



MIEUX SAISIR LES MODIFICATIONS AUX RÈGLES DE JEU 2018

Jambes, 17 octobre 2018

Pourquoi changer?



Rendre le
jeu plus
rapide

Augmenter
le nombre
de tirs

Simplifier
les règles

Les règles les plus concernées

Temps de
tir

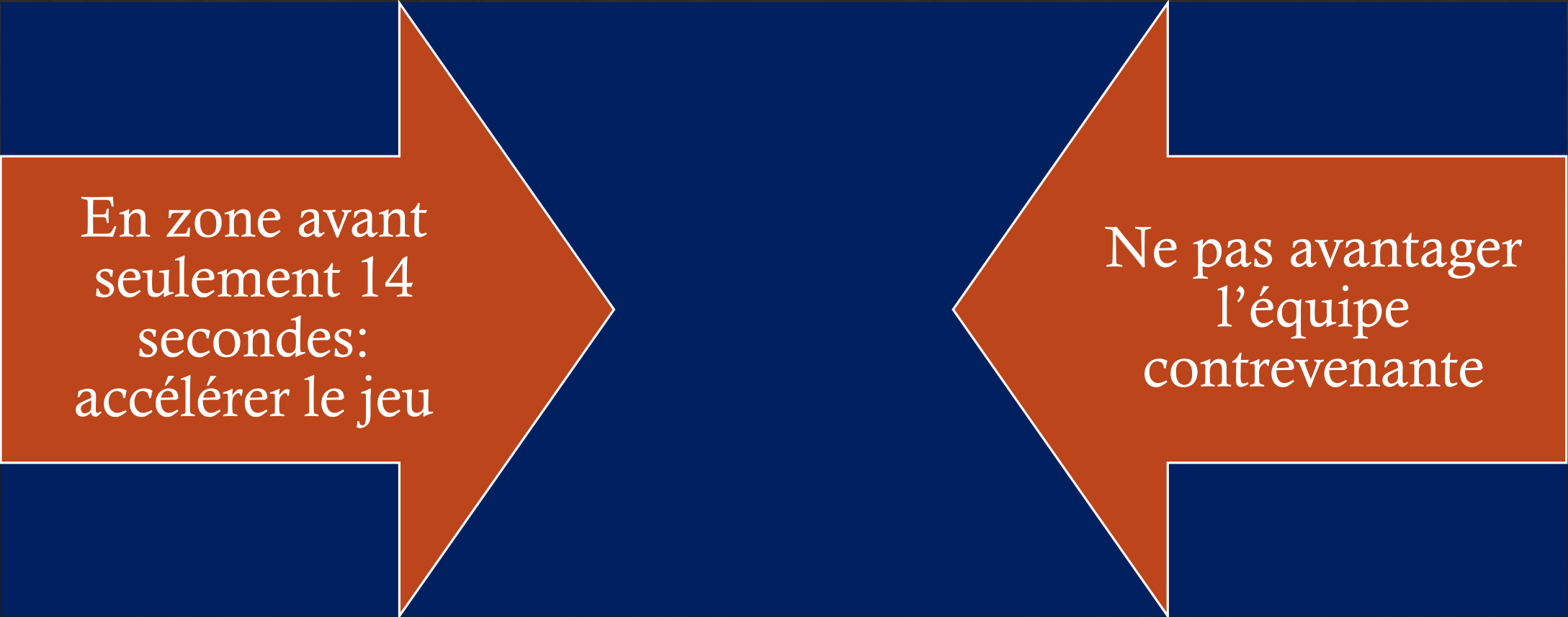
Temps-
mort

Faute
technique

Pénalités
des
fautes

Double
faute

Le temps de tir



En zone avant
seulement 14
secondes:
accélérer le jeu

Ne pas avantager
l'équipe
contrevenante

ART. 29 TEMPS DE TIR (1)

Quand l'équipe qui contrôle le ballon commet une faute ou une violation

Le temps de tir sera réinitialisé

La remise en jeu sera pour l'équipe adverse avec



24 secondes si la remise en jeu s'effectue en zone arrière

14 secondes si la remise en jeu s'effectue en zone avant



Le reste ne change pas

24 secondes: nouveau
contrôle en arrière

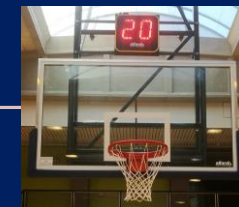


24 secondes: récupérer
un ballon vivant sur le
terrain

Le décompte se poursuit
si:

Sortie latérale de l'équipe défensive

Faute ou violation de l'équipe défensive
et le chrono affiche 14 secondes ou plus en zone avant



14 secondes si l'équipe
qui contrôle, garde le
contrôle et que le chrono
affiche 13 secondes ou
moins en zone avant



TEMPS DE TIR: SITUATION D'ENTRE-DEUX

Quand une situation d'entre-deux se produit

Aucune équipe ne
contrôle le ballon

Si l'équipe A contrôle le
ballon

24" si la remise en
jeu se fait depuis
zone arrière

14" si la remise en
jeu se fait depuis
zone avant

**DÉCOMPTE
CONTINUE**
si remise en jeu
pour l'équipe A

24" si remise en
jeu pour l'équipe
B depuis sa zone
arrière

14" si remise en
jeu pour l'équipe
B depuis sa zone
avant

TEMPS DE TIR APRÈS FAUTE PERSONNELLE

Après une FP commise par

L'équipe
contrôlant le
ballon

L'équipe qui ne contrôlait pas
le ballon

Aucune équipe ne
contrôlait le ballon

24 SECONDES
si remise en jeu
depuis zone
arrière de
l'adversaire

14 SECONDES
si remise en jeu
depuis
zone avant de
l'adversaire

24 SECONDES
remise en jeu
zone arrière

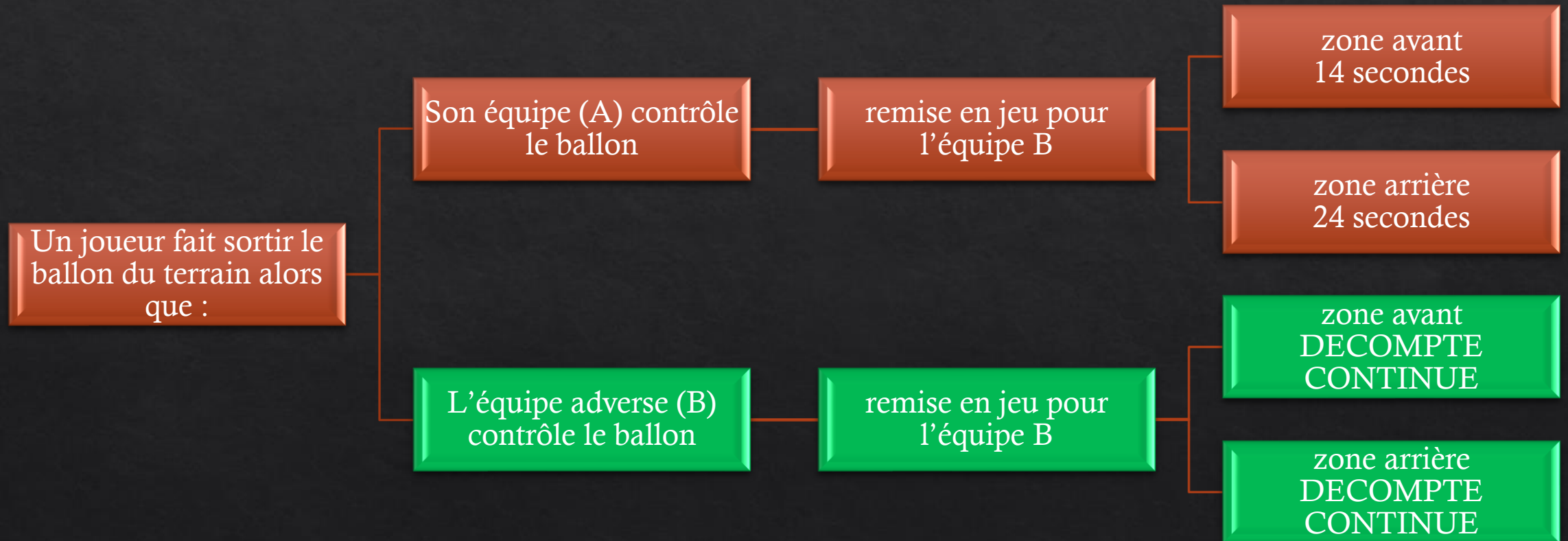
**DÉCOMPTE
CONTINUE**
remise en jeu
zone avant avec
14'' ou plus

14 SECONDES
remise en jeu
zone avant avec
13'' ou moins

24 SECONDES
remise en jeu
zone arrière

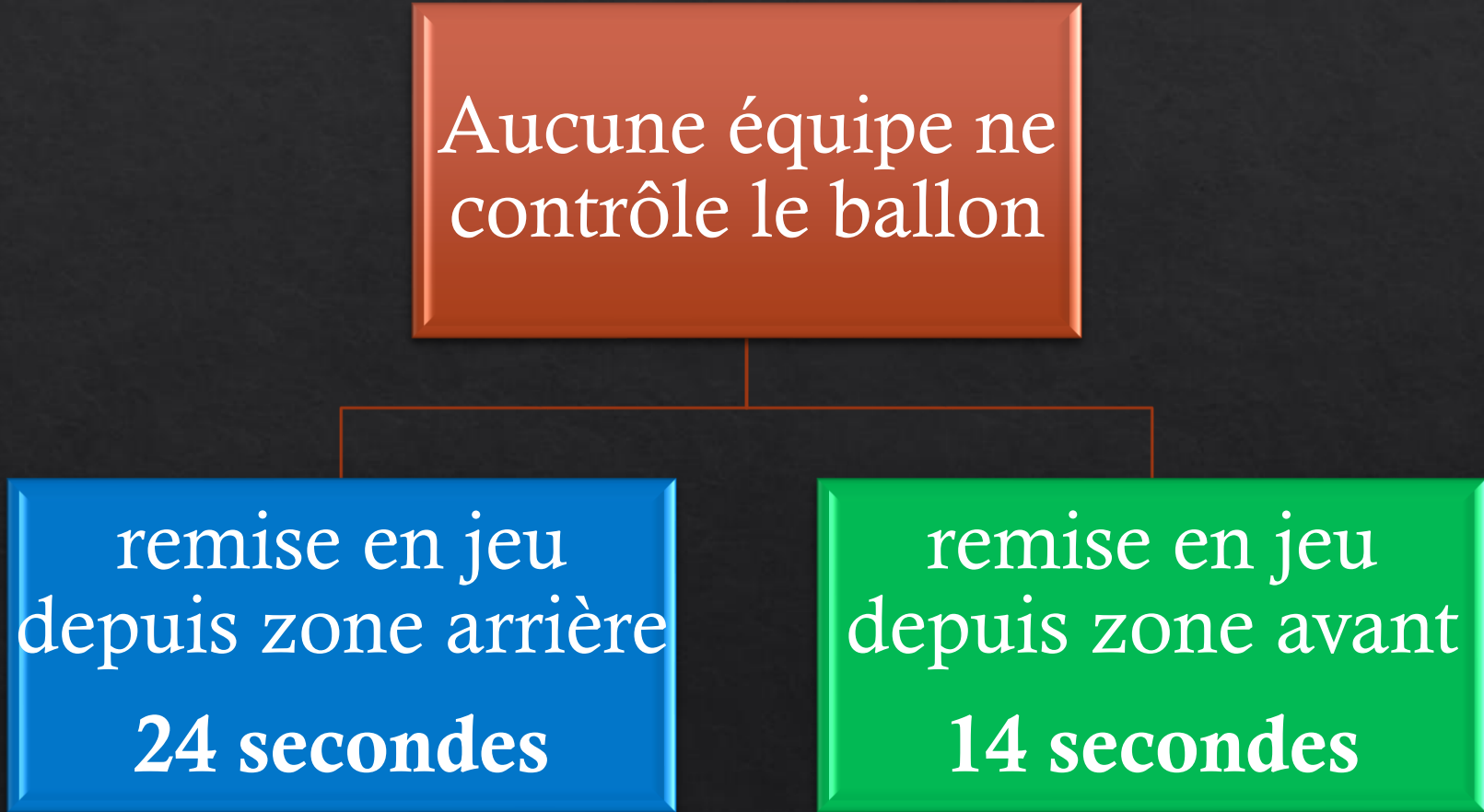
14 SECONDES
remise en jeu
zone avant

TEMPS DE TIR: APRÈS UNE SITUATION DE SORTIE DU TERRAIN



TEMPS DE TIR: APRÈS UNE SITUATION DE SORTIE DU TERRAIN

Aucune équipe ne
contrôle le ballon

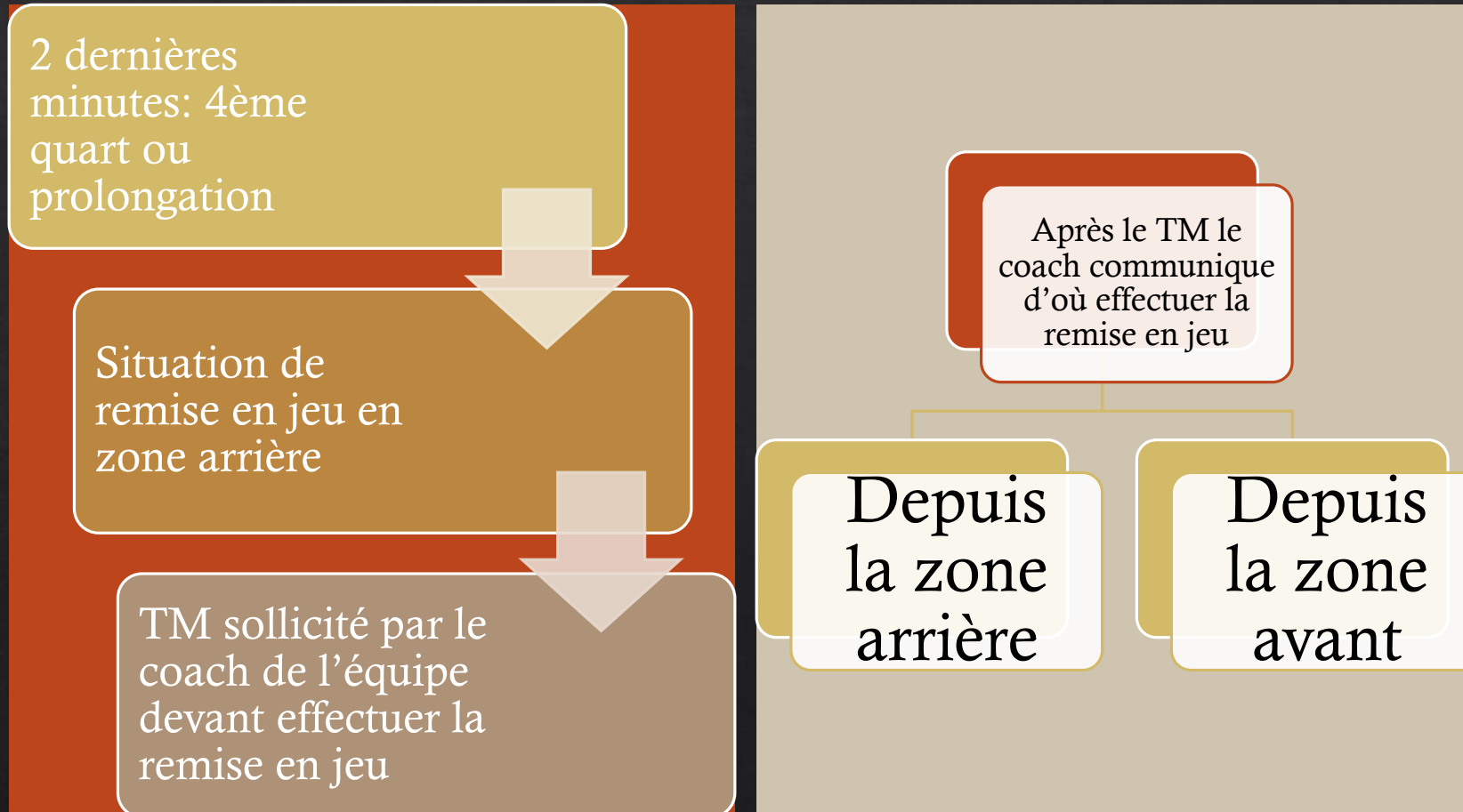


```
graph TD; A[Aucune équipe ne contrôle le ballon] --> B[remise en jeu depuis zone arrière<br/>24 secondes]; A --> C[remise en jeu depuis zone avant<br/>14 secondes];
```

remise en jeu
depuis zone arrière
24 secondes

remise en jeu
depuis zone avant
14 secondes

ART. 29 TEMPS DE TIR



TEMPS DE TIR APRÈS L'OPTION DU COACH: TM DANS LES 2 DERNIÈRES MINUTES

24

FIBA

PLAY
DIRECTION

ARRIÈRE

zone
arrière

24 secondes

Après panier
Faute/violation de l'adversaire
Jeu arrêté à cause de l'autre équipe

DÉCOMPTE
CONTINUE

Sortie du terrain
Jeu arrêté par l'équipe qui contrôle
Situation d'entre-deux
Annulation de sanctions

zone
avant

14 secondes si 14"
ou plus sur le
chrono de temps de
tir

DÉCOMPTE
CONTINUE si 13"
ou moins sur le
chrono de temps de
tir

FIBA

PLAY
DIRECTION

AVANT

14

Temps-mort 2 dernières minutes – révocation non-autorisée

- ◆ 17-19 Exemple: Avec 1:18 pour la fin du 4ème quart, l'équipe A doit effectuer la REJ depuis sa zone arrière. L'équipe A demande un temps-mort. Après le temps-mort, le coach A décide d'effectuer la REJ depuis sa zone avant. Avant la REJ, le coach B demande lui aussi un temps-mort.
- ◆ Interprétation: La décision originelle du coach A d'effectuer la REJ depuis sa zone avant ne peut pas être changée pendant la même période de chrono arrêté. Ceci s'applique également au coach A s'il décide de solliciter un deuxième temps-mort, suite au premier.

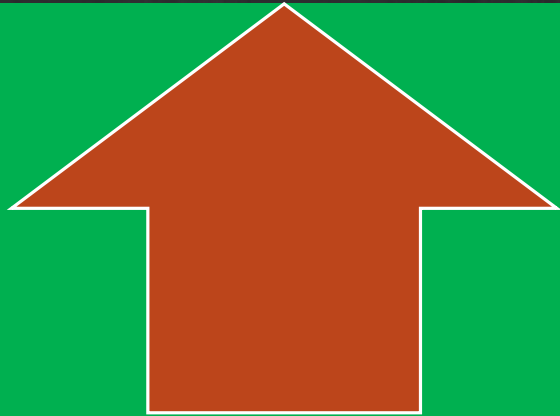
POUR QUE LA DOUBLE FAUTE SE PRODUISE

2 JOUEURS OPPOSANTS
COMMETTENT UNE FAUTE
L'UN CONTRE L'AUTRE
IMPLIQUANT UN CONTACT
PHYSIQUE

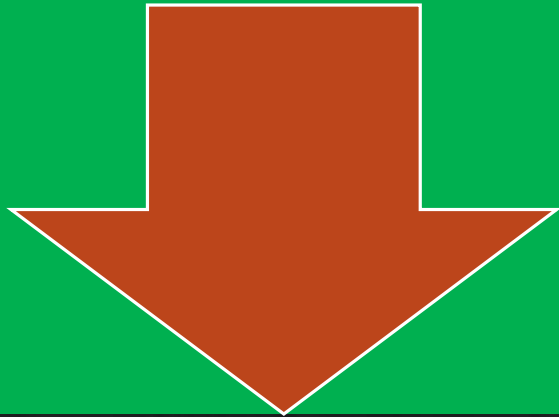
LES DEUX
FAUTES ONT **LA**
MÊME
SANCTION



Double faute si



les deux équipes ont chacune 4
ou moins fautes d'équipe

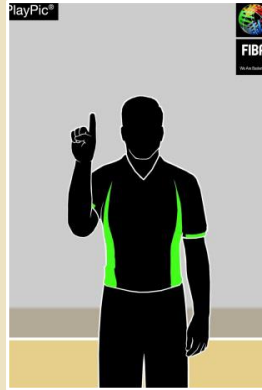


aucune équipe ne contrôle le
ballon et si les deux équipes
ont 4 ou moins fautes d'équipe
ou 5 ou plus

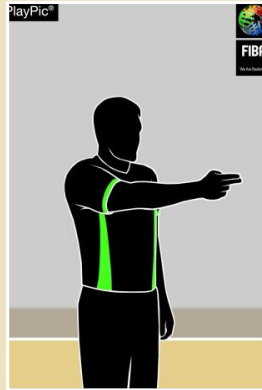
Exemples

- ◆ 35-2 Exemple: L'équipe A et l'équipe B ont chacune 3 fautes d'équipe dans le quart. Le dribbleur A1 et B1 commettent une faute l'un contre l'autre presque au même moment.
- ◆ Interprétation: Il existe une double faute car les sanctions contre les deux équipes sont égales. Le jeu reprendra par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la double faute a été commise.
- ◆ 35-3 Exemple: L'équipe A a 2 fautes d'équipe et l'équipe B a 5 fautes d'équipe dans le quart. Le dribbleur A1 et B1 commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps.
- ◆ Interprétation: Ceci n'est pas une double faute car les sanctions ne sont pas égales. A1 sera pénalisé avec possession de ballon pour l'équipe B. La faute de B1 sera pénalisée avec deux lancers-francs pour A1. Les arbitres appliqueront la règle des situations spéciales et établiront l'ordre chronologique dans lequel ont été commises les fautes.
 - ◆ Si la faute de B1 a eu lieu en premier, A1 tire deux lancers-francs sans alignement de joueurs. Le jeu reprendra par une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche où la double faute a été commise.
 - ◆ Si la faute de A1 a été la première, la possession de ballon pour la remise en jeu de l'équipe B sera annulée. A1 effectuera les lancers-francs et le jeu reprendra comme à la suite de tout autre dernier lancer-franc.

ART. 36 FAUTE TECHNIQUE



**Sanction: 1 lancer-franc,
exécuté toujours en premier
lieu sans respecter l'ordre
chronologique**



**Reprise: remise en jeu pour
l'équipe qui contrôlait le
ballon ou allait le contrôler**

TEMPS DE TIR: APRÈS LE LANCER-FRANC DE LA SANCTION D'UNE FAUTE TECHNIQUE

FT commise par

L'équipe
contrôlant le
ballon

L'équipe sans contrôle
du ballon

Aucune équipe
ne contrôle le
ballon

zone arrière
**DÉCOMPTE
CONTINUE**

zone avant
**DÉCOMPTE
CONTINUE**

zone arrière
24 secondes

zone avant

Situation d'entre-deux

**DÉCOMPTE
CONTINUE**
si 14'' ou plus

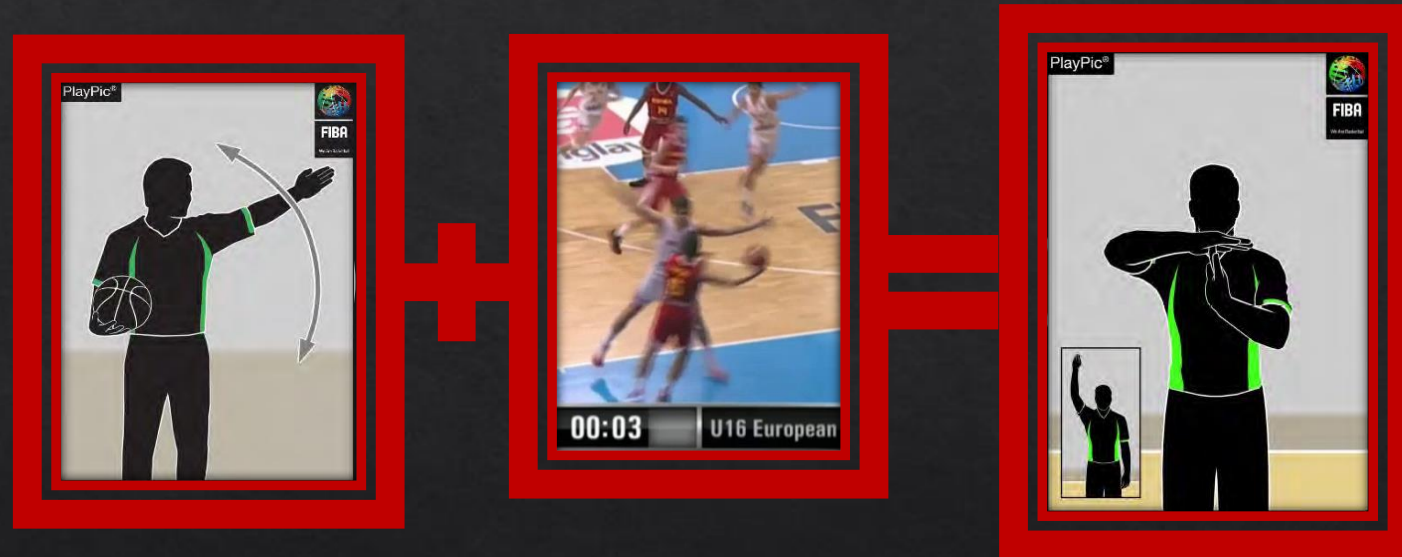
14 secondes si
13'' ou moins

24 secondes
remise en jeu
depuis zone
arrière

14 secondes
remise en jeu
depuis zone
avant

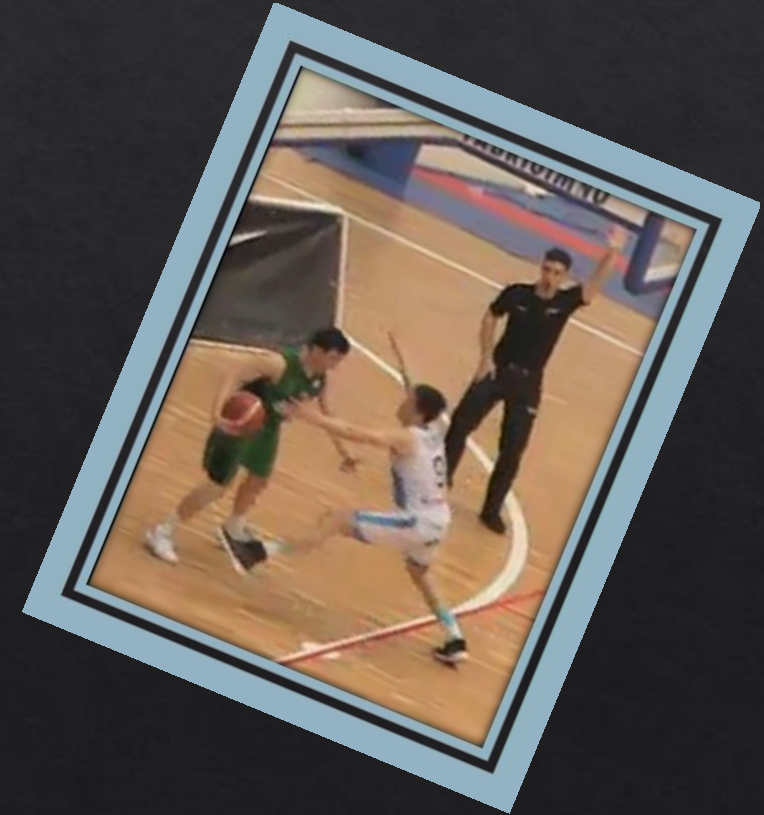


ART. 17 REMISE EN JEU



Dépasser les lignes limitrophes

- ◆ Dans de telles situations, les arbitres doivent accorder une attention particulière au chrono de temps de tir. Après le lancer-franc, pénalité de la FT, les arbitres contrôlent que le temps de tir est opéré de manière correcte. C'est à dire:
 - ◆ Si la REJ était depuis la zone arrière: 24 secondes
 - ◆ Si la REJ était depuis la zone avant:
 - ◆ Le décompte continue si le chrono montrait 14 secondes ou plus et
 - ◆ 14 secondes si le chrono montrait 13 secondes ou moins
- ◆ Exemple: A1 effectue la REJ avec:
 - ◆ (a) 20 secondes, en zone arrière,
 - ◆ (b) 20 secondes, en zone avant,
 - ◆ (c) 8 secondes, en zone avant,
 - ◆ au chrono de temps de tir.
- ◆ B1 bouge ses mains vers A1 au-dessus des lignes limitrophes avant que le ballon ne soit passé au-dessus des lignes. B1 sera sanctionné d'une FT. Après le lancer-franc, le jeu reprendra avec:
 - ◆ (a) 24 secondes, en zone arrière,
 - ◆ (b) 20 secondes, en zone avant,
 - ◆ (c) 14 secondes, en zone avant,
 - ◆ au chrono de temps de tir.



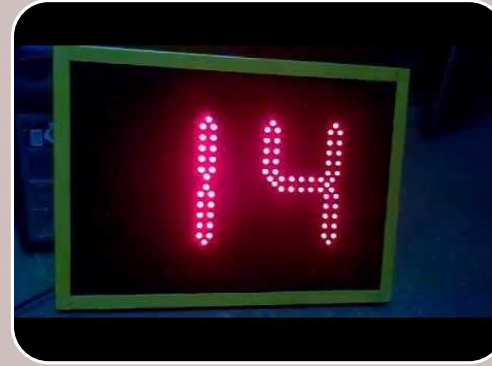
ART. 37, 38 ET 50 SANCTION UF/DF



Lancer (s)-
franc (s)



Possession
pour la
remise en jeu
de la ligne de
remise en jeu
face à la table
en zone avant



14 secondes
de temps de
tir

ART. 39 BAGARRE

Si un membre du
banc d'équipe le
quitte pendant
une bagarre

S'il n'intervient
pas: disqualifié
"F" et B² dans la
case du coach

S'il prend part à la
bagarre: disqualifié
"D²" et B² dans la
case du coach



ART. 39 BAGARRE FD MEMBRE DU BANC D'ÉQUIPE

Si un remplaçant quitte la zone de banc pour participer de manière active à une bagarre, il en résulte qu'il est disqualifié, la faute sera inscrite:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

et

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Bagarre : le coach et/ou l'assistant entrent sur le terrain

Les deux coopèrent pour arrêter l'incident

Pas de FT

Tous les deux participent

D_2 pour le coach et « F » dans leurs cases respectives

Coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.	F	F	F

Bagarre : le coach et/ou l'assistant entrent sur le terrain

L'entraîneur coopère,
l'assistant participe

B_2 à l'entraîneur + « F »
dans les cases de
l'assistant

Coach	788	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	555	MONTA, B.	F	F	F

L'entraîneur participe,
l'assistant coopère

D_2 et « F » dans les cases
de l'entraîneur

Coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Bagarre : les membres de l'équipe entrent sur le terrain



Sans prendre part

Disqualification avec des « F » dans les cases des joueurs et B₂ dans la case de l'entraîneur

003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

D₂ et « F » dans les cases + B₂ dans la case de l'entraîneur

En prenant part

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

B₂ dans la case de l'entraîneur pour chacun des membres disqualifiés. Ces fautes ne comptent pas pour les 3 FT de l'entraîneur

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂ (B ₂)
Assistant Coach	555	MONTA,	B.	

Bagarre : Comment reprendre le jeu si toutes les sanctions s'annulent ?

Après un tir/dernier lancer-franc réussi

REJ par l'équipe qui encaisse depuis la ligne de fond avec 24 secondes au chrono de tir

Si une équipe avait contrôle de ballon :

REJ pour l'équipe qui contrôle le ballon depuis la ligne de REJ en zone avant ; le décompte de temps de tir se poursuit

Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon

Situation d'entre deux ; REJ depuis la ligne de REJ en zone avant avec 14 secondes de possession

Bagarre : Comment reprendre le jeu si toutes les sanctions ne s'annulent pas?

Toutes les sanctions égales s'annulent, par exemple, T « c »

Les sanctions restantes s'administrent par ordre chronologique

Toutefois, s'il reste la sanction d'une FT, celle-ci sera administrée en premier lieu

Placer le ballon entre les jambes

- ▶ Déclaration: Placer le ballon entre les jambes, afin de tromper l'adversaire est une violation.
- ▶ 13-2 Exemple: A1 finit son dribble. Avant de faire la passe, place le ballon entre ses jambes pour tromper l'adversaire.
- ▶ Interprétation: Ceci est une violation.



Hisser un coéquipier pour marquer

- ▶ 25-7 Déclaration: Constitue une violation: hisser un coéquipier pour jouer le ballon.
- ▶ 25-8 Exemple: A1 hisse son coéquipier A2 sous le panier de l'adversaire. A3 passe le ballon à A2 qui dunk le ballon dans le panier.
- ▶ Interprétation: Ceci est une violation. Le panier ne compte pas. L'équipe B effectuera la remise en jeu depuis la prolongation de la ligne des lancers-francs à l'opposé de la table de marque.
- ▶ https://www.youtube.com/watch?v=u_MlvHeOPiA&feature=youtu.be





C'EST FINI, ÇA Y EST !

**MERCI POUR VOTRE
ATTENTION**