



LES MODIFICATIONS DES RÈGLES

NOUVELLES RÈGLES. MÊME PASSION.

INSTRUCTEURS : JAIME ANDREU & JOHNNY JACOBS



DES RÈGLES
PLUS CLAIRES



UN FAIR-PLAY
RENFORCÉ



ENSEMBLE POUR
L'EXCELLENCE



UN SEUL
JEU MONDIAL



VIVONS LE BASKET.
FAISONS-LE BIEN.



INFORMER



PRÉPARER

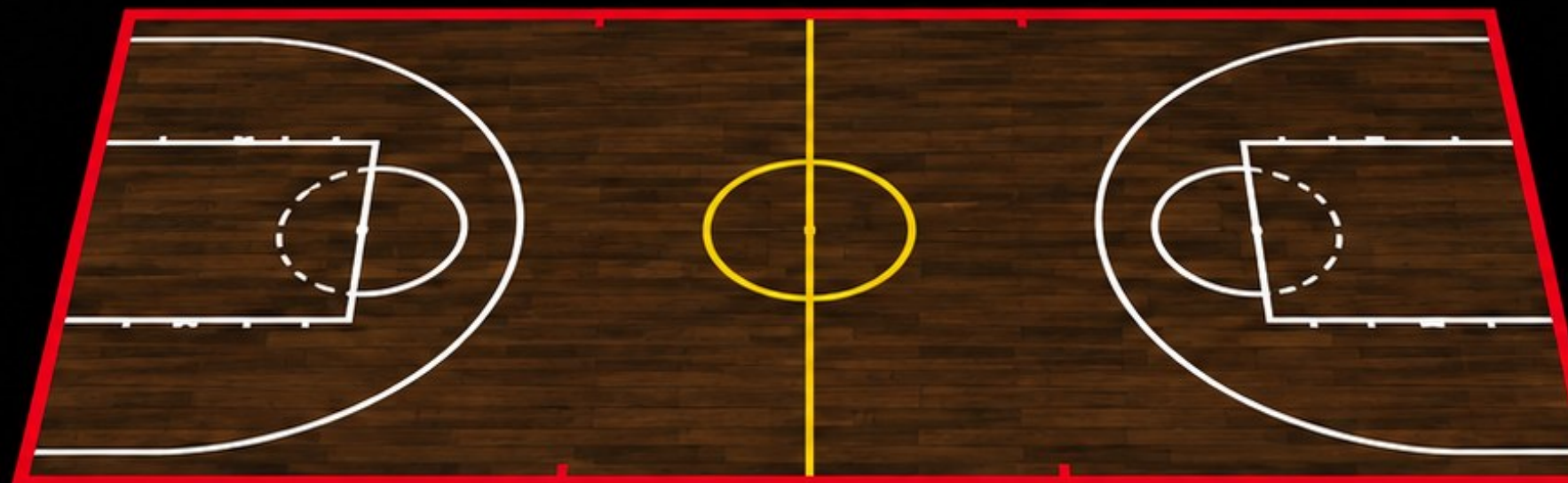


PROGRESSER



LES LIGNES

CLAIREMENT VISIBLES. CORRECTES.



- LIGNES DE DÉLIMITATION
- AUTRES MARQUAGES DU TERRAIN DE JEU
- LIGNE MÉDIANE
- CERCLE CENTRAL



1. LES LIGNES

Toutes les lignes doivent être d'une couleur unie, de 5 cm de largeur, clairement visibles et présenter un fort contraste avec la ou les couleur(s) du terrain de jeu et de la bande extérieure de pourtour du terrain.



2. LES LIGNES DE DÉLIMITATION

Toutes les lignes de délimitation, y compris les lignes de touche, les lignes de fond, les lignes de remise en jeu et les lignes de la zone du banc d'équipe, doivent être de la même couleur.



3. LES AUTRES MARQUAGES

La couleur de marquage de chaque partie du terrain doit être identique sur les deux demi-terrains. Cela concerne :

- La zone restrictive (y compris les emplacements de rebond pour lancer-franc) ;
- Les demi-cercles de lancer-franc ;
- Les lignes de lancer-franc ;
- Les lignes à 3 points ;
- Les demi-cercles de non-charge.



4. LIGNE MÉDIANE ET CERCLE CENTRAL

La ligne médiane et le cercle central peuvent être d'une couleur différente de celle des lignes de délimitation et des autres tracés du terrain. La ligne médiane et le cercle central, indépendamment l'un de l'autre, doivent être de la même couleur ou de couleurs différentes.



**LE BASKETBALL
NOUS RASSEMBLE.**



INFORMER



PRÉPARER



PROGRESSER



LES MODIFICATIONS IMPORTANTES



- JOUEUR EN ACTION DE TIR



- 2 CATÉGORIES DE FAUTE TECHNIQUE



- FAUTE ANTISPORTIVE



FAUTE DISRUPTIVE



FAUTE FLAGRANTE



VIVONS LE BASKET.
FAISONS-LE BIEN.



DES RÈGLES
PLUS CLAIRES



UN FAIR-PLAY
RENFORCÉ



ENSEMBLE POUR
L'EXCELLENCE



UN SEUL
JEU MONDIAL



JOUEUR EN ACTION DE TIR (AOS)

DÉBUT. FIN. CLAIREMENT.

TIR EN SUSPENSION



DÉBUT

Lorsque le joueur **élève le(s) épaule(s) et le ballon** vers le panier dans l'intention de tirer.

FIN

Lorsque le ballon **a quitté la/les main(s)** du joueur, ou lorsque, selon le jugement de l'arbitre, le mouvement de tir est **complètement achevé**, les deux pieds étant de nouveau au sol.

MOUVEMENT CONTINU DE TIR LORS D'UN DRIVE VERS LE PANIER



DÉBUT

Lorsque le joueur **a rassemblé le ballon** à la suite de la fin d'un dribble ou de sa réception et qu'il commence le mouvement continu de tir vers le panier.

FIN

Lorsque le ballon **a quitté la/les main(s)** du joueur, ou lorsque, selon le jugement de l'arbitre, le mouvement de tir est **complètement achevé**, les deux pieds étant de nouveau au sol.



Le mouvement continu de tir lors d'un drive vers le panier est l'action d'un joueur qui, **après avoir commencé une pénétration à 3 points sur le terrain adverse**, rassemble le ballon à la suite de la fin d'un dribble ou de sa réception et entame un mouvement continu vers le panier, au cours duquel il peut sauter pour effectuer le tir, tenter le tir en se déplaçant vers le panier ou effectuer un tir en appui.



**VIVONS LE BASKET.
FAISONS-LE BIEN.**



INFORMER



PRÉPARER



PROGRESSER

ACTION DE TIR : LOCALISATION ET EXCEPTIONS (ART. 15.1.4)

OÙ L'ACTION DE TIR DOIT-ELLE SE DÉROULER ?

1 LA RÉGLE GÉNÉRALE



Pour qu'un joueur soit considéré comme étant en action de tir, l'action de tir doit se dérouler dans la **zone avant**.

2 LES EXCEPTIONS (SIGNAL SONORE DU CHRONOMÈTRE DES TIRS)



Lors de la dernière action avant le signal sonore du chronomètre des tirs (fin du quart-temps ou de la prolongation) ou du chronomètre de jeu, le joueur peut se trouver **n'importe où sur le terrain**.



Attention : L'action de tir commence dès que le joueur rassemble le ballon et est au repos dans la ou les mains.



**LE BASKETBALL
NOUS RASSEMBLE.**



INFORMER



PRÉPARER



AVANCER



FAUTES TECHNIQUES

DÉSORMAIS RÉPARTIES EN CATÉGORIE 1 ET CATÉGORIE 2

! CATÉGORIE 1



Catégorie 1 :

Compte pour une
disqualification de la rencontre (GD)

! CATÉGORIE 2



Catégorie 2 :

Ne compte pas pour une
disqualification de la rencontre (GD)



LE BASKETBALL
NOUS RASSEMBLE.



INFORMER



PRÉPARER



AVANCER

FAUTES TECHNIQUES (ART. 36)

DEUX CATÉGORIES. DEUX CONSÉQUENCES.



1

CATÉGORIE 1

Compte pour une **disqualification** de la rencontre (GD).

EXEMPLES (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Traiter, s'adresser et/ou communiquer de manière irrespectueuse envers les arbitres, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur le banc d'équipe.
- Employer un langage ou des gestes susceptibles d'offenser ou d'inciter les spectateurs.
- Agacer, narguer ou provoquer un adversaire, y compris par un contact avec les mains, les bras, le corps ou le ballon, sans pour autant atteindre le niveau d'une faute flagrante ou d'une faute disqualifiante.
- Gêner la vision d'un adversaire en agitant/plaçant la ou les main(s) près de ses yeux.
- Balancer excessivement les coudes, sans contact.
- Simuler d'être victime d'une faute.



Compte pour une **disqualification** de la rencontre (GD).



2

CATÉGORIE 2

Ne compte pas pour une disqualification de la rencontre (GD).

EXEMPLES (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il a traversé le panier, ou en empêchant qu'une remise en jeu ou qu'un lancer-franc soit exécuté rapidement, ou en arrivant en retard sur le terrain pour débiter le match ou la seconde mi-temps.
- Se suspendre à l'anneau de telle sorte que le poids du joueur soit supporté par l'anneau, sauf si un joueur saisit l'anneau momentanément à la suite d'un dunk ou s'il tente d'éviter une blessure à un joueur.
- Commettre une intervention sur le ballon (goaltending) lors du dernier lancer-franc par un défenseur. 1 point est alors accordé à l'équipe attaquante, suivi de la pénalité de faute technique imputée au joueur défenseur.



Ne compte pas pour une **disqualification** de la rencontre (GD).



LE BASKETBALL
NOUS RASSEMBLE.



INFORMER



PRÉPARER



AVANCER





MODIFICATION DES FAUTES – ART. 37 & 38

La faute antisportive est supprimée et divisée en faute disruptive et faute flagrante.



**FAUTE
ANTISPORTIVE**

SUPPRIMÉE ET
REPLACÉE PAR

**FAUTE
DISRUPTIVE**

ET

**FAUTE
FLAGRANTE**



FAUTE DISRUPTIVE

Contact inutile qui interrompt le cours normal du jeu, sans que les critères d'une faute flagrante soient atteints.

CRITÈRES (EXEMPLES)

- Contact inutile par un défenseur pour arrêter la **progression** de l'équipe attaquante en transition (jusqu'à ce que l'attaquant entame l'action de tir).
- Contact inutile n'importe où sur le terrain pour arrêter le **chronomètre** de jeu et/ou le chronomètre des tirs (24 secondes), à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- Contact illégal par-**derrière** ou **latéralement** sur un adversaire qui progresse vers le panier sans aucun adversaire entre le joueur et le panier.



**NE COMPTE
PAS POUR UNE
DISQUALIFICATION
DE LA RENCONTRE
(GD)**



FAUTE FLAGRANTE

Contact qui atteint le seuil d'une faute flagrante ou peut l'atteindre, de par sa nature, sa dureté ou sa violence.

CRITÈRES (EXEMPLES)

- Action non-légitime de basketball contre un adversaire, avec ou sans ballon.
- Acte imprudent, violent ou dangereux, qui cause ou peut causer une blessure à un adversaire.
- Contact excessif et dur dans une tentative de jouer le ballon ou un adversaire.



**COMPTE POUR UNE
DISQUALIFICATION
DE LA RENCONTRE
(GD)**



**LE BASKETBALL
NOUS RASSEMBLE.**



INFORMER



PRÉPARER



AVANCER



UN JEU
POUR TOUS



DÉCISION : LA NOUVELLE COMBINAISON (ART. 36 & 38)

Un joueur est disqualifié de la rencontre pour les combinaisons suivantes :

2 × **Catégorie 1 – Faute technique**

$[T1] + [T1] =$ **DISQUALIFICATION DE LA RENCONTRE (GD)**

2 × **Faute flagrante**

$[FL] + [FL] =$ **DISQUALIFICATION DE LA RENCONTRE (GD)**


DISQUALIFICATION DE LA RENCONTRE (GD)

La combinaison

$[T1] + [FL] =$ **DISQUALIFICATION DE LA RENCONTRE (GD)**



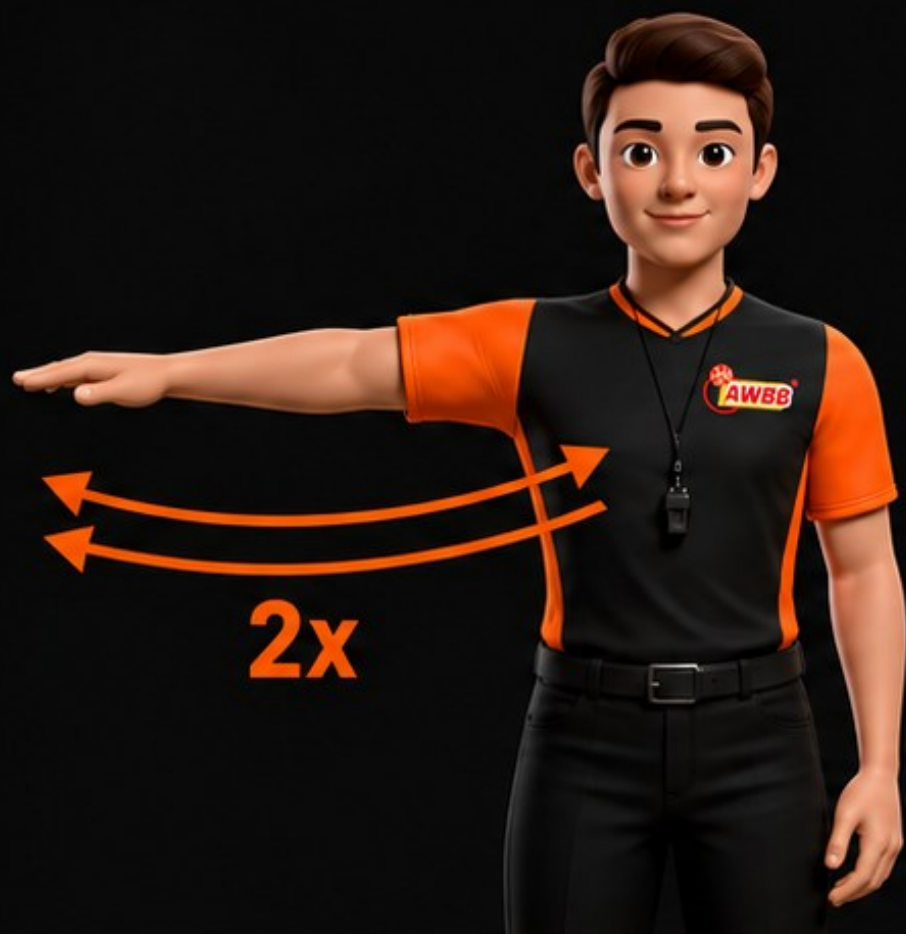
**LE BASKETBALL
NOUS RASSEMBLE.**



Attention : Les fautes techniques de Catégorie 2 et les fautes antisportives (disruptives) ne comptent **PAS** pour cette combinaison.



NOUVEAUX GESTES DES ARBITRES (ANNEXE A)



RETARD DE JEU



DI FAUTE DISRUPTIVE



FL FAUTE FLAGRANTE



**LE BASKETBALL
NOUS RASSEMBLE.**



INFORMER



PRÉPARER



AVANCER



UN JEU
POUR TOUS



ADMINISTRATION DU MATCH. **FEUILLE DE MATCH.**

ANNEXE B

TYPE DE FAUTE	PERSONNE	MARQUE
 FAUTE DISRUPTIVE	JOUEUR	DI
 FAUTE FLAGRANTE	JOUEUR	
 FAUTE TECHNIQUE – CATÉGORIE 1	JOUEUR	
T FAUTE TECHNIQUE – CATÉGORIE 2	JOUEUR	T
 FAUTE TECHNIQUE – CATÉGORIE 1	COACH PRINCIPAL	
 FAUTE TECHNIQUE – CATÉGORIE 1	COACH ADJOINT / BANC	
 FAUTE ENTRAÎNANT UNE DISQUALIFICATION	MEMBRE DE LA DÉLÉGATION	



RÈGLE IMPORTANTE :

Le nombre de lancers francs (1, 2 ou 3) est indiqué immédiatement à côté de la marque.



DES QUESTIONS ? CONTACTEZ-NOUS !



Jaime Andreu

Instructeur arbitres



Jandreu55@hotmail.com



Johnny Jacobs

Instructeur arbitres



johnny.jacobs@gmail.com



CONNAÎTRE
LES RÈGLES



ÊTRE PRÊT
POUR L'AVENIR



RESPECT
ET EXCELLENCE



UN MÊME JEU
À TRAVERS LE MONDE



LE BASKETBALL
NOUS RASSEMBLE.

