un coup d'oeil



Merci pour votre attention!

**Bonne
saison!**

