



Formations des cadres 2012
Code de jeu



FIBA
EUROPE

We Are Basketball



Fédération Internationale
de Basketball

FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Official Basketball Rules 2010

As approved by

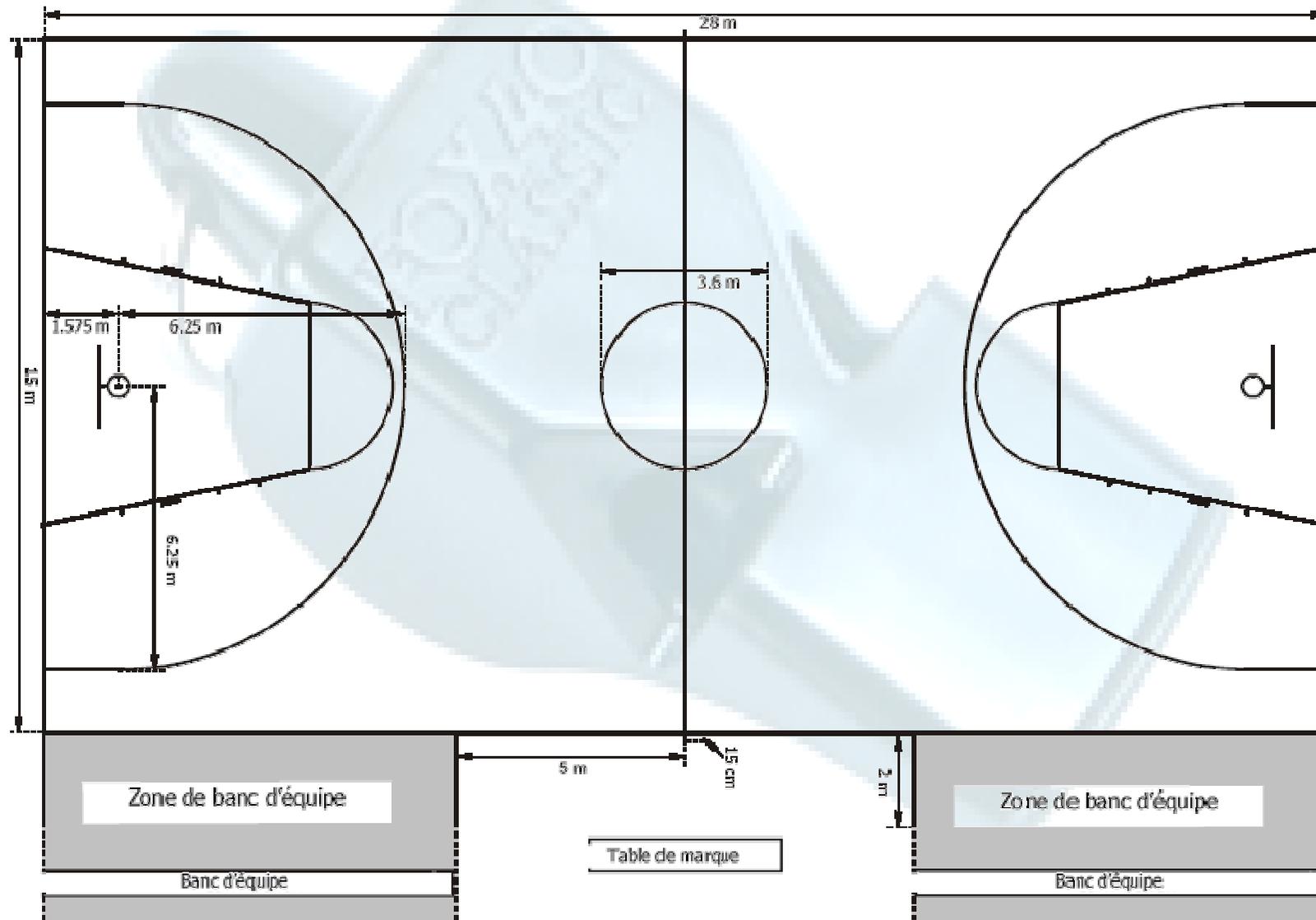
FIBA Central Board

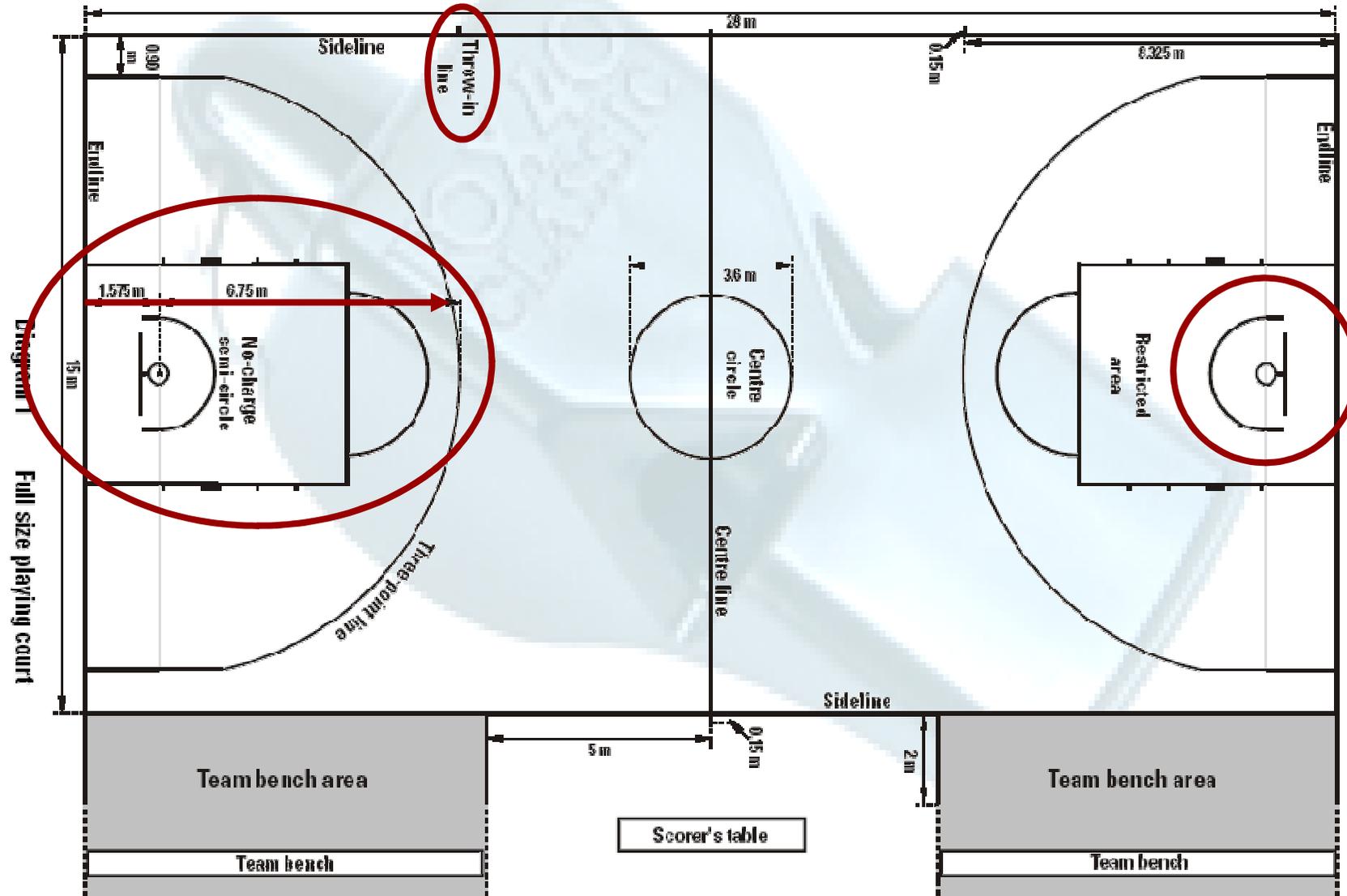
San Juan, Puerto Rico, 17th April 2010

Valid as of 1st October 2010



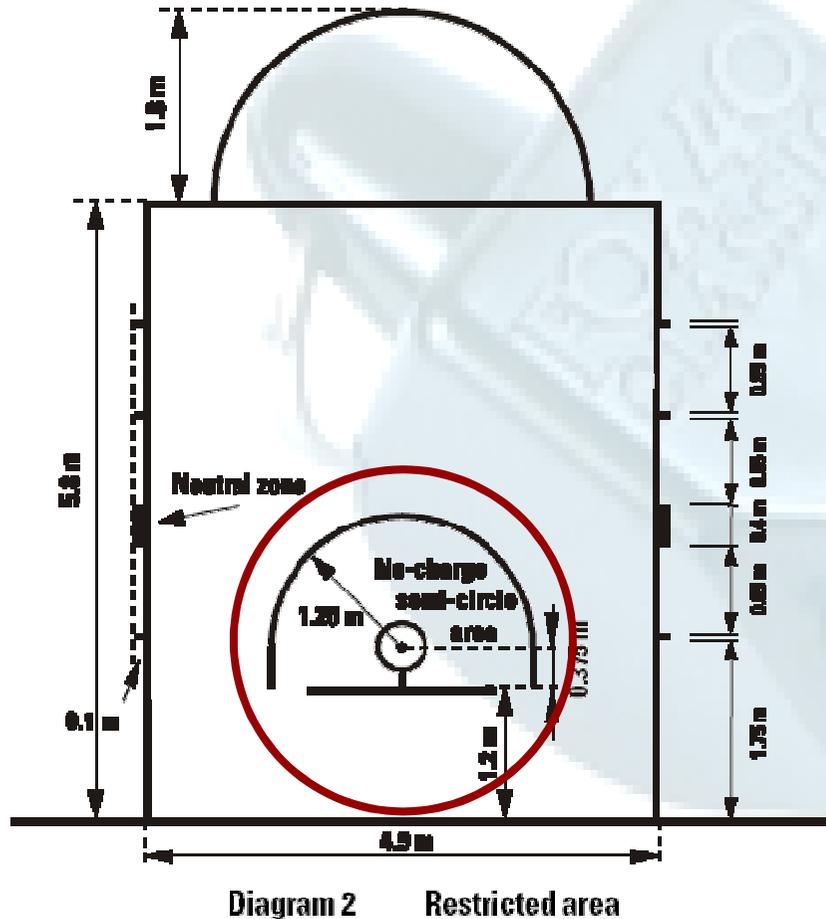
Figure 1 – Terrain réglementaire







- A. le placement de la ligne de 3 points à 6,75 mètres (au lieu de 6,25 mètres);
 - B. tracé d'un arc défensif en dessous de l'anneau;
 - C. le tracé d'une nouvelle ligne pour les rentrées sur les lignes latérales ;
 - D. nouveau tracé de la zone restrictive (appelée communément « la raquette américaine ») ;
 - E. nouveau décompte des 24 secondes. (à déterminer ultérieurement).
-
- L'application des nouvelles règles (A, B, C, D et E) sera obligatoire à partir du **1er octobre 2010** (pour la saison 2010-2011) pour la compétition de la BLB (1^{ère} nationale messieurs)
 - L'application des nouvelles règles (A, B, C) sera obligatoire à partir du **1er juillet 2012** (pour la saison 2012-2013) pour toutes les compétitions nationales, régionales et provinciales (seniors et jeunes)
 - L'application de la nouvelle règle D sera obligatoire à partir du **1er juillet 2012** (pour la saison 2012-2013) pour les compétitions de 1^{ère} nationale dames et 2^{ième} nationale messieurs.
 - Toutefois, les clubs qui le souhaitent, sont autorisés à appliquer toutes les nouvelles règles (A, B, C, D) à partir du **1^{er} juillet 2010.**



La zone de charge sous l'anneau : un défenseur ne pourra plus revendiquer une faute offensive en prenant la charge s'il se trouve les deux pieds dans cette zone et que l'attaquant retombe sur lui après être allé à l'anneau.

Attention : si le défenseur se trouve hors de ce demi-cercle (tracé ou imaginaire), toutes les "anciennes" fautes offensives restent d'application.

Si l'attaquant écarte le défenseur du bras ou fait un « hooking », cela reste une faute offensive, même dans le demi-cercle.



Définition

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 ou n'a pas commis cinq (5) fautes

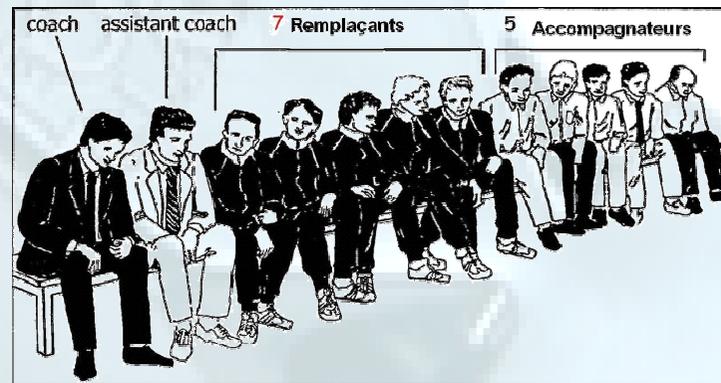
Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est:

- 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
- un joueur exclu lorsqu'il a commis cinq (5) fautes et n'est plus autorisé à jouer

Pendant un intervalle de jeu tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme joueurs

Chaque équipe est composée de :

- douze membres d'équipe au plus autorisés à jouer, y compris le capitaine
- un entraîneur et, si l'équipe le désire, un entraîneur adjoint
- un maximum de cinq accompagnateurs ayant des responsabilités spéciales



Cinq joueurs de chaque équipe doivent être sur le terrain pendant le temps de jeu et peuvent être remplacés

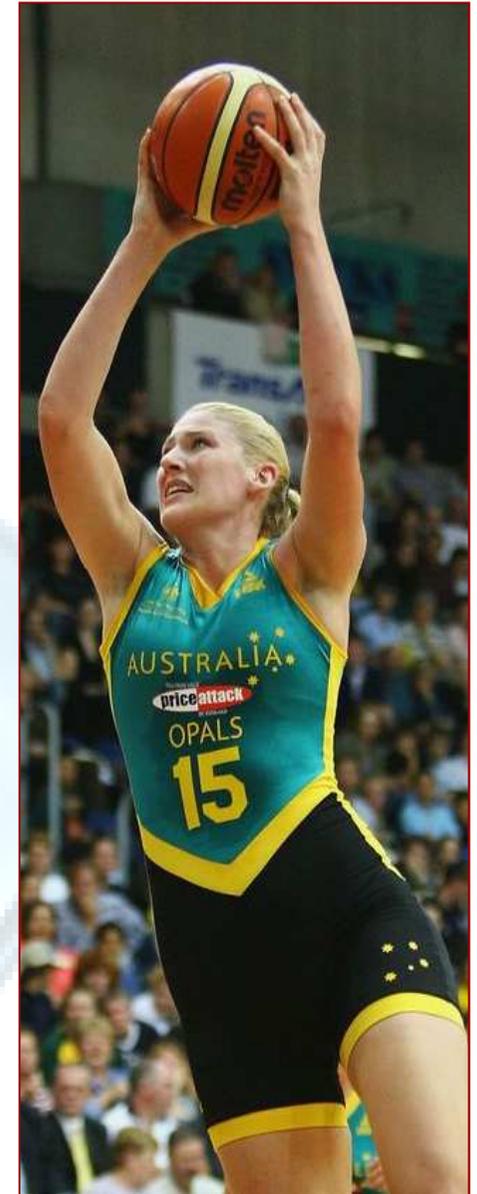
Un remplaçant devient joueur et un joueur devient remplaçant lorsque :

- l'arbitre fait signe au remplaçant de pénétrer sur le terrain de jeu,
- pendant un temps mort d'équipe ou un intervalle de jeu, le remplaçant demande un remplacement au marqueur



La tenue des membres d'une même équipe se compose de :

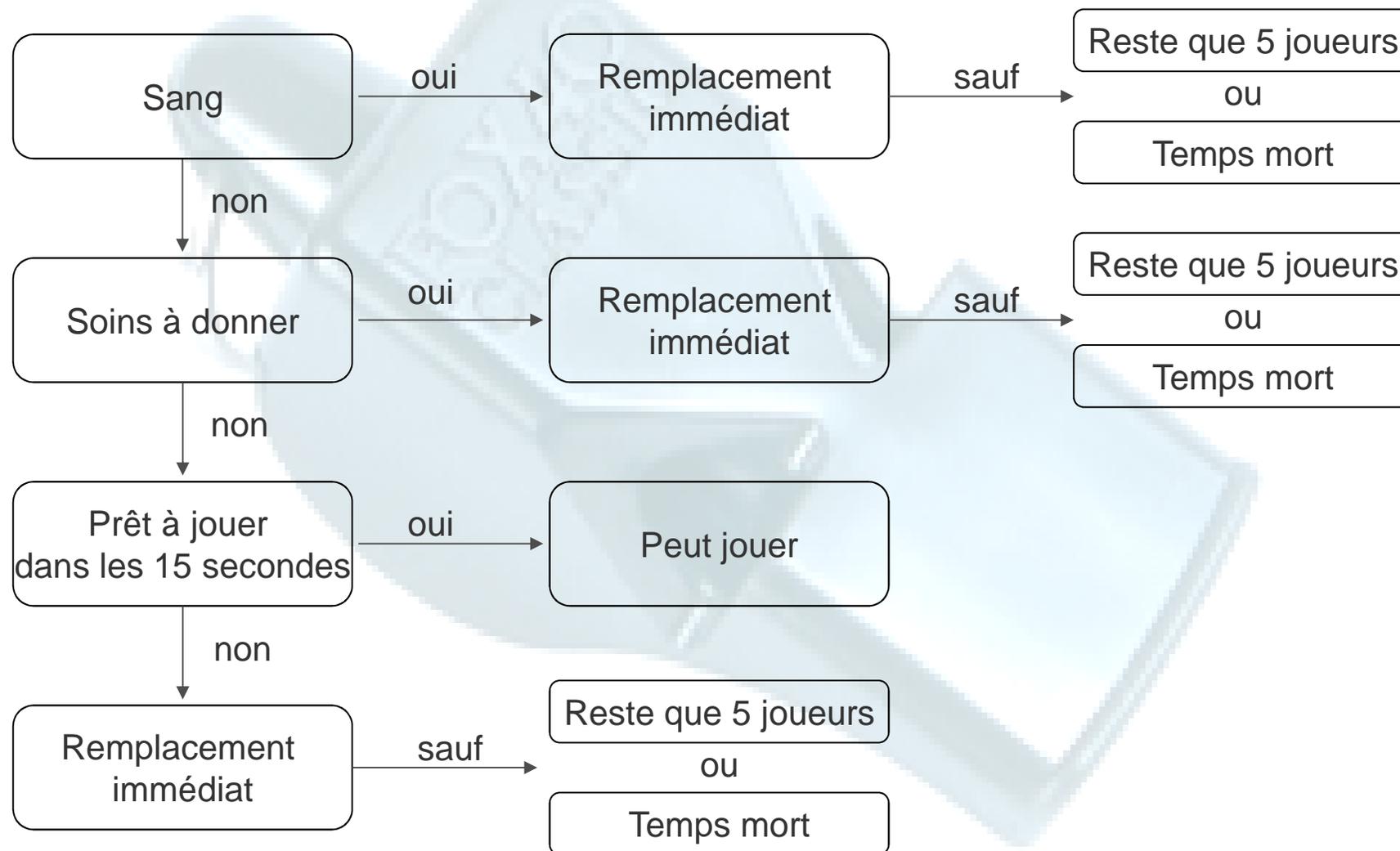
- maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos
Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans la culotte pendant le jeu
- tricots (T-shirts) : exception décidée par l'AWBB
- culottes d'une même couleur dominante, devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots, les sous-vêtements (cuissardes) qui dépassent des culottes peuvent être portés à condition qu'ils soient de la même couleur dominante que la culotte



Ne sont pas permis :

- les protections pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, les armatures ou moulures faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouvertes d'un capitonnage mou
- les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts)
- les ornements sur la tête, les accessoires dans les cheveux ou les bijoux

Article 5 - Joueur blessé



- Le capitaine est un joueur qui représente son équipe sur le terrain
- Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations et seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté
- Le capitaine peut remplir les fonctions d'entraîneur





- Suite à l'introduction des nouvelles licences avec photo d'identité, il a été décidé de revoir la procédure de vérification des documents
- Vingt minutes avant la rencontre, les délégués des clubs présenteront ces documents aux arbitres dans leur vestiaire
- Quinze minutes avant la rencontre, les joueurs se présenteront à ce même vestiaire pour vérification de la licence ou de la carte d'identité

- L'entraîneur ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des joueurs ainsi que le nom du capitaine de l'équipe. Les joueurs sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre
- Dix minutes au moins avant la rencontre, chaque entraîneur doivent confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des joueurs de son équipe ainsi que les noms des entraîneurs en signant la feuille de marque
- Ils indiquent en même temps les cinq joueurs qui commenceront le jeu. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information
- S'il y a une erreur quant aux 5 joueurs découverte avant le début de la rencontre, le cinq de départ doit être corrigé sans sanction ; si l'erreur est découverte après le début de la rencontre, elle doit être ignorée

Official Basketball Rules 2010



- L'entraîneur et l'entraîneur adjoint peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté
- Seul l'entraîneur est autorisé à rester debout pendant le jeu. Il peut s'adresser verbalement aux joueurs pendant le jeu pourvu qu'il demeure à l'intérieur de sa zone de banc d'équipe
- L'entraîneur doit désigner le tireur de lancer franc dans tous les cas où le tireur de lancer franc n'est pas déterminé par le règlement

- La rencontre consiste en quatre périodes de dix minutes
- Il y aura un intervalle de deux minutes entre la première et la seconde période (première mi-temps), entre la troisième et la quatrième période (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation
- Il y aura un intervalle de quinze (15) minutes à la mi-temps



- La première période commence lorsque le ballon quitte la ou les mains de l'arbitre lors de l'entre-deux
- Toutes les autres périodes commencent lorsque le ballon est mis à la disposition du joueur qui doit faire la remise en jeu.
- La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain avec cinq (5) joueurs prêts à jouer
- Les équipes doivent changer de panier pour la seconde mi-temps
- Une période, une prolongation ou la rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit

Article 12 – Entre-deux et possession alternée

Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre deux adversaires dans le cercle central au commencement de la première période

Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs adverses 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



Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- Un ballon tenu a été sifflé
- Le ballon sort des limites et désaccord entre les arbitres
- Un ballon vivant reste coincé dans le support du panier (sauf entre des lancers francs)
- Toutes les périodes autre que la première

Les remises en jeu se font au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite

L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire

La direction de la flèche sera inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin

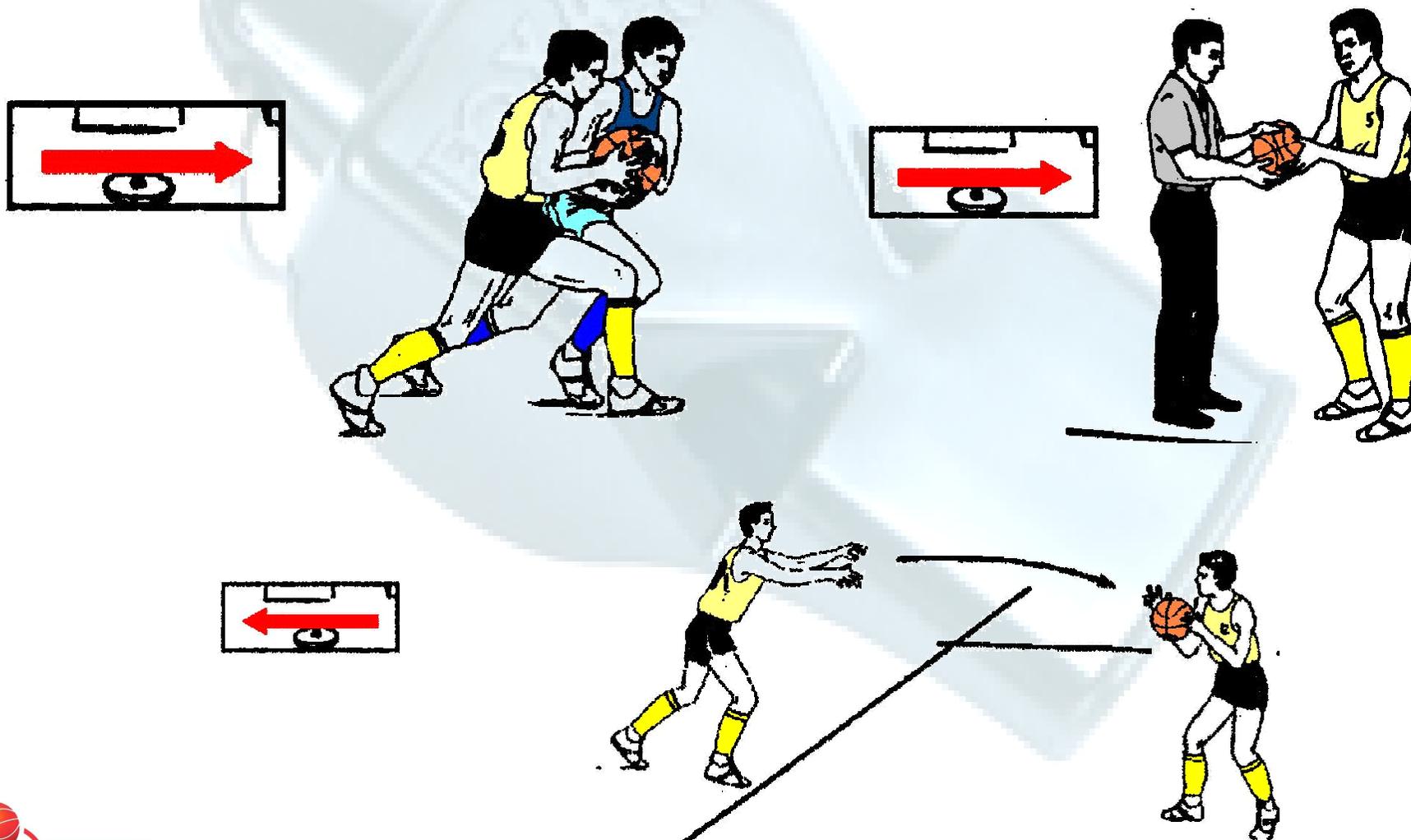
Article 12 – Entre-deux et possession alternée

Dans toutes les situations d'entre-deux les équipes doivent recevoir le ballon de façon alternée pour faire la rentrée, au point le plus proche où la situation d'entre-deux a été sifflée



Article 12 – Entre-deux et possession alternée

Procédure pour la possession alternée





Principe applicable à la fin d'un quart temps, d'une rencontre ou d'un prolongation :
Nouveau texte : chrono électronique avec affichage

- Le chrono de jeu doit indiquer 0.00.3 (3 dixième de seconde) ou plus afin de sécuriser la possession du ballon lors d'une remise en jeu ou lors d'un rebond après le dernier lancer franc pour tirer au panier
- Si le chrono de jeu indique 0.00.2 ou 0.00.1, la seule validation de panier possible sera si celui-ci, a été réalisé en tapant ou "smashant" directement le ballon



Il y a remise en jeu lorsque le ballon est passé dans le terrain par un joueur placé à l'extérieur des limites



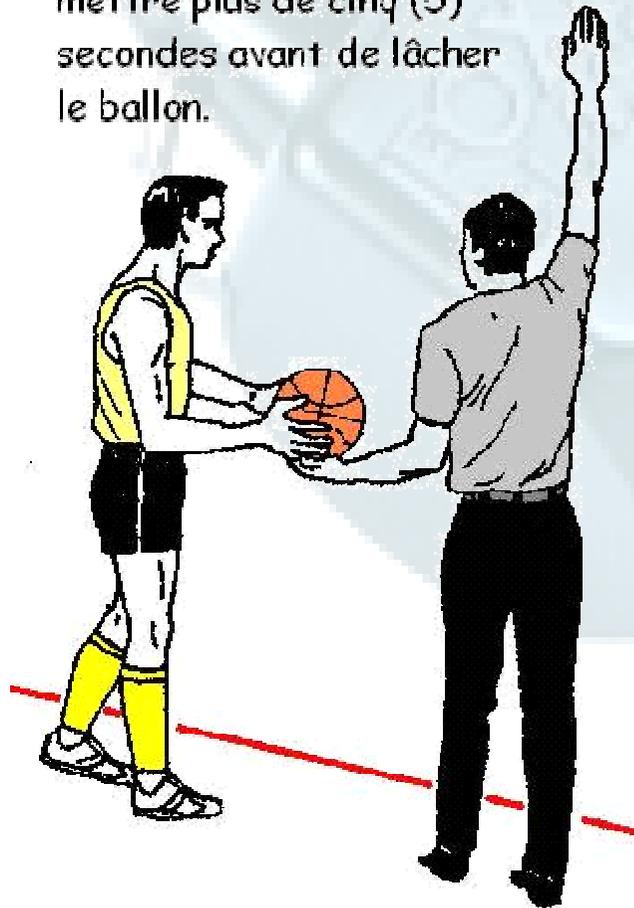
- Un arbitre doit donner le ballon ou le mettre à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Il peut aussi le lancer ou le faire rebondir
- Le joueur doit effectuer la remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la violation a été commise comme indiqué par l'arbitre ou à l'endroit où le jeu a été arrêté, sauf directement derrière le panneau
- A la suite de toutes les périodes autres que la première ou après un/des lancer(s) franc(s) résultant d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante, la remise en jeu suivante devra être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque, que le dernier ou unique lancer franc soit réussi ou non. Le joueur doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane et a le droit de passer le ballon à un partenaire à n'importe quel endroit du terrain de jeu

Un joueur effectuant la rentrée ne doit pas :

- faire en sorte que le ballon touche le sol hors des limites après qu'il a été lâché lors de la remise en jeu
- toucher le ballon sur le terrain avant qu'il ait touché un autre joueur

Un joueur effectuant la rentrée ne doit pas :

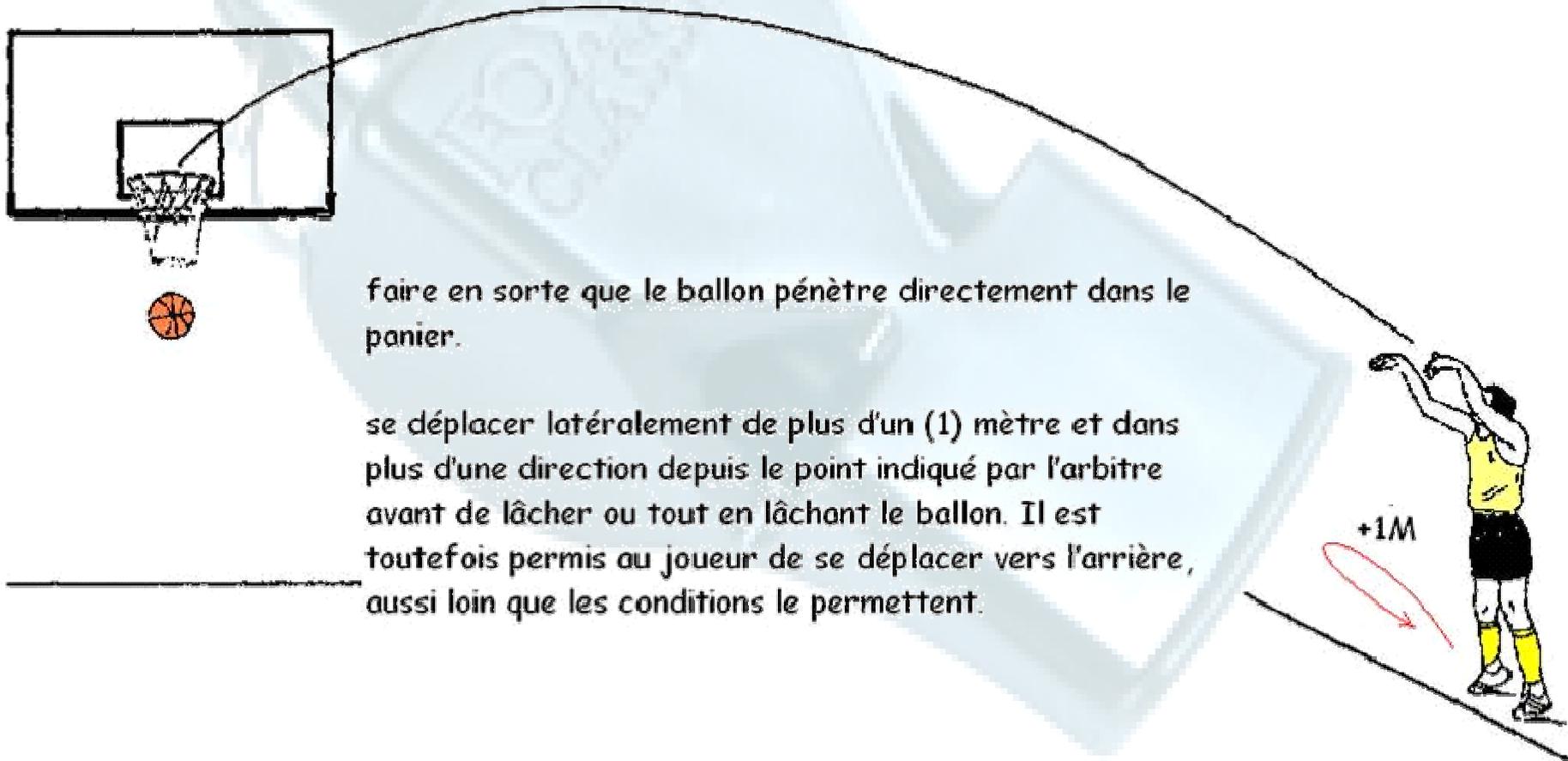
mettre plus de cinq (5)
secondes avant de lâcher
le ballon.



pénétrer sur le terrain
alors qu'il a le ballon
dans la/les mains.



Un joueur effectuant la rentrée ne doit pas :

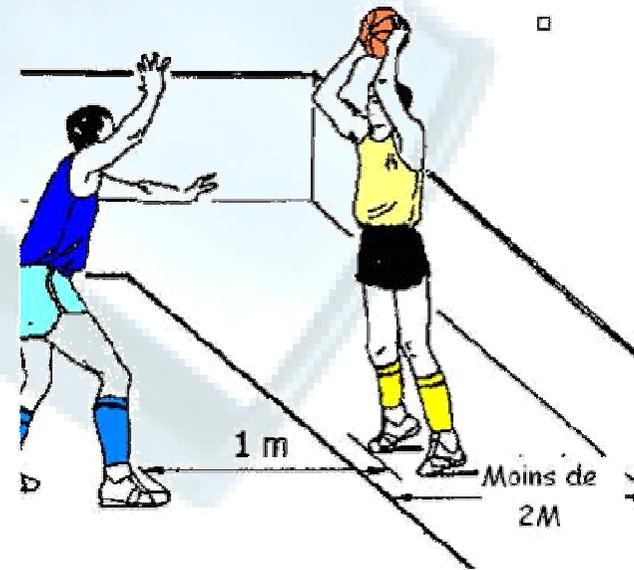


faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier.

se déplacer latéralement de plus d'un (1) mètre et dans plus d'une direction depuis le point indiqué par l'arbitre avant de lâcher ou tout en lâchant le ballon. Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.

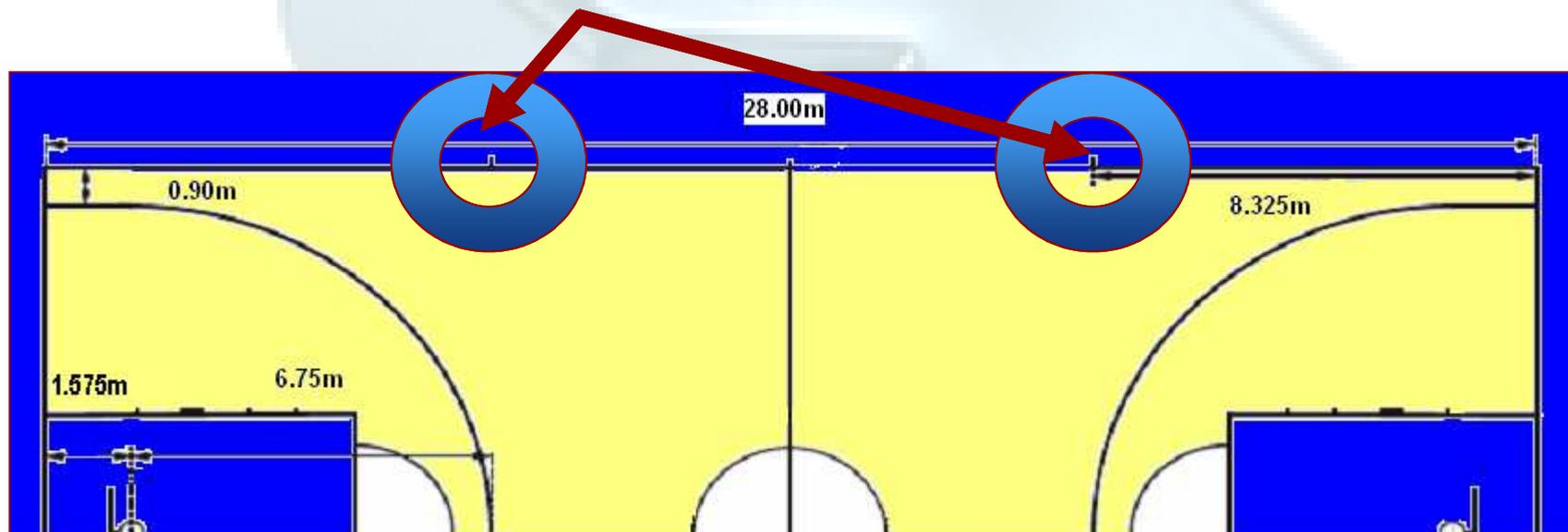
Les autres joueurs ne doivent pas :

- avoir une partie quelconque du corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne
- se tenir à moins d'un (1) mètre du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'espace libre de tout obstacle à l'endroit de la remise en jeu est inférieur à deux (2) mètres de la ligne de touche





- Durant les 2 dernières minutes de la 4ème période et durant les 2 dernières minutes de chaque période supplémentaire, à la suite d'un temps mort pris par l'équipe qui a droit à la possession du ballon dans sa zone arrière, la remise en jeu se fera à la ligne de remise en jeu face à la table de marque, dans la zone avant de l'équipe à la hauteur de la ligne des trois points
- Sur les nouveaux tracés de terrain, la rentrée se fera aux endroits indiqués sur l'illustration ci-dessous



Article 18 – Temps mort d'équipe

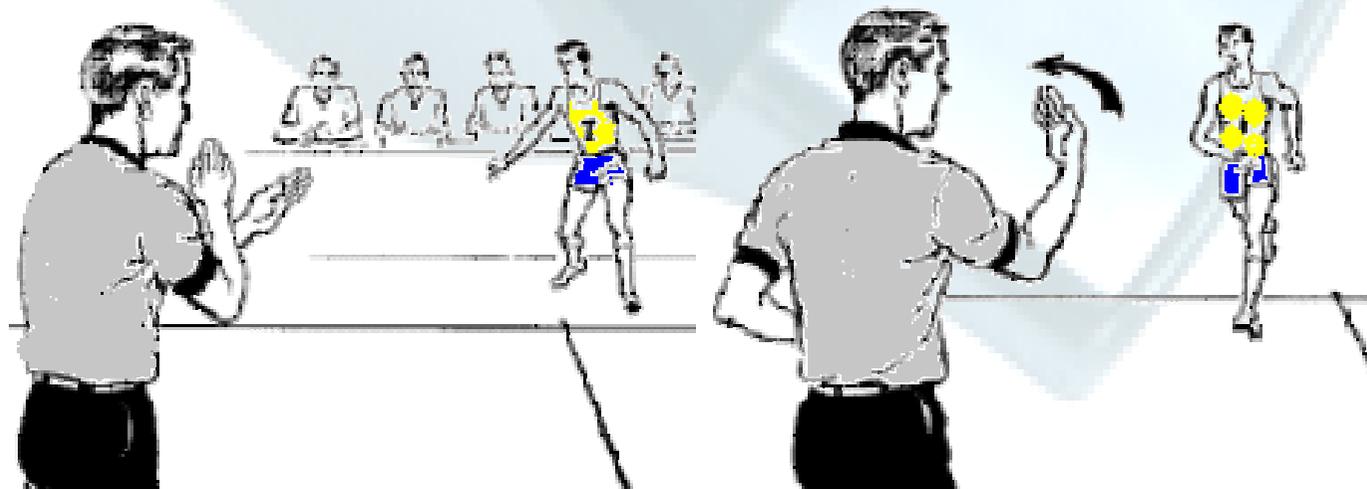
- Temps mort accordé quand le ballon devient mort et le chronomètre de jeu est arrêté. L'arbitre a terminé sa signalisation à la table ou quand un panier est réussi, pour l'équipe adverse à celle qui a marqué le panier
- Chaque temps mort d'équipe doit durer une (1) minute. Les équipes doivent revenir promptement sur le terrain de jeu après que les arbitres sifflent et invitent les équipes à revenir sur le terrain (à 50 sec).
- Parfois une équipe prolonge le temps mort au-delà de la minute autorisée, gagnant un avantage en prolongeant les temps morts et en entraînant également un retard du jeu.
- Un avertissement sera donné à cette équipe par un arbitre. Si cette équipe ne répond pas à l'avertissement, un temps mort additionnel sera imputé à l'équipe concernée.
- Si l'équipe n'a plus de temps mort, une faute technique peut être infligée au coach, enregistrée en tant que Faute technique « C ».

Official Basketball Rules 2010



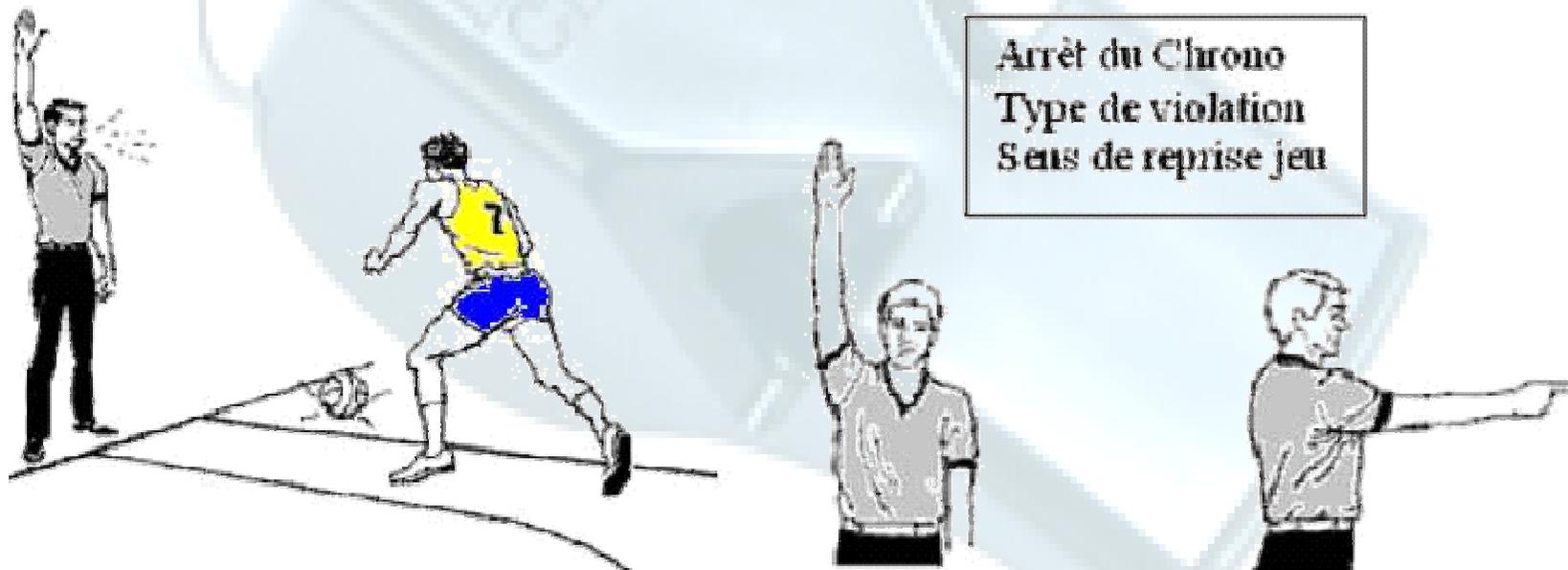
Une équipe peut remplacer un/des joueurs pendant une occasion de remplacement :

- Quand le ballon devient mort et le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa signalisation à la table
- Un panier du terrain est marqué dans les deux dernières minutes de la quatrième période ou les deux dernières minutes de chaque prolongation, pour l'équipe adverse à celle qui a marqué



Une violation est une infraction au règlement

Suite à une violation, le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau

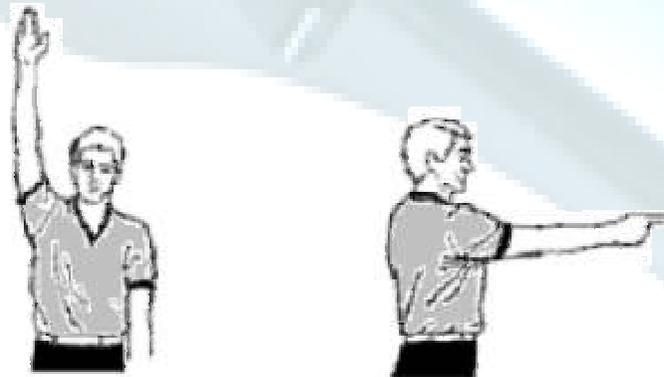


Article 23 – Joueur et ballon hors des limites du terrain

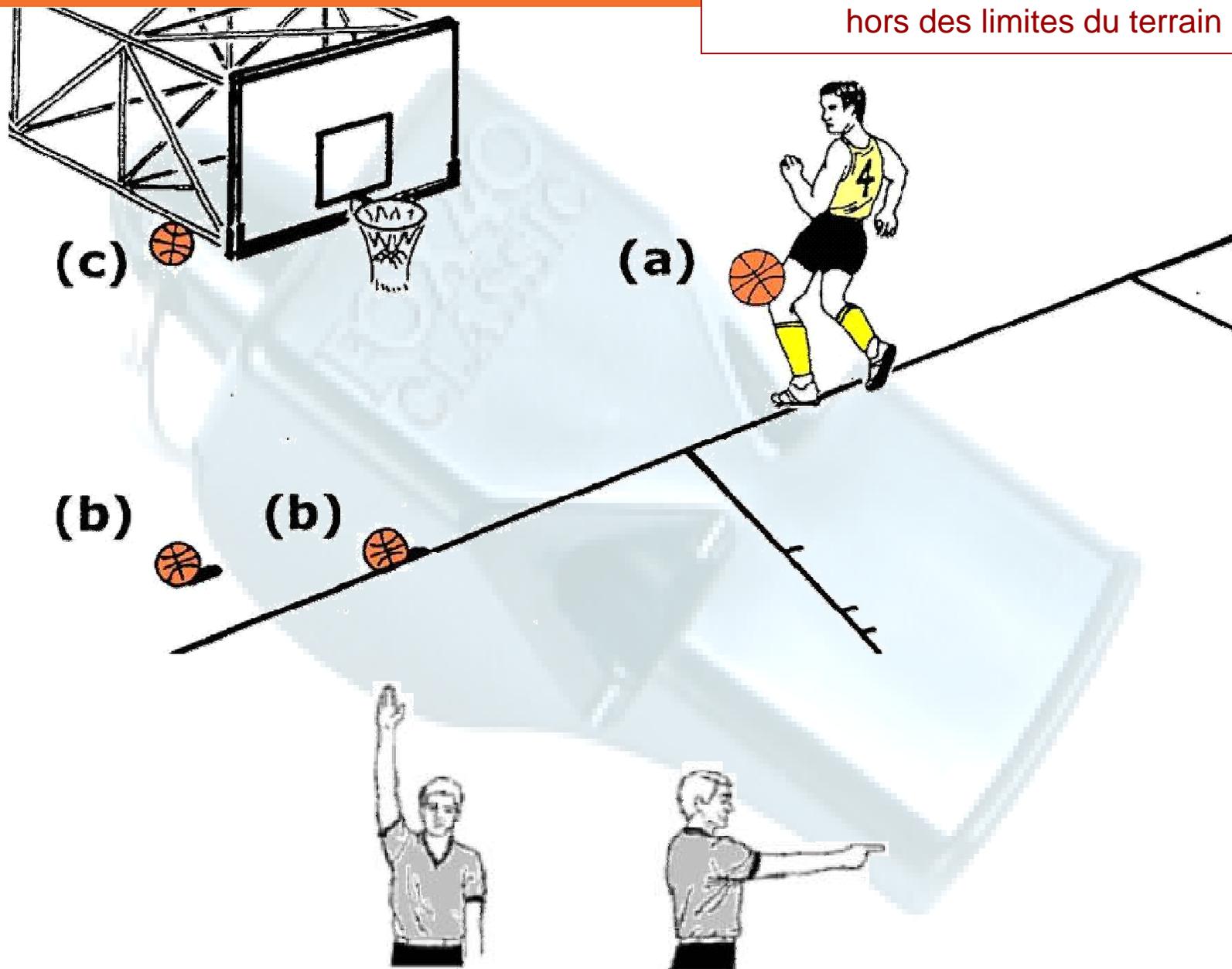
Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le sol ou tout objet autre qu'un joueur sur, au-dessus ou en dehors des limites du terrain

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

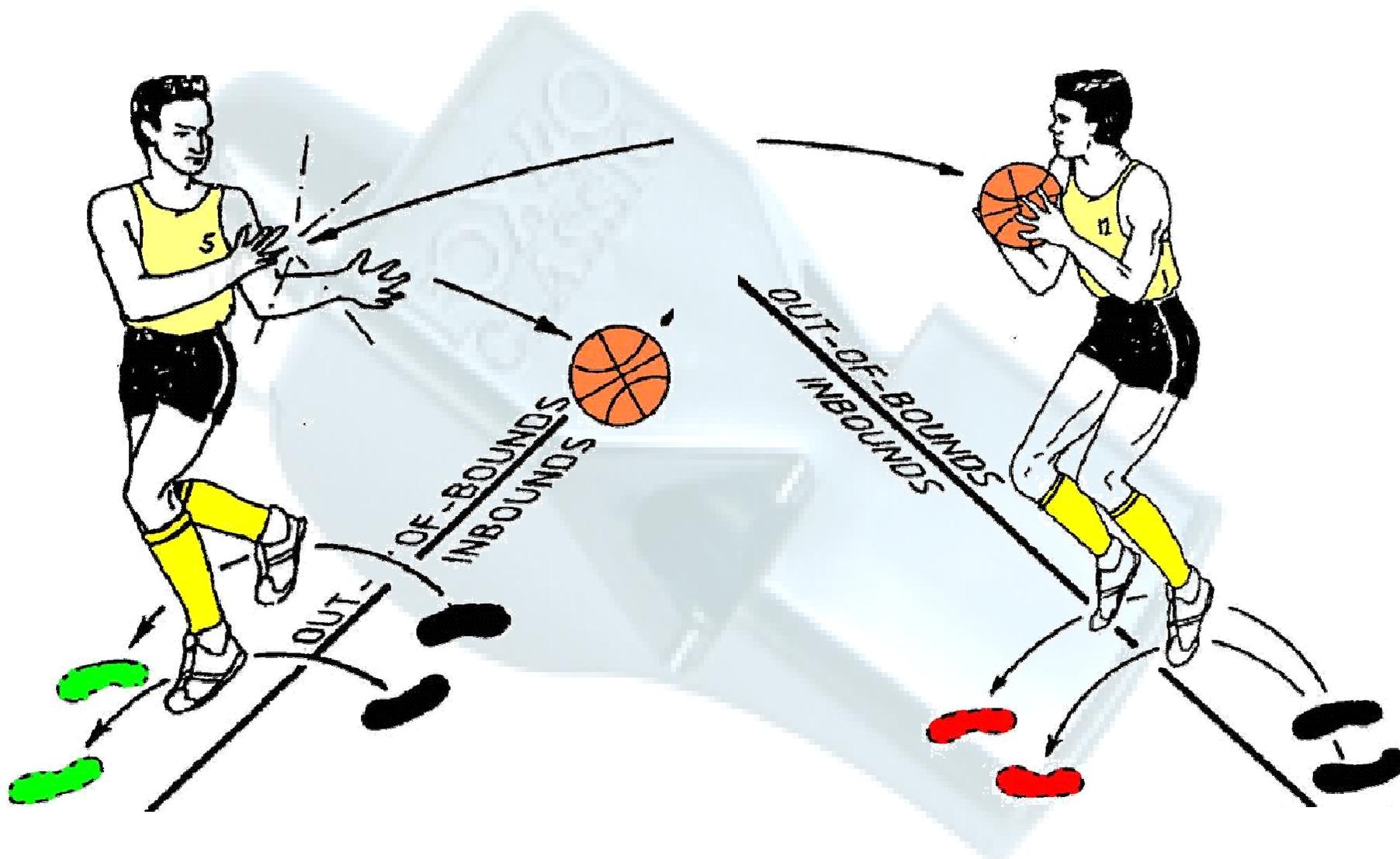
- un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain **(a)**
- le sol ou tout objet sur, au-dessus ou hors des limites du terrain **(b)**
- les supports du panneau, la face arrière du panneau ou tout objet situé au-dessus du terrain de jeu **(c)**



Article 23 – Joueur et ballon
hors des limites du terrain



Article 23 – Joueur et ballon
hors des limites du terrain

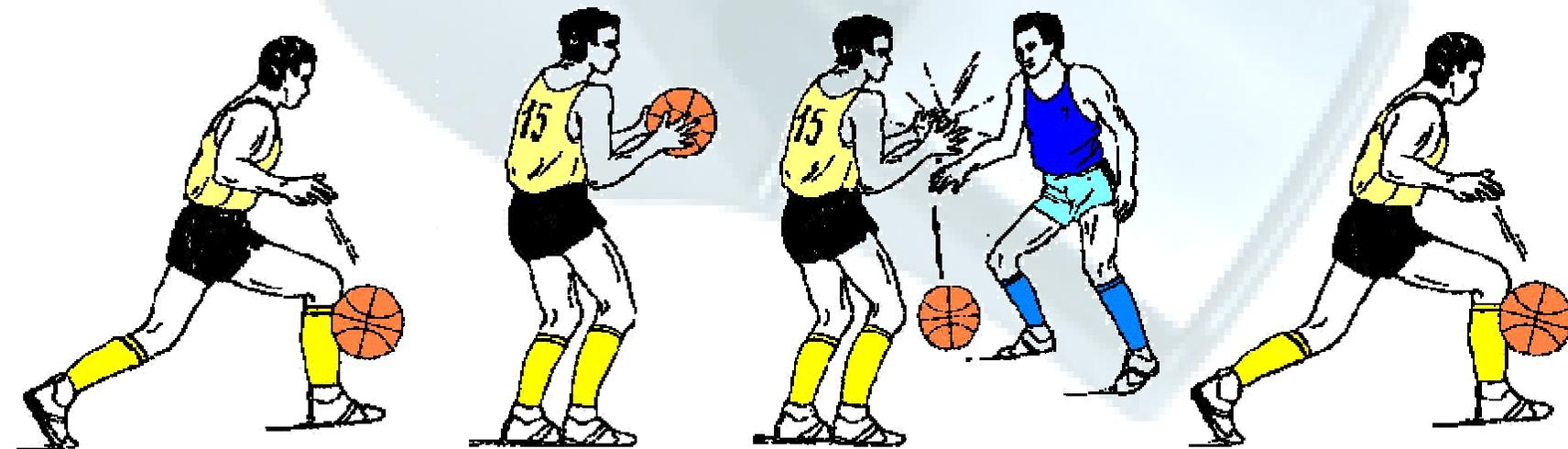


- Un dribble commence lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, le lance, le frappe, le roule ou le dribble au sol et le retouche avant qu'il touche un autre joueur
- Un dribble prend fin lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou les deux mains

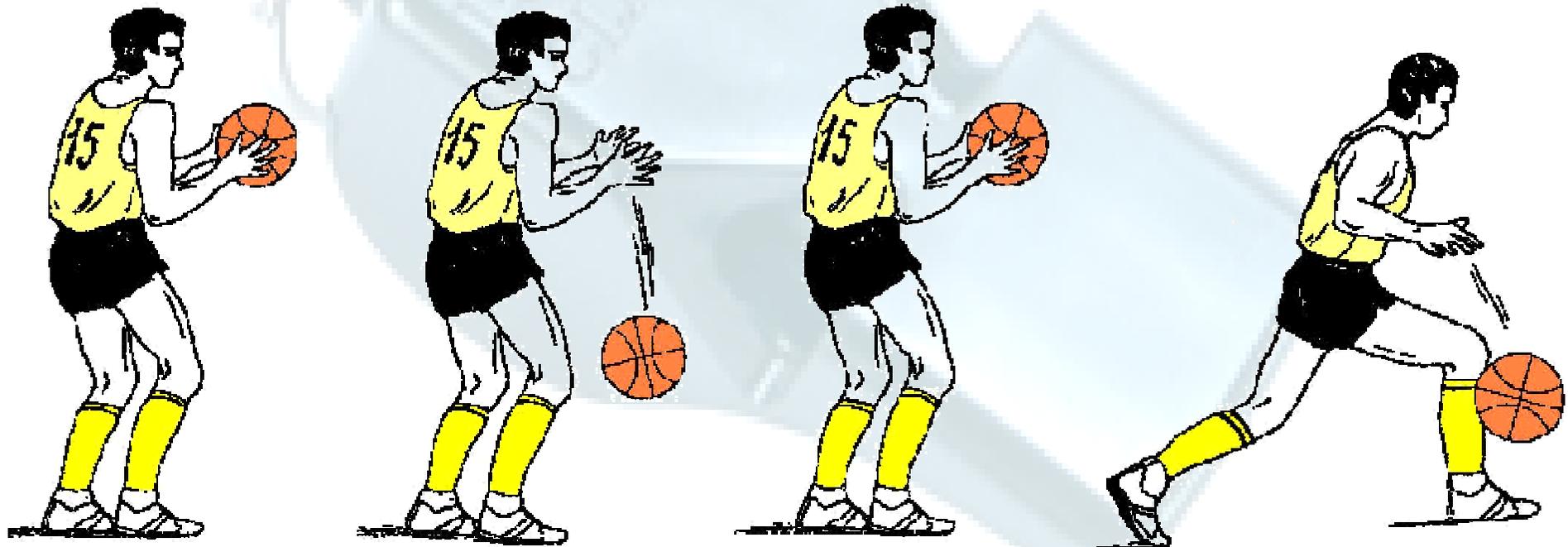


Un joueur ne peut dribbler une seconde fois après avoir terminé un premier dribble sauf s'il a perdu le contrôle du ballon pour cause de :

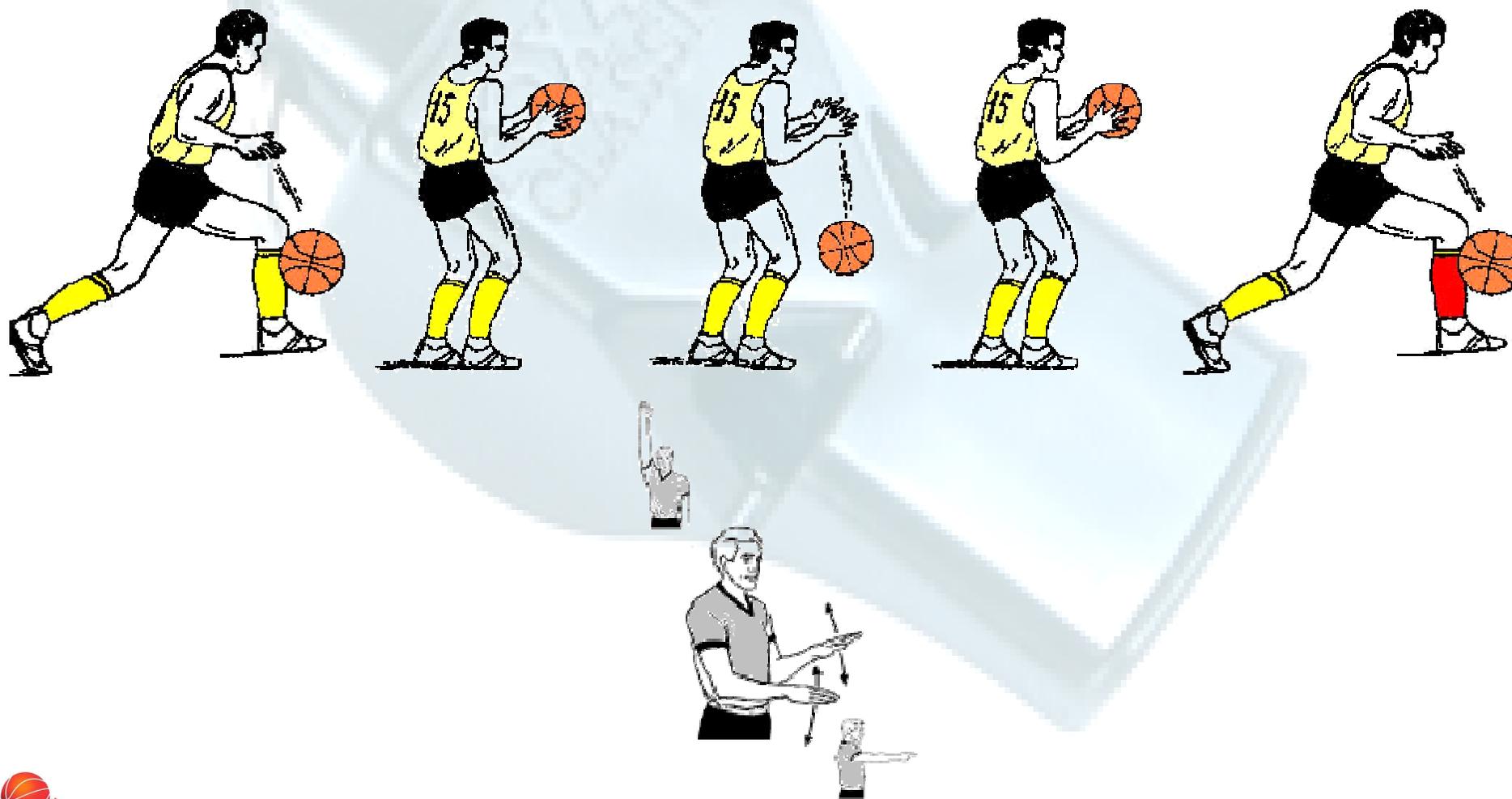
- tir au panier
- frappe du ballon par un adversaire



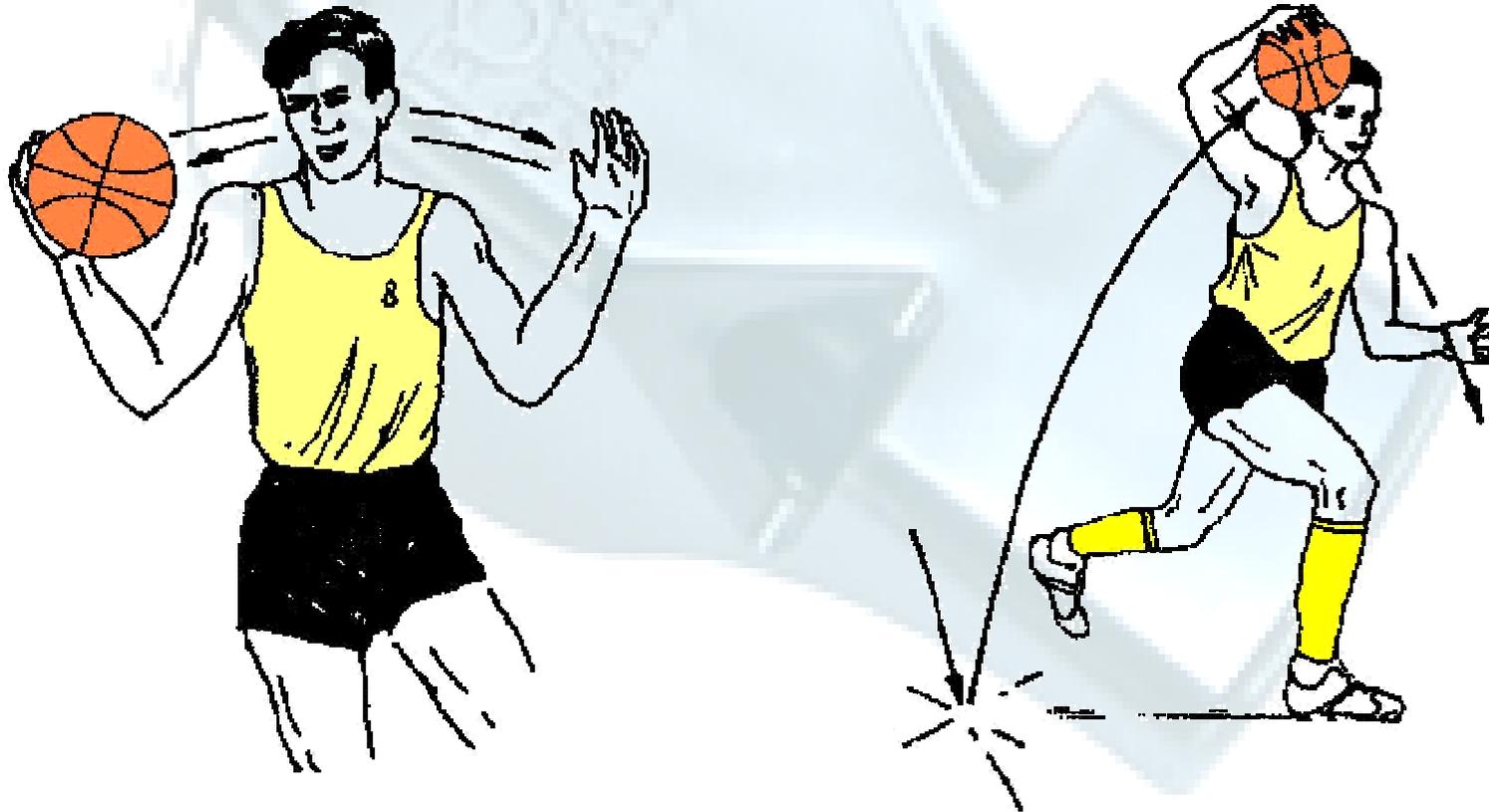
Le « Fumble » perte involontaire du ballon = action correcte



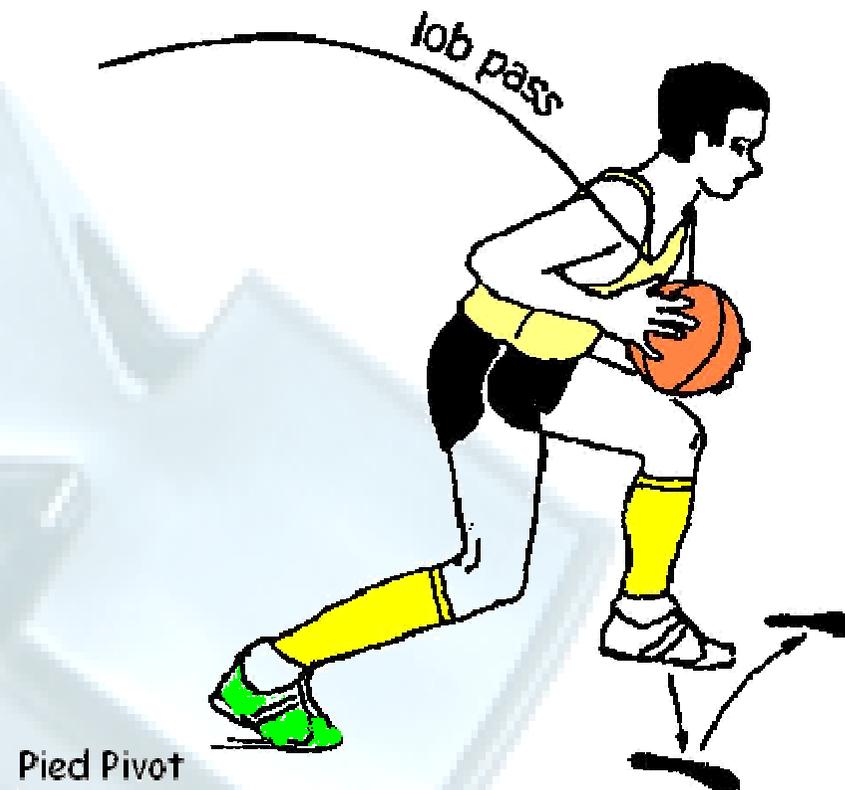
Reprise de dribble = action incorrecte



Actions correctes = Pas de Reprise de dribble



Un **pivot** a lieu lorsqu'un joueur en possession d'un ballon vivant déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé "pied de pivot", est maintenu à son point de contact avec le sol



Choix du pied de pivot par un joueur qui attrape un ballon vivant sur le terrain :

Alors qu'il a les deux pieds au sol :

- Choix du pied pivot mais dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot

Alors qu'il se déplace ou qu'il dribble :

- Si un pied est en contact avec le sol, ce pied devient le pied de pivot
- Si les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol et que le joueur retombe au sol simultanément avec les deux pieds, dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot
- Si les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol et que le joueur retombe sur un pied, alors ce pied devient le pied de pivot

Art. 25.2.3 Joueur tombant au sol

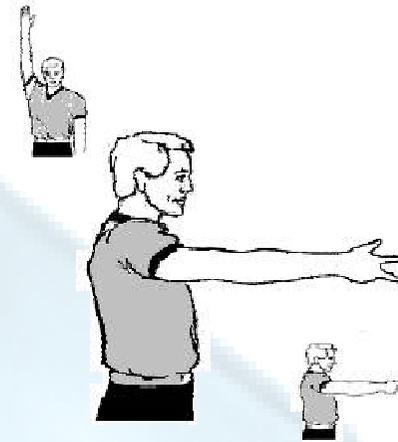
Un joueur tombant au sol et glisse tout en tenant le ballon ne commet pas de violation



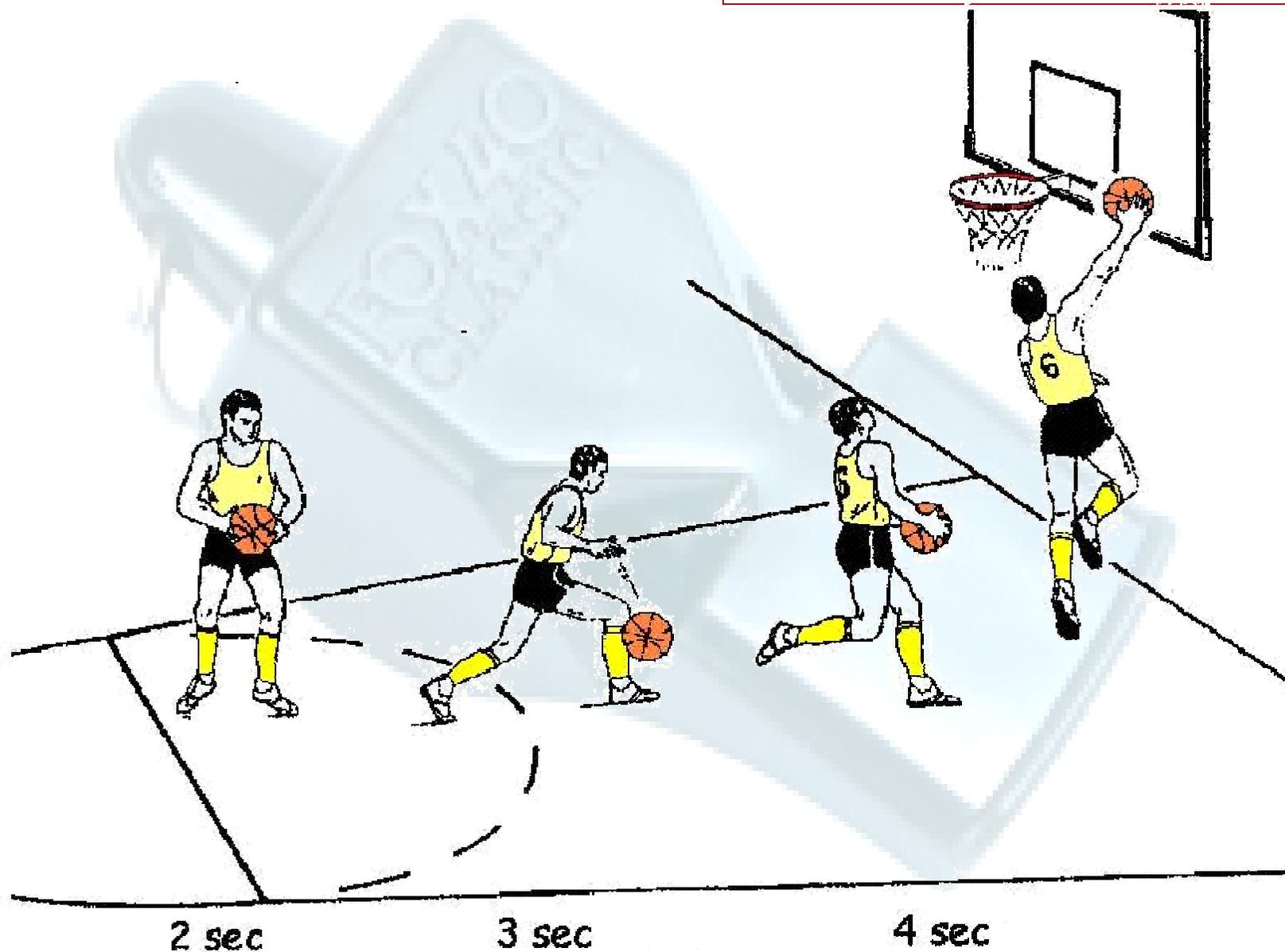
Un joueur ne peut pas rester plus de trois (3) secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche

Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- fait un effort pour quitter la zone restrictive
- est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tirer et que le ballon quitte ou vient de quitter la/les main(s) du joueur pour un tir au panier du terrain
- dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de trois (3) secondes

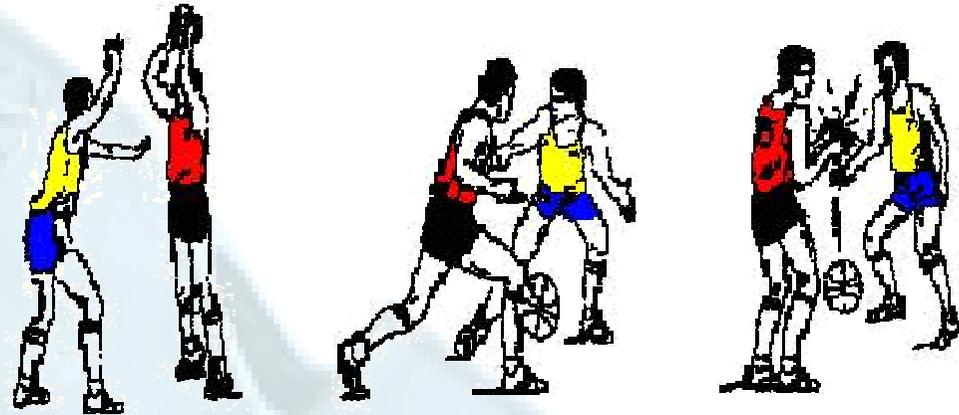


Article 26 – Violations : les 3 secondes



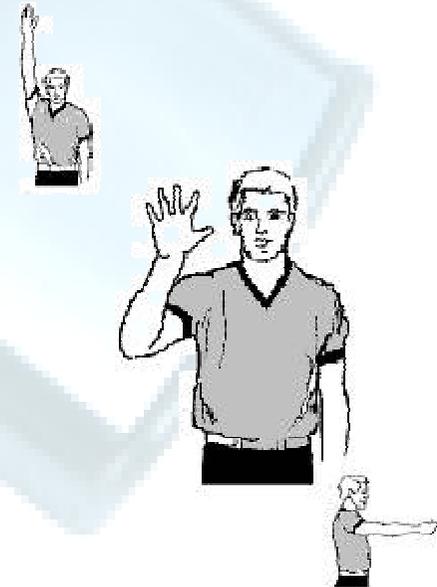
Article 27 – Violations : joueur étroitement marqué

Un joueur qui détient un ballon vivant sur le terrain est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense active à une distance inférieure à un mètre



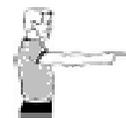
Règle

Un joueur étroitement marqué (un pas normal) doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de cinq **(5) secondes**





- Lors d'une remise en jeu, le ballon est légalement touché par n'importe quel joueur (équipe A ou B) dans la zone arrière de l'équipe qui a fait cette remise en jeu.
- Si celle-ci garde le contrôle du ballon, elle doit faire passer le ballon dans les 8 secondes dans sa zone avant.
- Dès que le ballon est touché, l'arbitre commence le décompte de ces huit secondes. Le chrono des 24 secondes est mis en marche au même moment !





Lors d'une remise en jeu, si le ballon est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain et que l'équipe qui a fait la remise en jeu garde le contrôle du ballon, cette équipe doit tenter un tir de plein jeu dans les 24 secondes.

Le chrono des 24 secondes est mis en marche au même moment !

Pour être considéré comme tir au panier dans les vingt quatre (24) secondes :

- le ballon doit quitter la/les main(s) du joueur avant que le signal des vingt quatre secondes ait retenti
- après que le ballon a quitté la/les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier





Lorsque la remise en jeu doit être effectuée en zone arrière en vertu d'une règle spécifique, le chronomètre de 24 secondes devra être remplacé à 24 secondes.

Lorsque la remise en jeu doit être effectuée en zone avant en vertu d'une règle spécifique, le chronomètre de 24 secondes sera remplacé selon les conditions suivantes :

- Si le chronomètre affiche 14 secondes ou plus au moment de l'arrêt, le chronomètre ne sera pas remplacé et affichera le même temps.
- Si le chronomètre affiche 13 secondes ou moins au moment de l'arrêt, le chronomètre sera remplacé de façon à afficher 14 secondes.



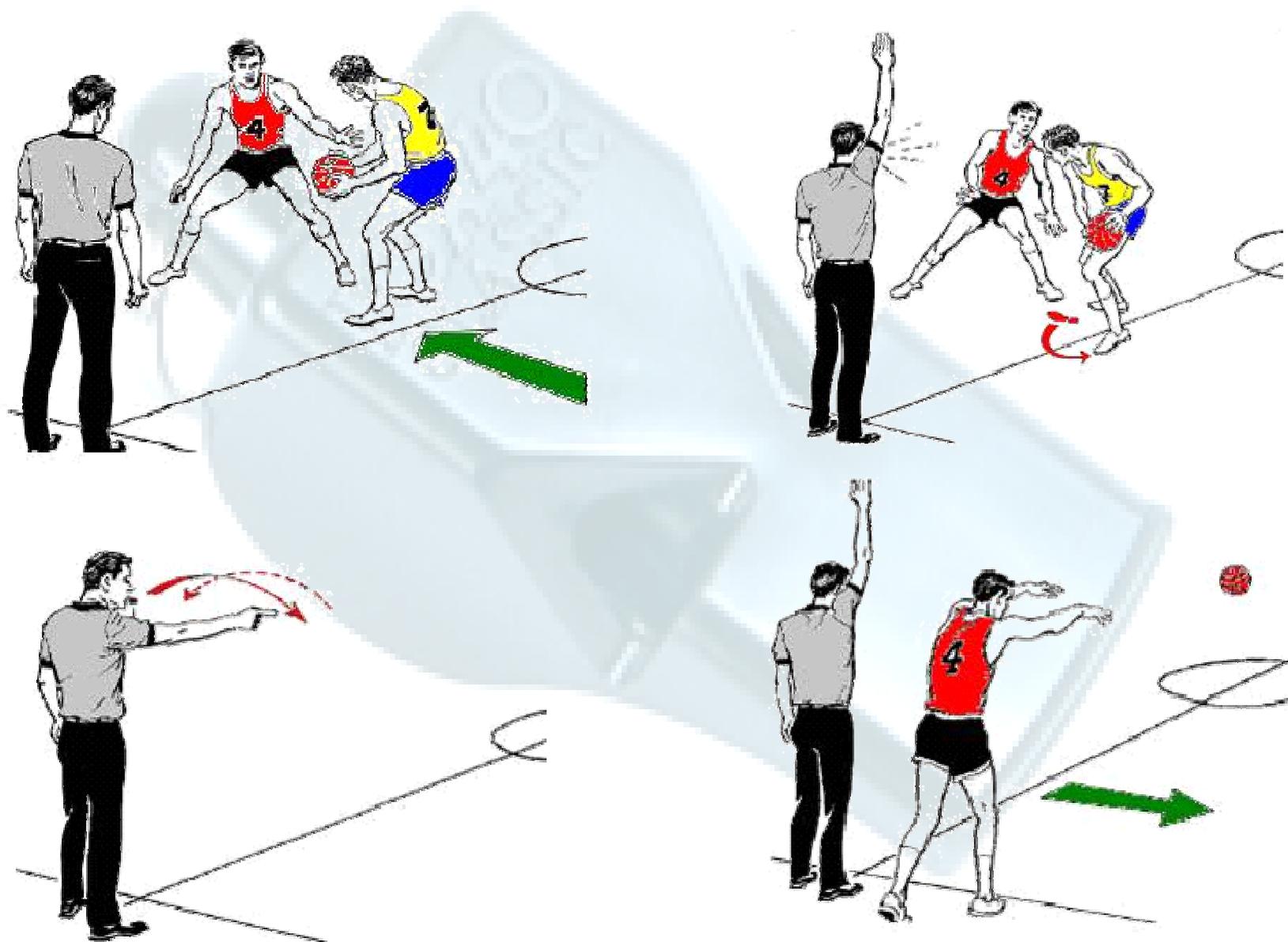
Cet article a subi un lifting important, le ballon sera considéré en zone avant d'une équipe lorsque :

- Un joueur de cette équipe aura les deux pieds en zone avant et qu'il contrôlera le ballon.
- Lors du contrôle par l'équipe, le ballon touchera le sol en zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de son corps dans la zone avant de l'équipe qui a le contrôle du ballon.
- Lorsque lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont en contact avec la zone avant.

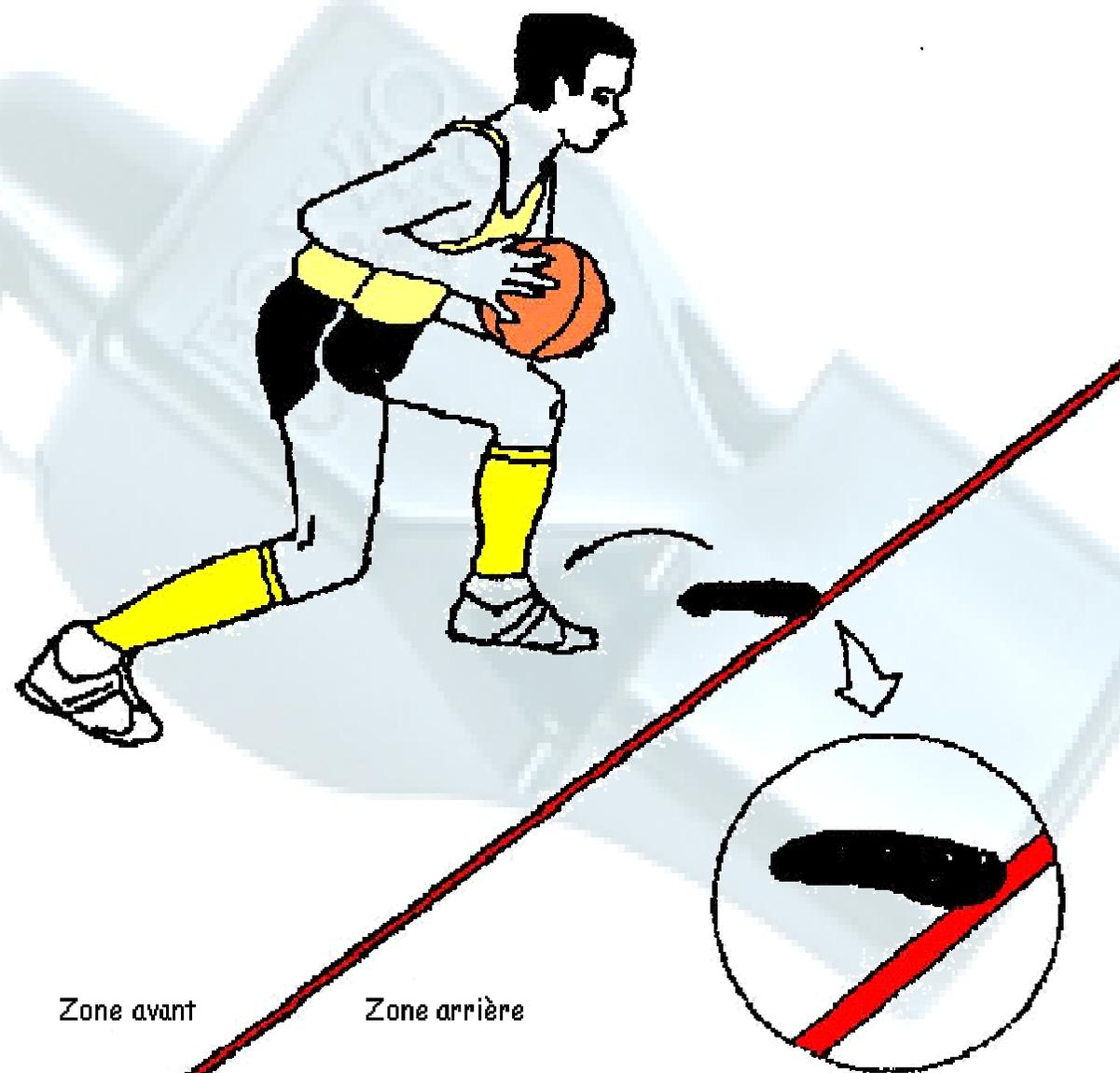
La modification importante (en comparaison avec l'ancienne règle) est que le ballon est considéré dans la zone avant d'une équipe quand il touche un joueur attaquant qui a les deux pieds en contact avec la zone avant.

Un joueur se trouvant à cheval sur la ligne médiane est considéré dans sa zone arrière.

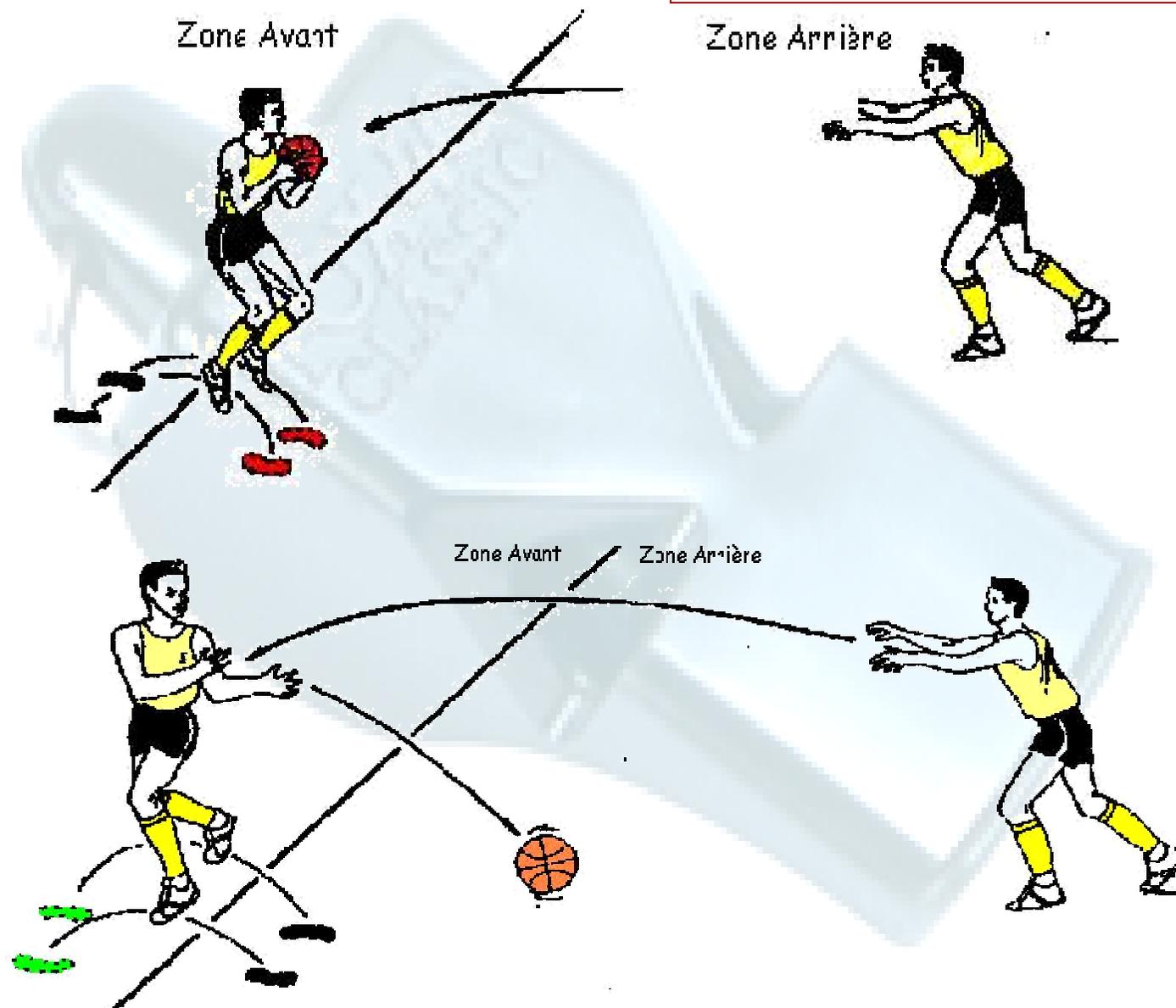
Article 30 – Violations : retour en zone



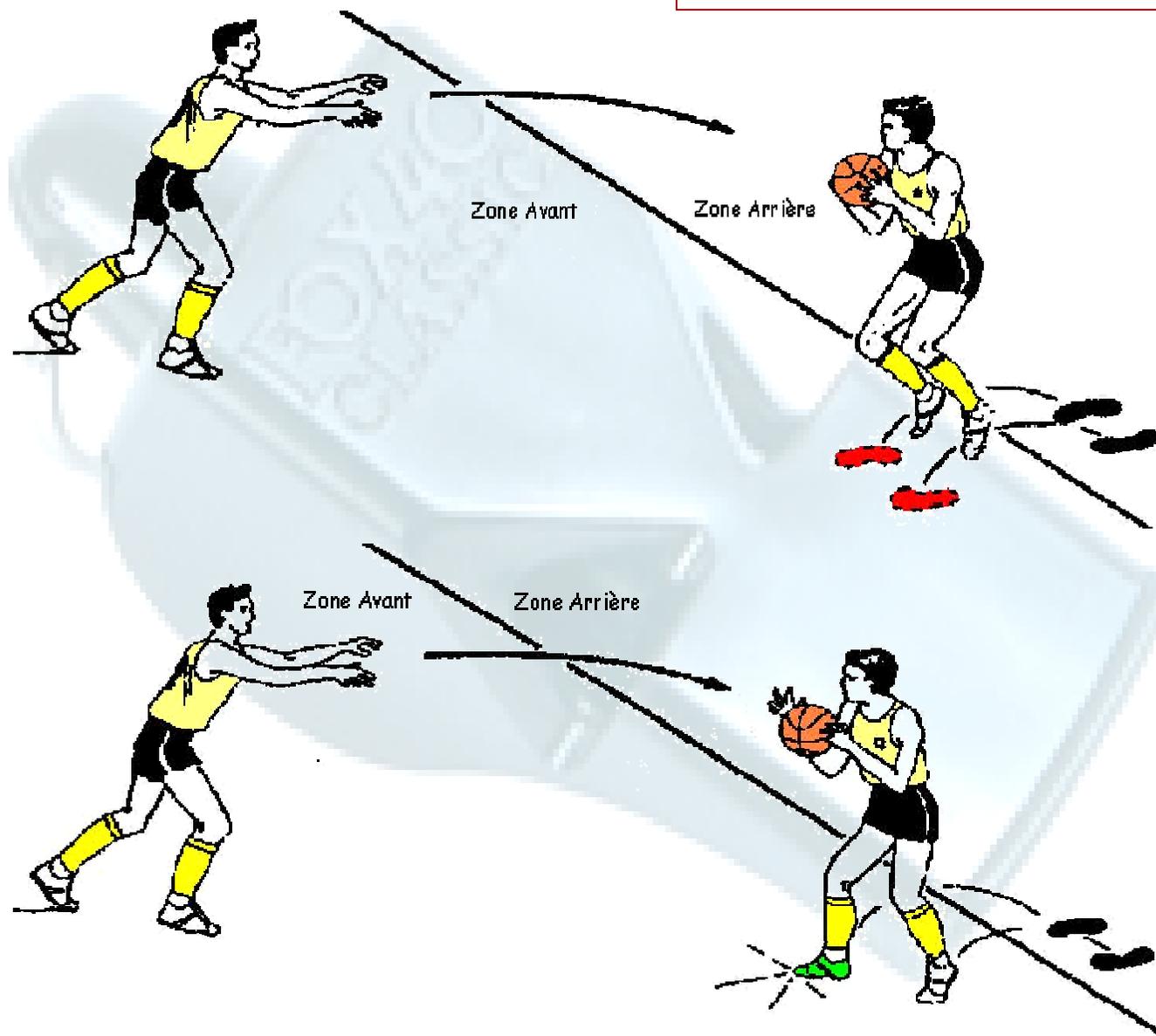
Article 30 – Violations : retour en zone



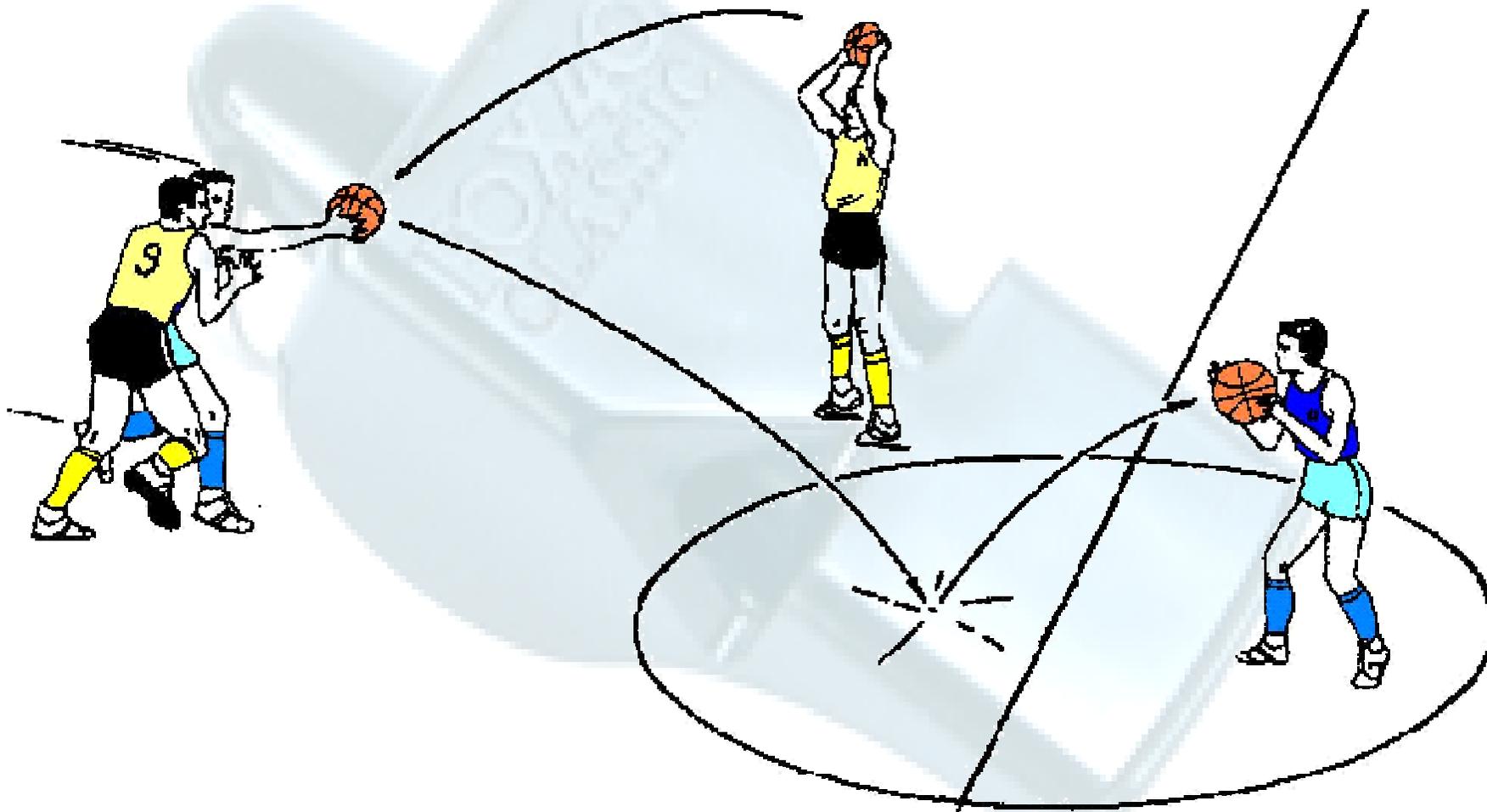
Article 30 – Violations : retour en zone



Article 30 – Violations : retour en zone



Article 30 – Violations : retour en zone



Article 31 – Intervention sur le ballon

Tentative de tir à l'anneau		Position du ballon					
		Ballon montant	Point culminant	Ballon descendant	Sur l'anneau	Rebondi sur l'anneau	Dans le panier
Le Ballon est touché		Par le défenseur	Action tolérée	Violation 2 ou 3 points	Action tolérée Si le panier est marqué deux points seulement seront accordés	Violation deux ou trois points accordés	Action tolérée
		Par l'attaquant		Violation le panier est annulé		Action tolérée 2 ou 3 pts accordés	
Le panier ou le panneau est touché		Par le défenseur	Action tolérée*	Violation deux ou trois points accordés	Action tolérée*	Violation deux ou trois points accordés	Action tolérée
		Par l'attaquant	Action tolérée**	Violation le panier ne compte pas	Action tolérée**	Action tolérée 2 ou 3 pts accordés	
* Si un défenseur fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier. = violation 2 ou 3 pts accordés							
** Si un attaquant fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, il a fait pénétrer le ballon dans le panier. Le panier n'est pas accordé.							

Article 31 – Intervention sur le ballon

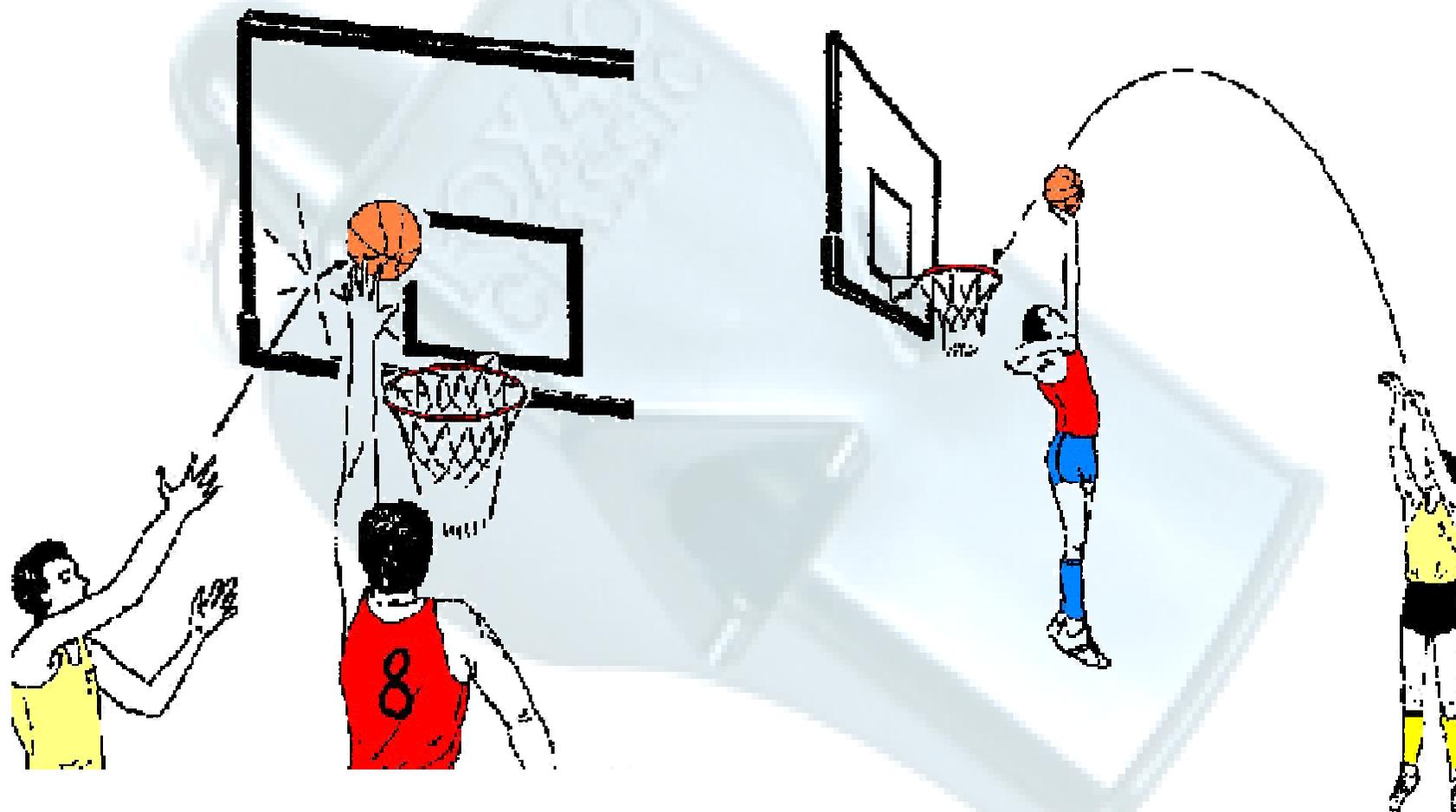
Entre les LF		Position du ballon						
		Ballon montant	Point culminant	Ballon descendant	Sur l'anneau	Rebondi sur l'anneau	Dans le panier	En dessous du niveau de l'anneau
Le Ballon, le panier ou le panneau est touché	Par le défenseur	<p>Violation</p> <p>Le panier compte et un point est accordé</p> <p>Le jeu reprendra avec le lancer-franc suivant.</p>					Action tolérée	
	Par l'attaquant	<p>Violation</p> <p>Si le panier est marqué, le point est annulé</p> <p>Le jeu reprendra avec le lancer-franc suivant.</p>					Action tolérée	

Article 31 – Intervention sur le ballon

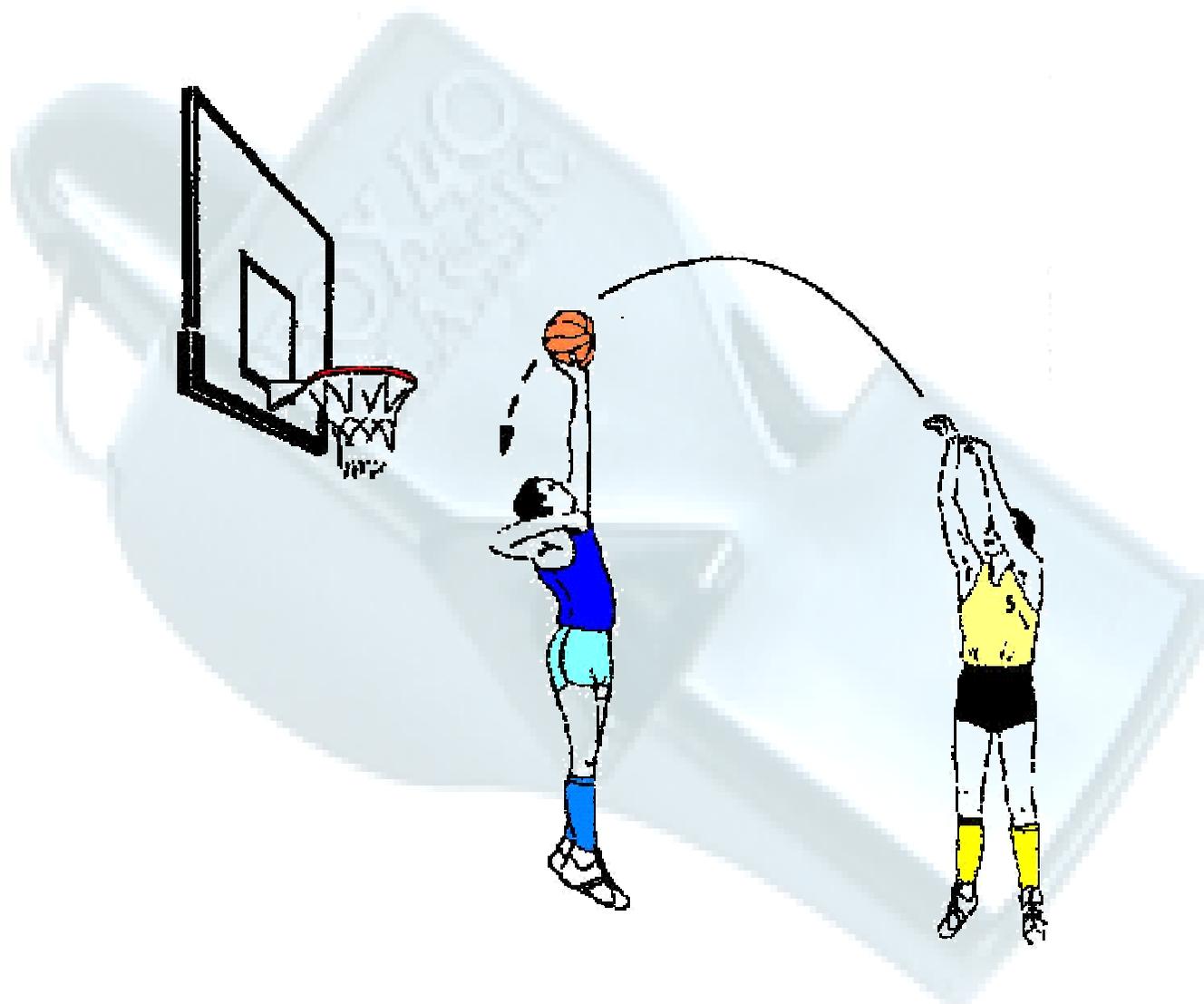
Le dernier lancer- franc		Position du ballon						
		Ballon montant	Point culminant	Ballon descendant	Sur l'anneau	Rebondi sur l'anneau	Dans le panier	En dessous du niveau de l'anneau
Le Ballon est touché	Par le défenseur	Violation le tir compte pour un point et une faute technique est infligée au défenseur s'il touche le ballon!			Action tolérée Si le panier est marqué deux points seront accordés!		Violation un point sera accordé	Action tolérée
	Par l'attaquant	Si l'attaquant touche le ballon aucun point ne compte et rentrée à l'adversaire					Action tolérée 2 pts accordés	
Le panier ou le panneau est touché	Par le défenseur	Action tolérée*			Violation un point accordé	Action tolérée*	Violation un point sera accordé	Action tolérée
	Par l'attaquant	Action tolérée**			Violation pas de point accordé	Action tolérée**	Deux points si le ballon est dans le panier	
* Si un défenseur fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier. = violation 1 pt accordé								
** Si un attaquant fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, il a fait pénétrer le ballon dans le panier. Le point n'est pas accordé.								

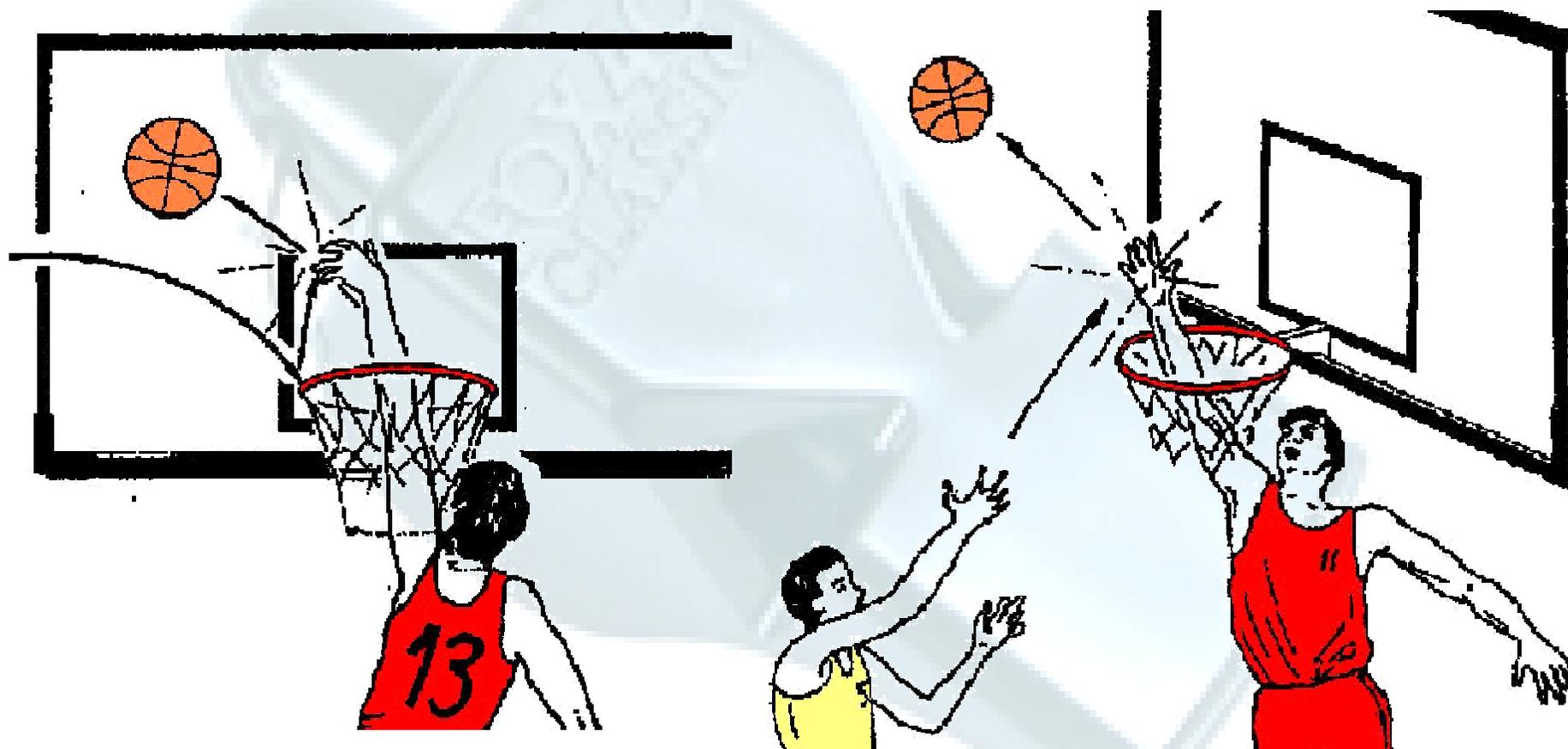
Article 31 – Intervention sur le ballon

Tir à l'anneau en fin de quart		Position du ballon						
		Ballon montant	Point culminant	Ballon descendant	Sur l'anneau	Rebordi sur l'anneau	Dans le panier	Endessous du niveau de l'anneau
Le Ballon est touché		Par le défenseur	Action tolérée le ballon devient mort, si le ballon entre dans le panier, celui-ci ne compte pas!!!!			Violation 2 ou 3 points accordés		Action tolérée fin de la période
		Par l'attaquant				Violation le ballon est mort, si le ballon est dans le panier aucun point ne compte		
Le panier ou le panneau est touché		Par le défenseur	Action tolérée*			Violation deux ou trois points accordés	Action tolérée*	Action tolérée
		Par l'attaquant	Action tolérée**			Violation le panier ne compte pas	Action tolérée**	
* Si un défenseur fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier. = violation 2 ou 3 pts accordés								
** Si un attaquant fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, il a fait pénétrer le ballon dans le panier. Le panier n'est pas accordé.								

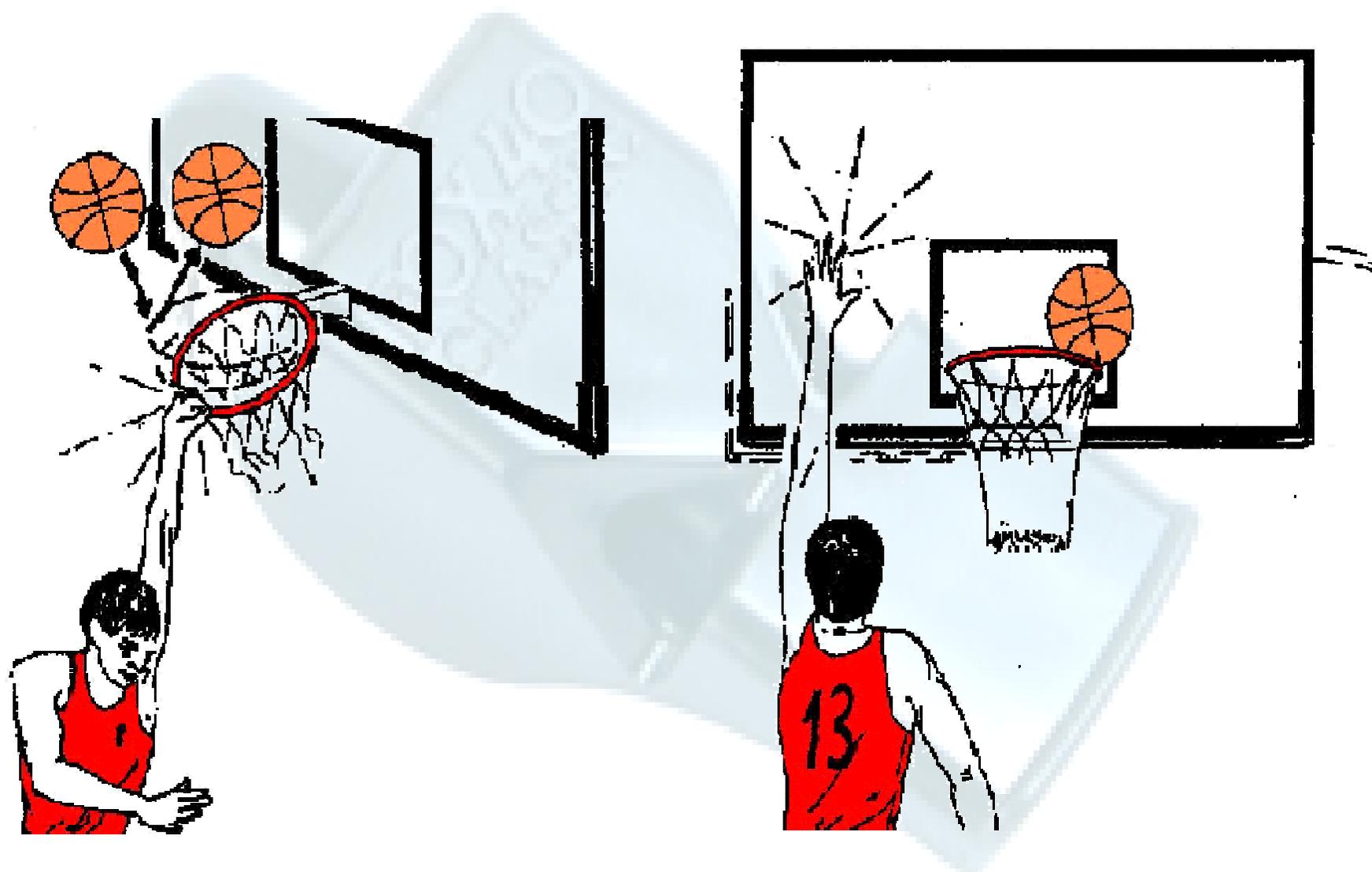


Article 31 – Intervention sur le ballon

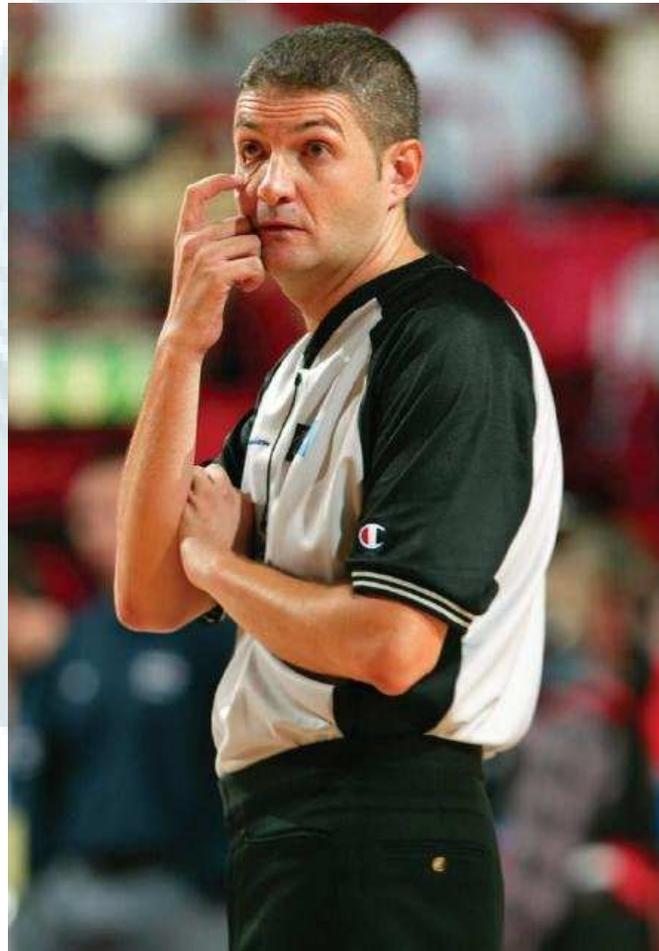




Article 31 – Intervention sur le ballon



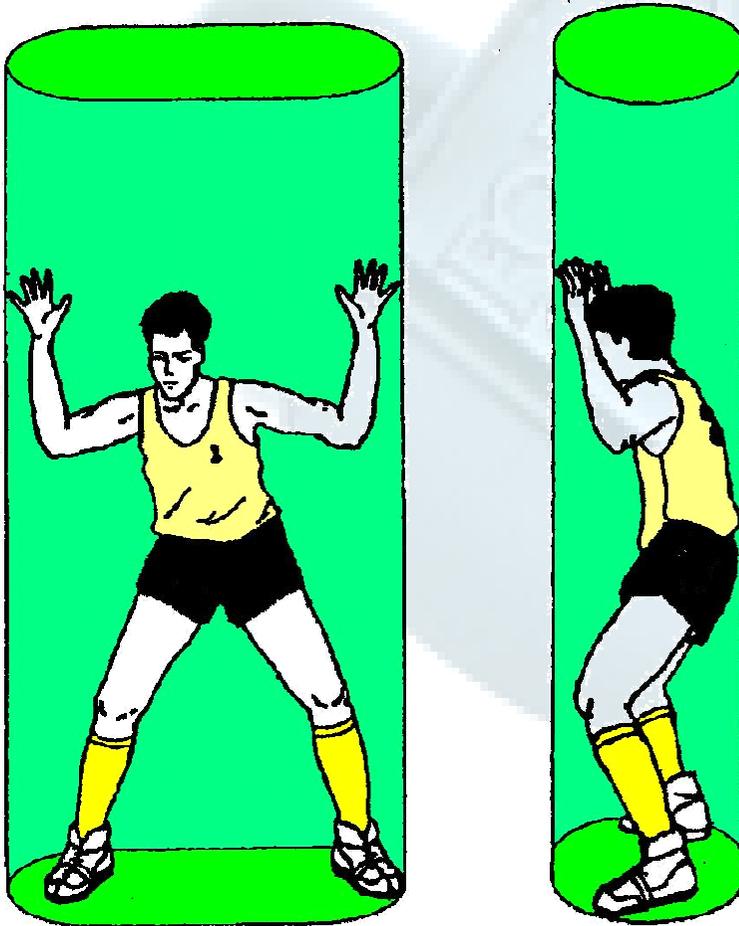
Evaluer le contact



Pour sanctionner ou ne pas sanctionner un contact les arbitres doivent, à chaque moment, tenir compte des principes fondamentaux suivants :

- L'esprit des règles
- Le concept "avantage/désavantage"
- L'utilisation du bon sens
- Etre conséquent dans la tenue de l'équilibre entre le contrôle du match et le déroulement naturel des choses pendant le match, avoir "le feeling" pour ce que les joueurs essayent et ne siffler que ce qui est bon pour la rencontre

Article 33 - Contact



Les mains et les bras peuvent être étendus devant la poitrine et avoir un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés

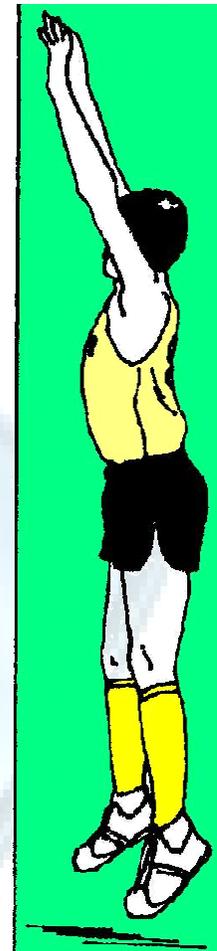
L'écartement de ses pieds doit être proportionnel à sa taille

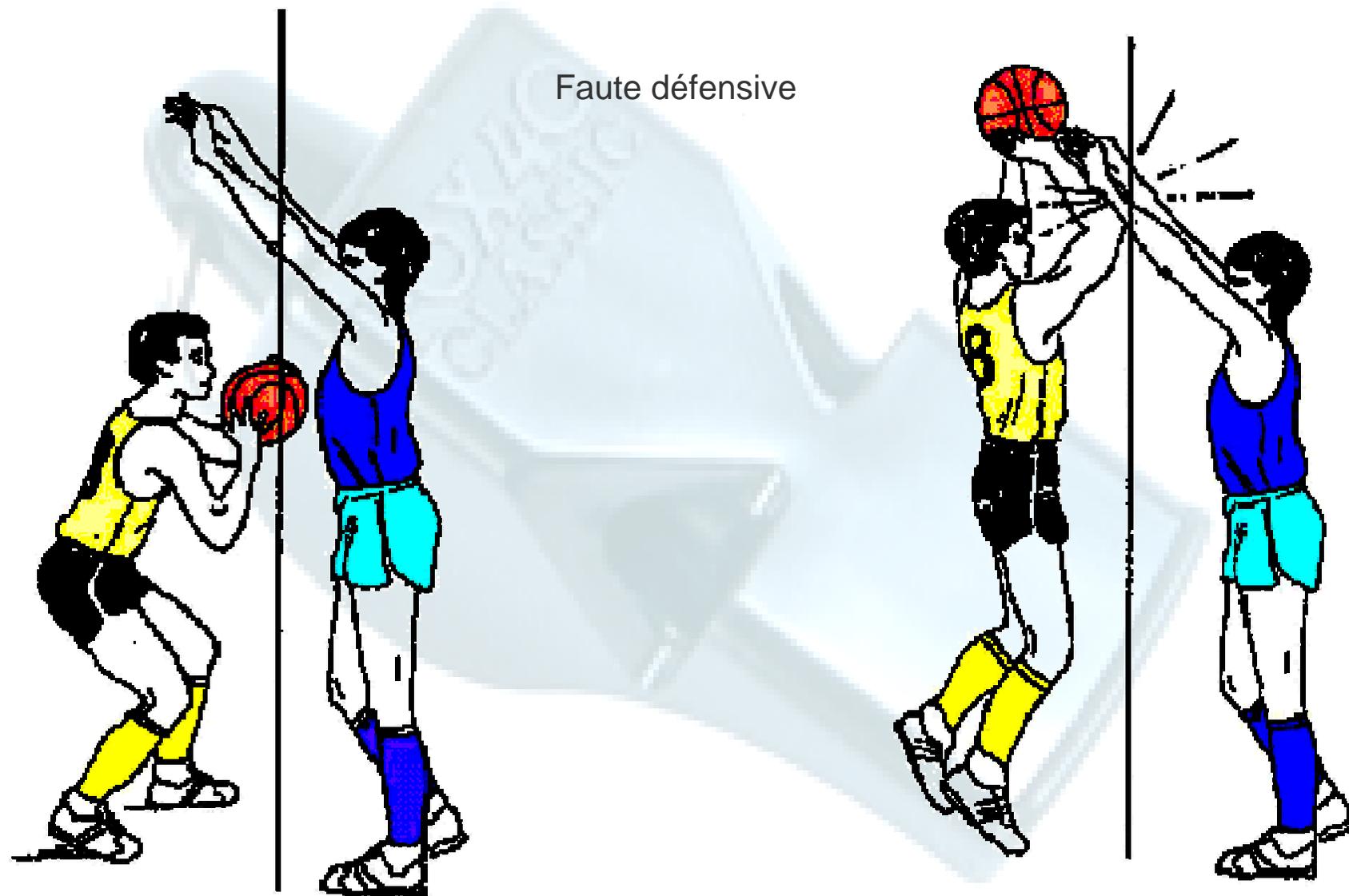
Position légale de défense :

- il fait face à un adversaire
- il a les deux pieds au sol

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond

Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire





Attaquant pivote



Pas de contact = pas de faute

Faute défensive



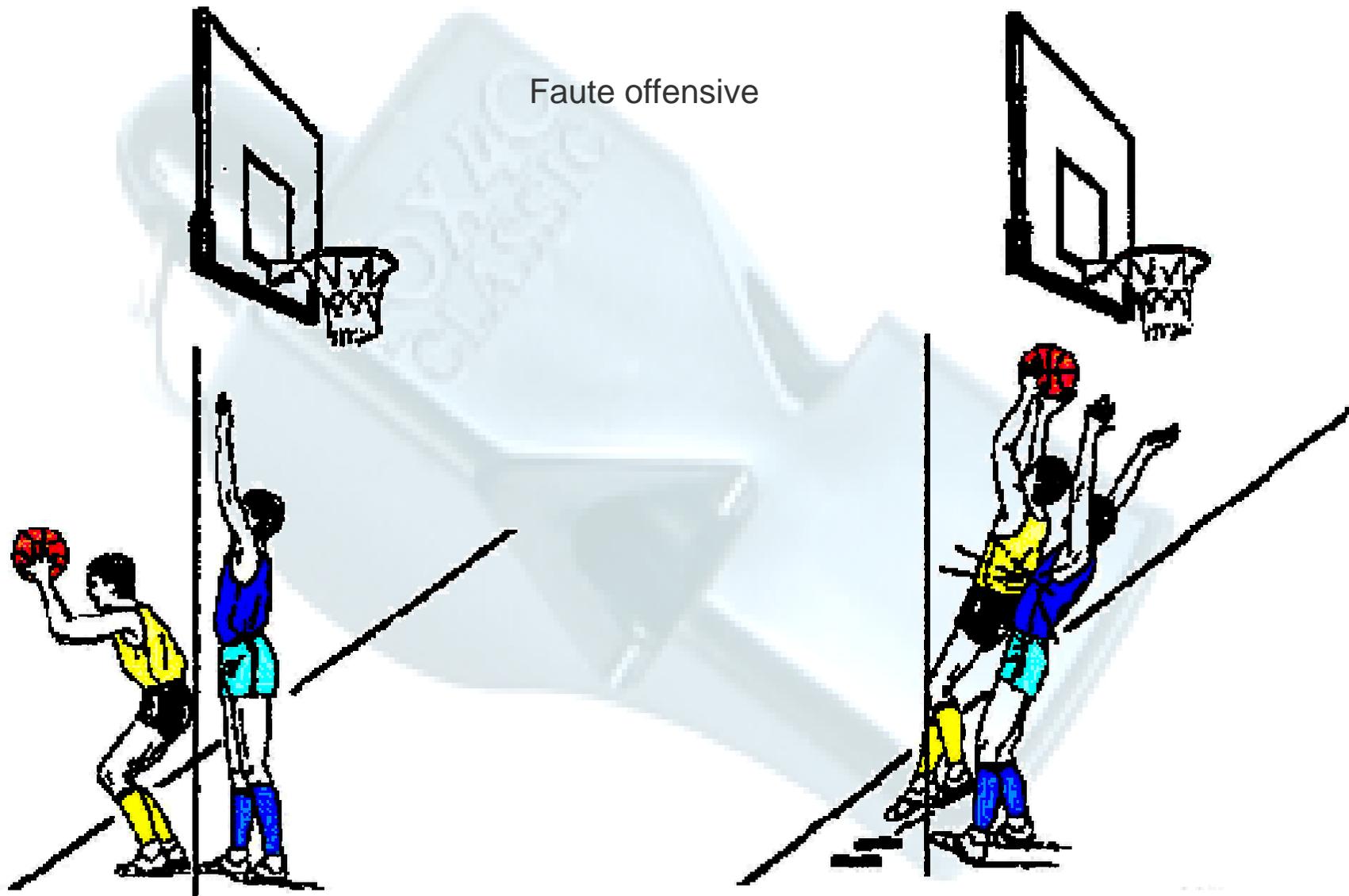
Faute offensive



Faute offensive



Faute offensive



Fake Shoot



Faute offensive



Joueur en l'air

Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain a le droit de retomber de nouveau au même endroit

Si, après avoir sauté, un joueur emporté par son élan provoque en retombant un contact avec un adversaire qui a pris une position légale de défense au-delà du point de retombée, le sauteur est alors responsable du contact



Défenseur avance = faute défenseur

Toucher un adversaire avec la/les main(s) n'est pas nécessairement en soi une infraction

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage déloyal

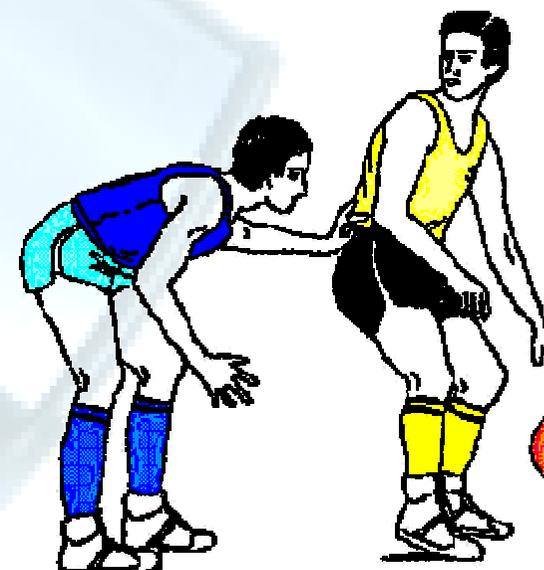
Si le contact par un joueur restreint d'une manière quelconque, la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute

Une ou 2 mains en permanence = faute



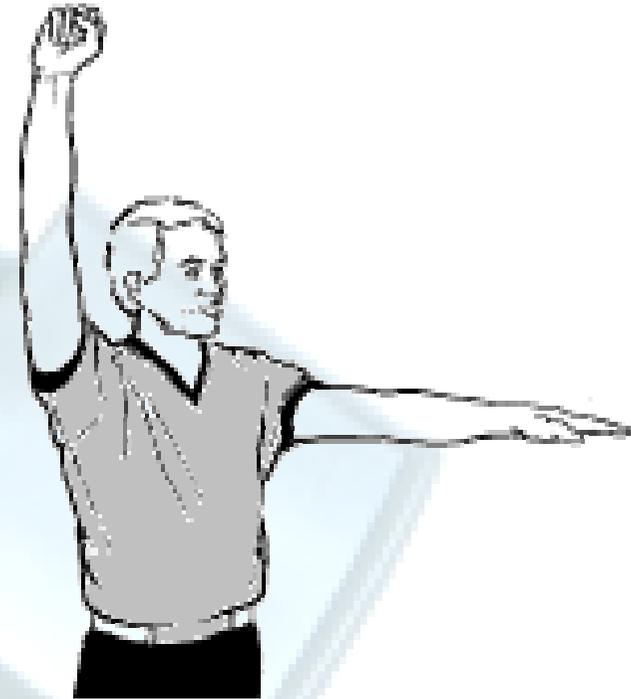
Tenir est le contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement

Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps



Une faute personnelle est une faute de joueur impliquant un contact avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher ou empêcher un adversaire de se déplacer en écartant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou se permettre des moyens brutaux ou violents



Sanction

Une faute personnelle doit être infligée et inscrite au compte du joueur fautif

La faute est commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :

- Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à l'endroit le plus proche de l'infraction
- Si 4 fautes d'équipe application de l'art 41

La faute est commise sur un joueur tirant au panier

- Si le tir au panier => 1 lancer franc supplémentaire
- Si le tir depuis la zone de panier à deux points => 2 lancers francs
- Si le tir depuis la zone de panier à trois points => 3 lancers francs

Une double faute est une situation dans laquelle deux adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps

Sanction : Une faute personnelle sera infligée à chaque fautif. Aucun lancer franc ne doit être accordé

- si un panier du terrain est accordé à peu près en même temps, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu derrière la ligne de fond
- si une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction
- si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait pas droit, il y a situation d'entre deux



Une faute antisportive est une faute personnelle de joueur qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles

- si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, c'est une faute antisportive
- si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude), alors le contact doit être jugé comme étant antisportif



Art. 36.1.4 Faute antisportive

Si un défenseur cause un contact avec un adversaire par derrière ou latéralement afin d'essayer d'arrêter une contre-attaque rapide et qu'il n'y a plus d'adversaire entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, le contact sera alors jugé comme étant antisportif.



Sanction

Une faute antisportive sera infligée à chaque fautif et des lancers francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise 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
- le nombre de lancer(s) franc(s) est en fonction de la situation de jeu

Tout comportement antisportif flagrant d'un joueur, d'un remplaçant, entraîneur, adjoint ou accompagnateur est une faute disqualifiante

Un joueur doit aussi être disqualifié s'il est sanctionné de deux (2) fautes antisportives résultant de son comportement antisportif personnel

Un entraîneur doit également être disqualifié lorsqu'il est sanctionné de deux FT de type « C » ou trois de type « B »

Il doit être disqualifié et doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il doit quitter le bâtiment

Sanction : lancer(s) franc(s) + possession de balle comme pour la faute antisportive



Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit de cette règle doit être considéré comme une faute technique

Sanction :

- par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme l'une des fautes d'équipe
- par un entraîneur "C", une entraîneur adjoint "B"
- par un remplaçant "B" ou un accompagnateur "B", la faute technique sera alors infligée à l'entraîneur et ne comptera pas comme faute d'équipe

Sanction : 2 lancers francs + possession du ballon en ligne médiane



Art. 38.3.1 Faute technique

Une faute technique peut être sifflée à un joueur pour l'oscillation excessive des coudes (sans contact)



Un joueur qui a commis cinq (5) fautes, qu'elles soient personnelles et/ou techniques, doit en être informé par l'arbitre et il doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les trente (30) secondes

Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis sa cinquième faute est considéré comme étant une faute de joueur exclu et elle est infligée et inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur "B"

Une équipe est en situation de faute d'équipe lorsqu'elle a commis quatre (4) fautes d'équipe au cours d'une période

Lorsqu'une équipe est en situation de fautes d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur ultérieures commises sur un joueur ne tirant pas au panier doivent être sanctionnées par deux (2) lancers francs au lieu d'une remise en jeu

Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou de l'équipe ayant droit au ballon, cette faute doit être sanctionnée par une remise en jeu pour les adversaires. Faute offensive

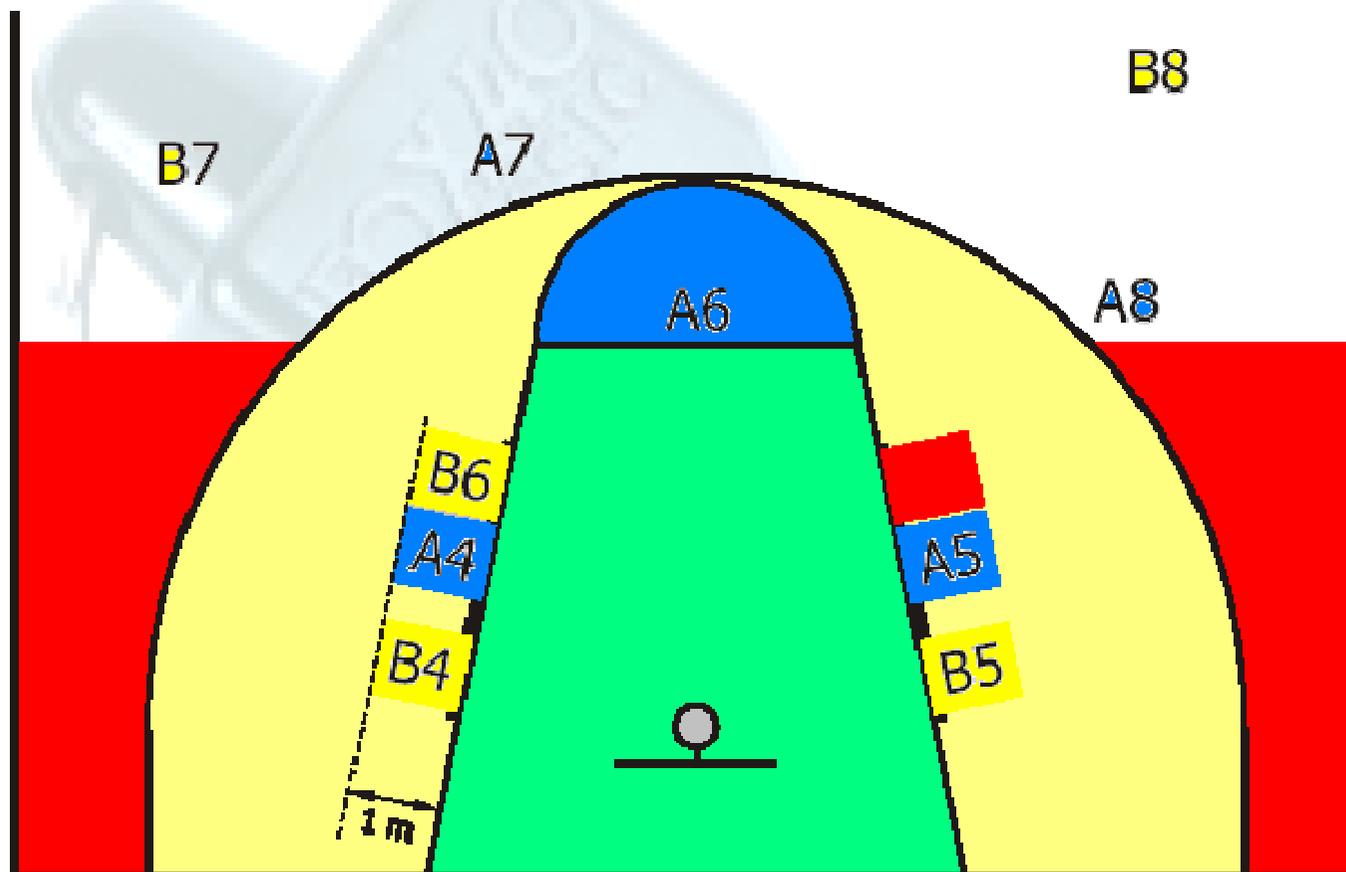
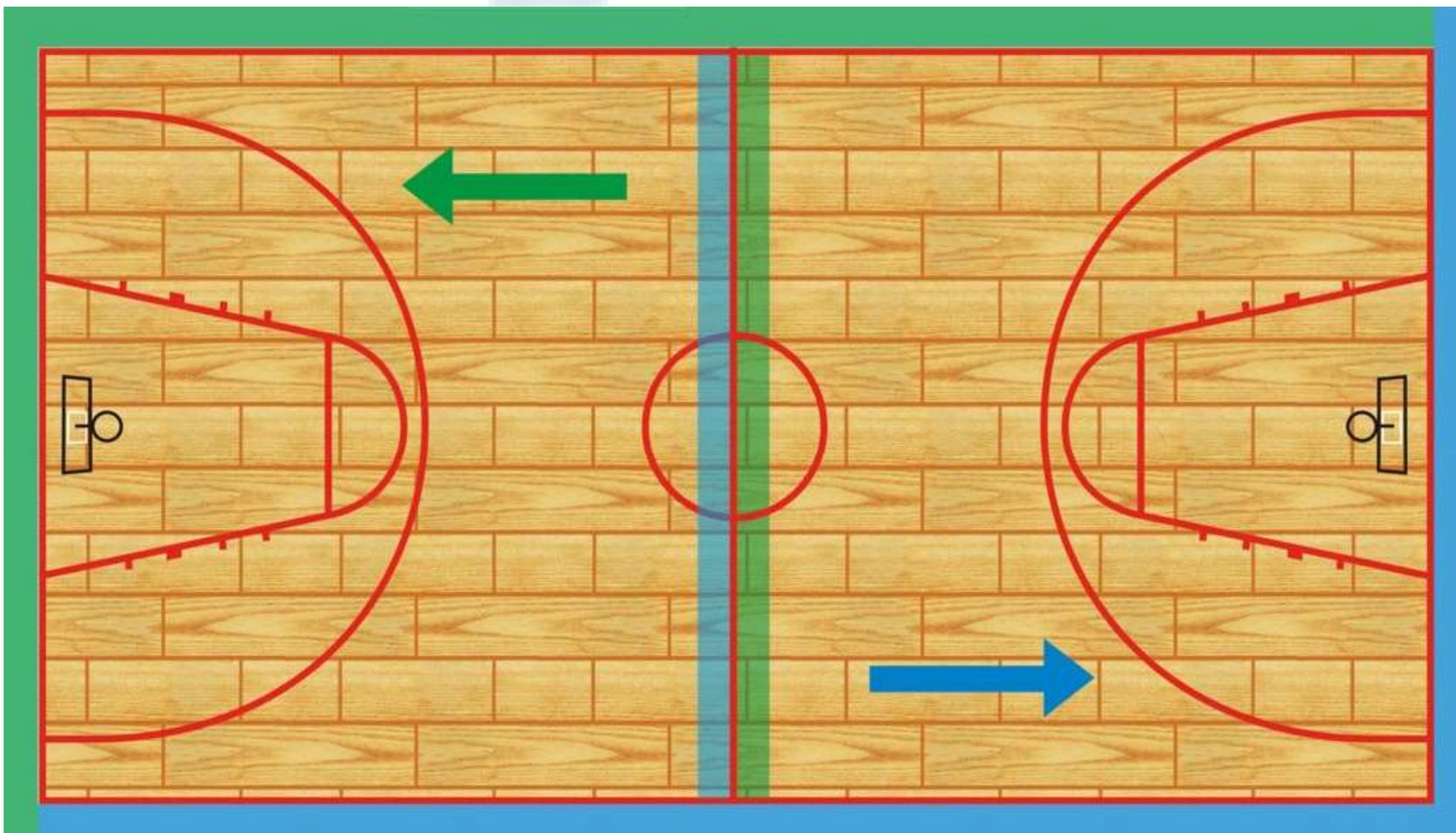


Figure 6 Position des joueurs pendant les lancers francs



Approche de la mécanique
d'arbitrage à 2 arbitres

Le placement des arbitres

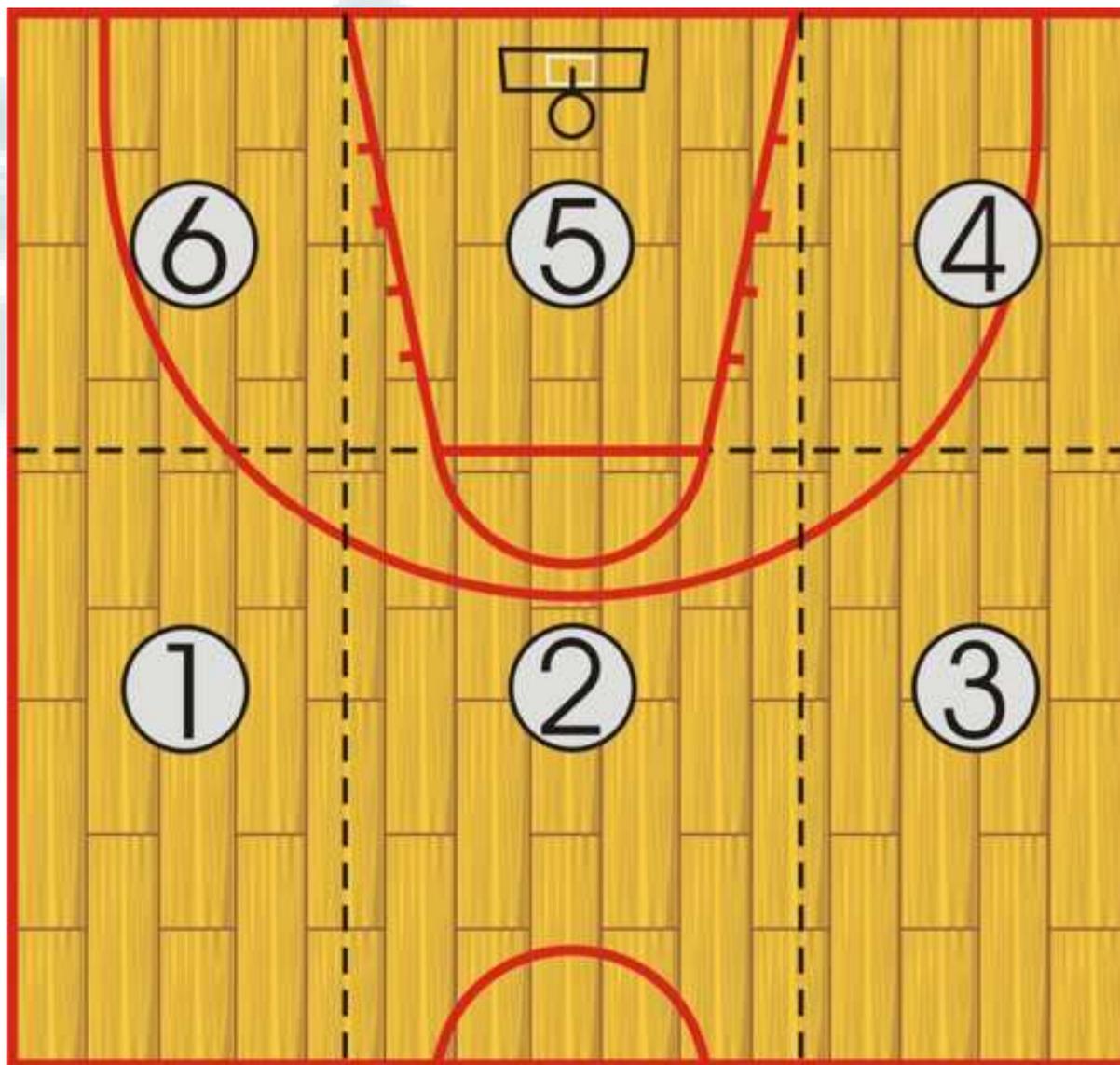


Banc A

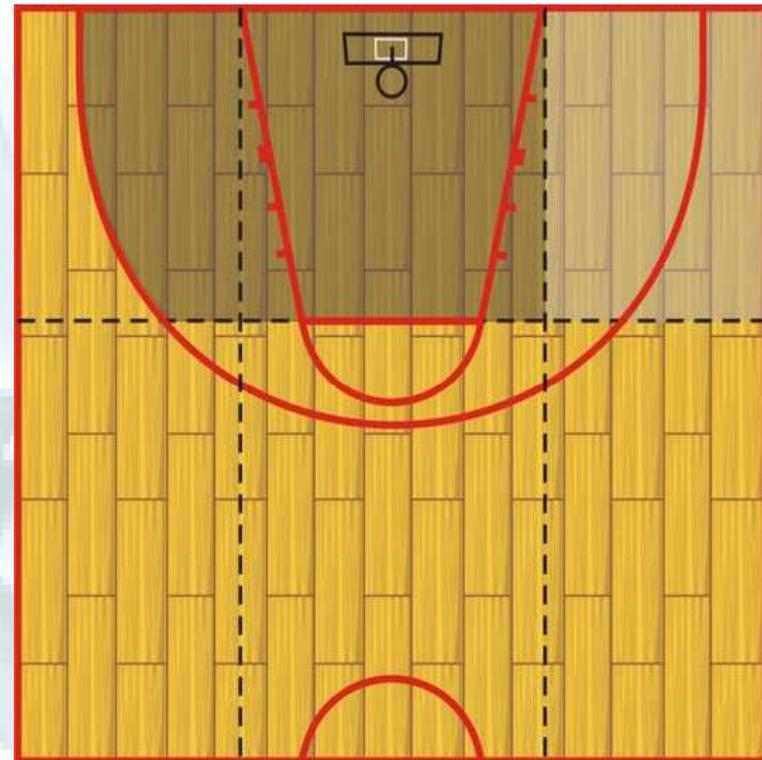
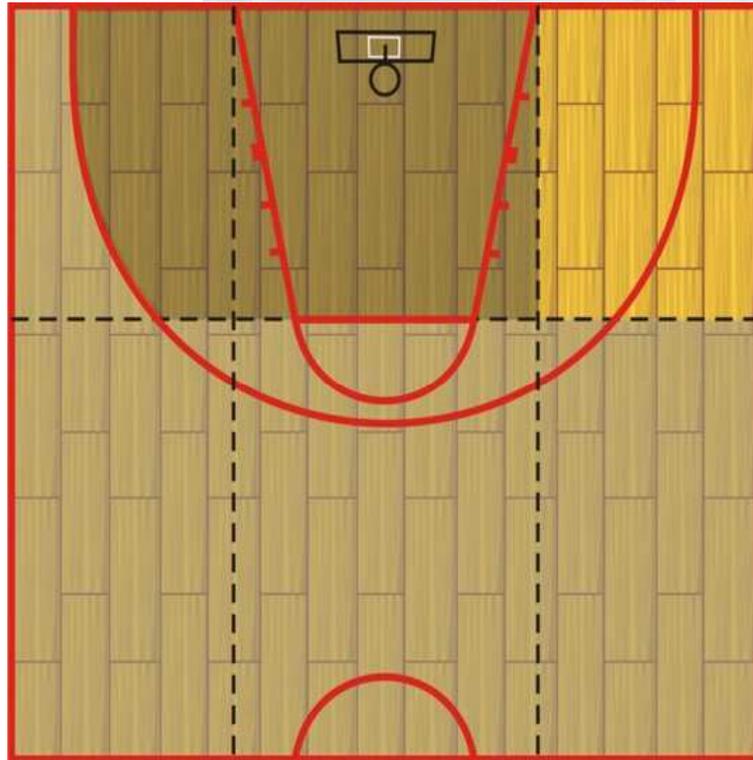
Table

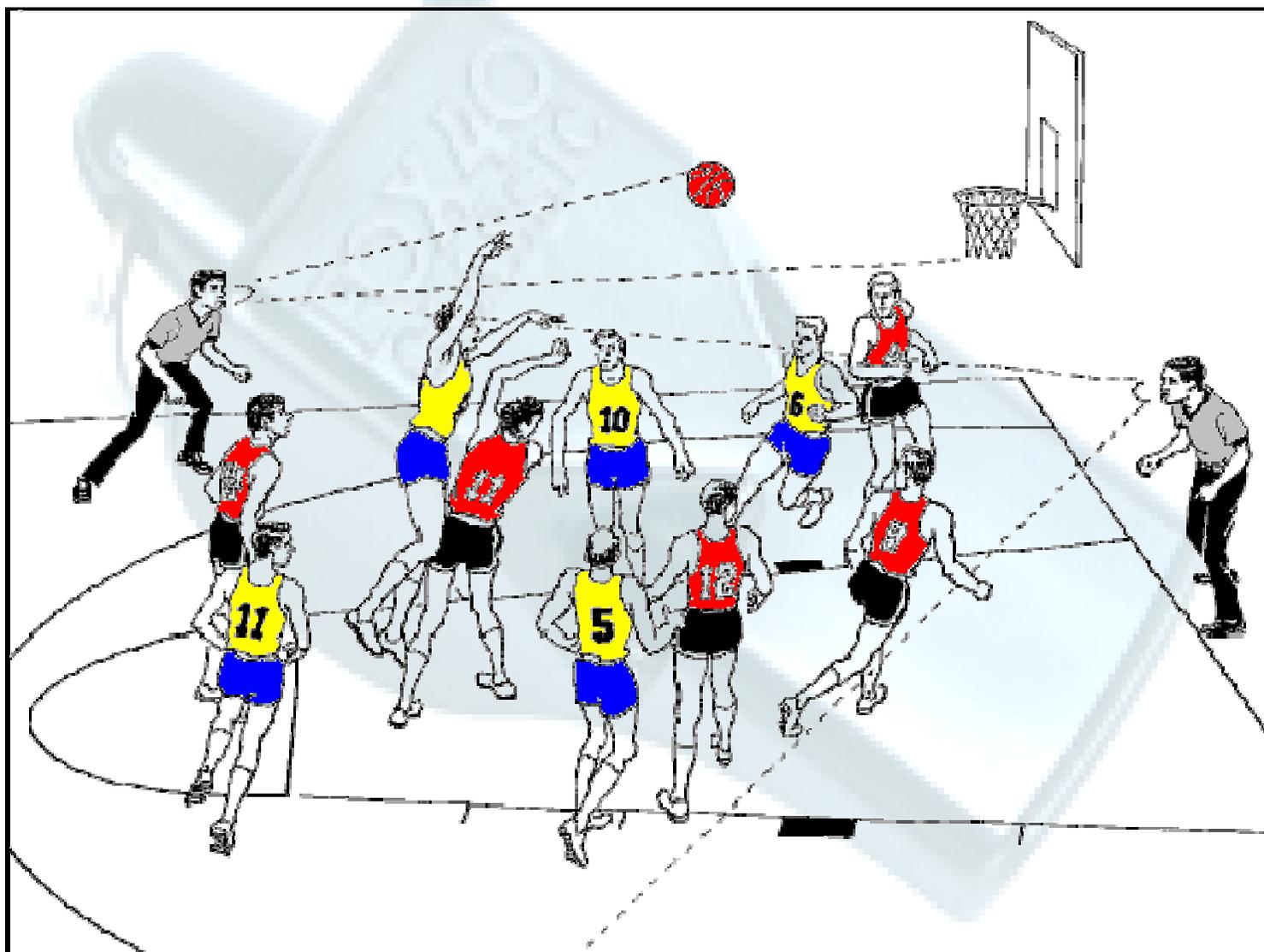
Banc B

Le découpage en 6 zones

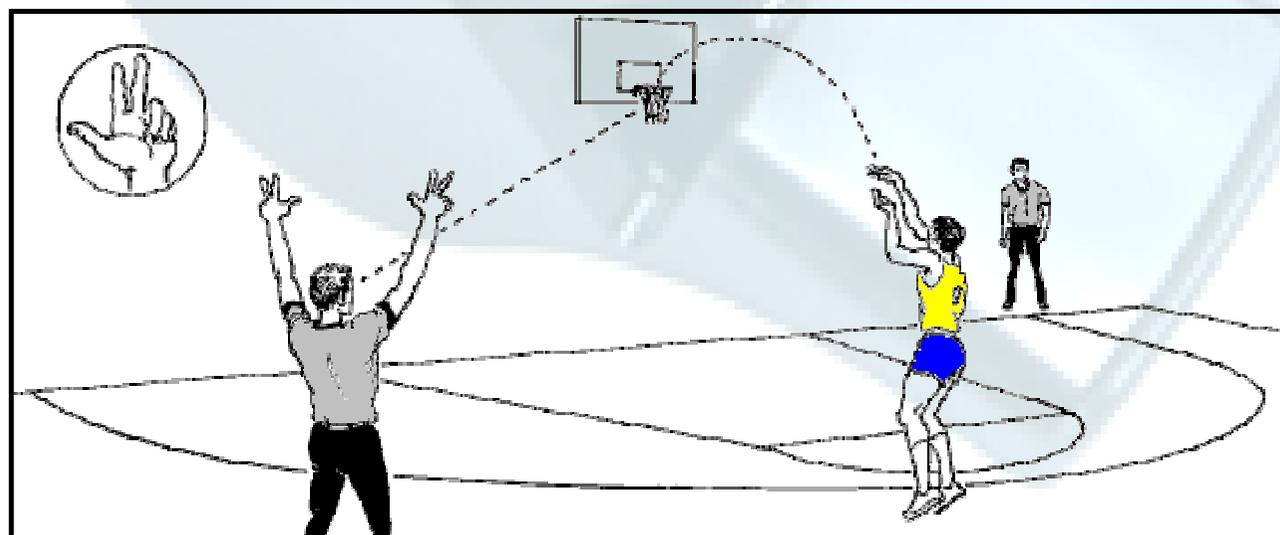
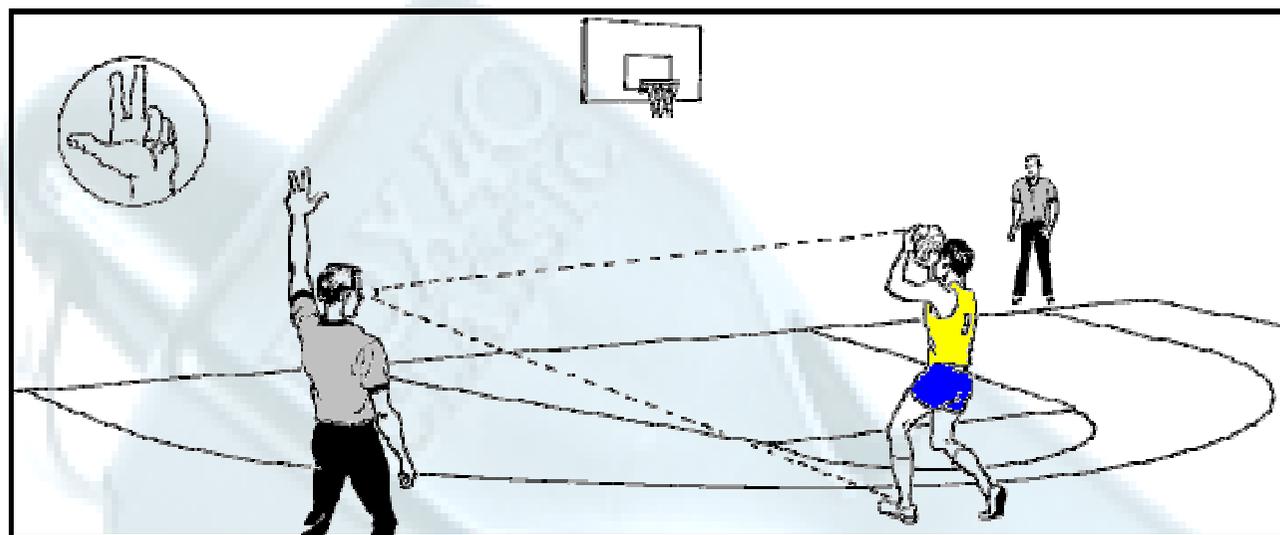


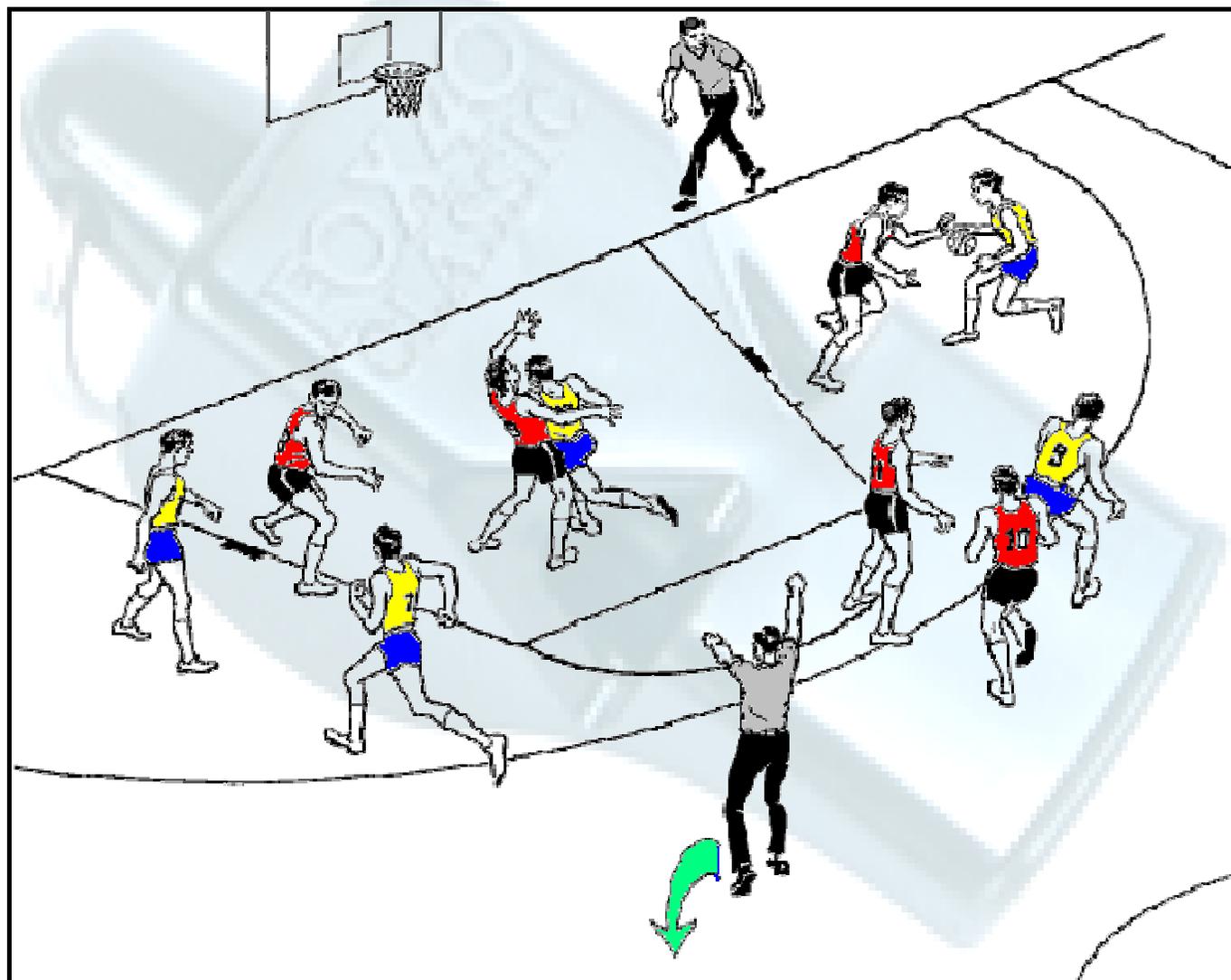
La responsabilité par zone





Les responsabilités des arbitres





www.fiba.com
www.fibaeurope.com
www.basketbelgium.org
www.awbb.be

