

Règlement de jeu - 2004

Règlement de jeu - 2004

- Réécriture complète
- Simplification de certaines règles
- Prise en compte d'interprétations antérieures dans la formulation des règles
- Moins d'articles (50 au lieu de 58)
- De nombreuses modifications concernent les arbitres ET la table de marque

Règlement de jeu - 2004

- Ce document présente les points de règlement qui ont été modifiés ou ajoutés (symbole .
- Les interprétations des précédents règlements intégrées dans le nouveau règlement par le législateur sont identifiées par le symbole .
- Toutes les interprétations antérieures qui ne sont pas en contradiction avec le nouveau règlement restent valables.

Les modifications importantes concernent les règles suivantes

- **Remplacements / TM**
- **Joueur blessé**
- **24", 8"**
- **Fautes techniques et antisportives**
- **Possession alternée**
- **Interventions**
- **Mécanique d'arbitrage**

Remplacements et TM

-  Remplacement possible pour les 2 équipes sur tout coup de sifflet (y compris les violations). (art. 19)
-  Sur le 1^{er} LF, le marqueur peut demander un remplacement/TM tant que le ballon n'est pas à disposition du tireur de LF. (art. 18.2.3 et 19.2.3)
Tous les LF sont administrés par l'arbitre de tête.
-  Le coach peut demander le TM depuis sa zone de banc en établissant un contact visuel avec la table (il devra s'assurer d'avoir été vu). (art. 18.3.1)

Remplacements et TM

-  Dans les deux dernières minutes l'équipe qui marque ne peut plus bénéficier d'un remplacement lorsque l'équipe adverse demande un TM.

Pour qu'elle puisse bénéficier d'un remplacement il faut que :

- ✓ l'équipe qui a encaissé le panier ait demandé un remplacement, (art. 19.4.2)
- ✓ l'arbitre ait interrompu le jeu.

Remplacements et TM

-  Sur TM on sonne à 50" et à la fin du TM. (art. 49.3)
-  Les remplaçants doivent être assis à côté de la table et pas devant. (art. 2.3)
-  5ème faute de joueur et TM : on doit procéder au remplacement avant d'accorder le TM. (int. 09/04)

Remplacements et TM

-  En cas de délai anormal pour remplacer un joueur avec 5 fautes on peut infliger un TM (une FT 'B' si plus de TM). (art. 19.3.6)
- Le nouveau règlement insiste particulièrement sur le fait que seul un remplaçant a le droit de demander le remplacement (**pas le coach**). Le remplaçant **DOIT** aller à la table **ET** être prêt à jouer immédiatement. (art. 19.3.1)

Joueur blessé

- Le précédent règlement prévoyait qu'un joueur blessé qui avait récupéré dans la minute **ou** qui avait reçu des soins pouvait rester sur le terrain mais qu'un TM serait imputé à son équipe.
 Cette possibilité a été supprimée. (art. 5)
 - ↳ Lorsque l'arrêt dure plus de 15" (environ) ou que le joueur a reçu des soins il **DOIT** être remplacé.
 - Un joueur est considéré comme ayant reçu des soins dès que quelqu'un sort du banc pour s'en occuper. (art. 5 et Int. 09/04)

24 secondes

-  Lorsque le signal des 24" retentit alors que le ballon est en l'air et que le ballon ne touche pas l'anneau, la violation doit être négligée si un défenseur prend **CLAIREMENT** et **IMMÉDIATEMENT** le contrôle du ballon. (art 29.1.2)
-  Pas de remise à 24" suite à un cas d'ED (possession alternée) si le ballon revient à l'équipe qui le contrôlait au préalable. (art. 50.4)

24 secondes

-  Si les 24" sonnent par erreur on ne doit pas arrêter le jeu.

Sauf si les arbitres jugent que l'équipe qui contrôlait le ballon est désavantagée. (art. 29.2.3)

24 secondes

-  Si on arrête le jeu pour une raison sans rapport avec les deux équipes, on doit redonner une nouvelle période de 24" à l'équipe qui contrôlait le ballon.

Sauf si les arbitres jugent que les adversaires sont désavantagés. (art. 29.2.2)

8 secondes

-  Les 8" fonctionnent comme les 24". (art. 28.2.2)

Exemple : L'équipe A prend le ballon sur le terrain en zone arrière. Au bout de 5" le ballon est chassé dehors par B8.

- L'équipe A ne dispose plus que de 3" pour amener le ballon en zone avant.

Fautes techniques

-  Réparation de toutes les fautes techniques :
→ 2 tirs de LF + possession. (art. 38.4.2)
- Nouveaux motifs de FT (art. 38.3.1) :
 - ✗ simulation de faute,
 - ✗ toucher délibérément le ballon après un panier marqué.

Fautes techniques

- Motifs de FT supprimés:
 - x ne pas lever la main,
 - x quitter le terrain sans l'accord des officiels,
 - x changer de numéro sans avertir les officiels.

Fautes techniques

- Faute technique pendant un intervalle :
 - ✗ on débute la période par 2 LF + RJ pour l'équipe adverse (sauf avant le match : 2LF suivi de l'ED),
 - ✗ on ne retourne pas la flèche de possession alternée sur la RJ qui fait suite aux 2 LF.

Fautes antisportives

-  Un joueur qui commet deux fautes antisportives pendant une rencontre est disqualifié (art. 37.1.2) :
 - ✗ C'est le marqueur qui prévient l'arbitre. (art. 48.1)
 - ✗ Après inscription de la 2ème faute antisportive, on met un 'D' dans les cases qui restent.

Possession Alternée

-  Un seul ED en début de rencontre et RJ pour l'équipe indiquée par la flèche de possession alternée pour toutes les autres périodes.
-  C'est le **marqueur** qui manipule la flèche.
-  La flèche doit avoir au minimum une hauteur de 10cm et une longueur de 10cm.
-  La flèche est retournée par le marqueur dès la fin de la 2^{ème} période.

Possession Alternée

-  Lorsque la balle est donnée à la mauvaise équipe pour une possession alternée on peut corriger tant que le ballon n'a pas été touché sur le terrain.

Si le ballon a été touché sur le terrain, le jeu continue et l'équipe lésée conserve le droit à la possession alternée pour le prochain cas d'ED. (int. 09/04)

Possession alternée

-  Sur les RJ de début de période, si une faute est commise entre le moment où le ballon est à disposition et le moment où le ballon est touché par un joueur sur le terrain, cette faute est considérée comme ayant eu lieu pendant le temps de jeu. (art. 12.4.8)

Interventions

- Lorsque la balle est en l'air lors d'un tir et que :
 - ✓ un arbitre siffle,
 - ✓ le signal de fin de temps de jeu retentit.
- ❖ Aucun joueur n'a le droit de toucher le ballon après que celui-ci a touché l'anneau. (art. 31.2.6)
- Panier accordé si violation du défenseur.
- Panier refusé si violation de l'attaquant.

Interventions

-  Passer la main dans le panier et toucher le ballon lors d'une passe est une violation. (art. 13.2.2)
→ RJ pour l'équipe adverse
-  Il y a violation si **un attaquant** fait vibrer le panneau ou le panier de telle sorte que selon le jugement de l'arbitre cela a permis de marquer le panier. (art. 31.2.4)

Autres points

-  Seul le coach peut rester debout pendant la rencontre. (art. 7.5)
-  Ce n'est plus le capitaine mais **l'entraîneur** qui désigne le tireur dans toutes les situations où cela est nécessaire. (art. 7.9)
-  Pour toutes les rencontres le banc de l'équipe A et son panier sont situés à gauche de la table de marque lorsque l'on regarde le terrain.
Les deux équipes peuvent changer si elles sont d'accord. (art. 9.4)

Autres points

-  Les équipes sont composées au maximum de 12 joueurs. Il doit y avoir 14 sièges (7+2+5) dans la zone de banc et toute autre personne doit se trouver à au moins 2m de la zone de banc. (art. 2.2.5)
-  Les numéros de maillots vont de 4 à 15. Les fédérations peuvent autoriser les autres numéros à deux chiffres. (art. 4.3.2).

Autres points

-  Les 3" s'appliquent uniquement lorsque le ballon est en zone avant. (art. 26.1.1).
-  La table doit avoir une hauteur de 80 cm et être sur une estrade de 20 cm de hauteur.
- Après une situation de bagarre impliquant les deux bancs et sans autre faute sur le terrain, on reprend le jeu  comme après une double faute. (art. 39.2)
-  On précise que c'est l'arbitre qui doit indiquer au joueur fautif qu'il s'agit de sa 5ème faute. (art. 40)

Autres points

- Lorsqu'un joueur exclu pour 5 fautes revient volontairement sur le terrain son entraîneur est sanctionné d'une faute  'B' (au lieu de 'C'). (art. 40.2)
- En cas de blessure d'arbitre on attend au maximum  5 min (au lieu de 10 min) pour la reprise du jeu. (art. 47.5)
-  Avant la rencontre et la 3ème période, on sonne à 3' puis à 1'30". Le chronométrateur ne fait plus retentir son signal 30" avant le début de la 3ème période. (art. 49.4)

Autres points

- Un panier marqué involontairement contre son camp est comptabilisé au capitaine en  **JEU** adverse (au lieu du capitaine en titre). (art. B.11.2)
- En cas d'erreur sur la direction du jeu en début de période. On doit arrêter le jeu sans défavoriser une équipe puis on fait le nécessaire pour que  le jeu reprenne dans la bonne direction. (int. 09/04)
-  Sur une remise en jeu, la balle ne peut pas être donnée de la main à la main. (int. 09/04)

Autres points

-  Lancer le ballon délibérément sur le panneau pour le récupérer est un dribble. (int. 09/04)
-  Il n'y a plus d'obligation pour les joueurs d'une équipe de porter des chaussettes et des chaussures de même couleur.

Mécanique d'arbitrage

-  C'est l'AT qui administre tous les LF (sauf quand ils sont suivis d'une possession).
-  Les arbitres doivent revenir sur le terrain au moins 5 min avant le début de la 3^{ème} période.
-  Pendant l'échauffement des équipes et jusqu'à 1'30" du début de la 1^{ère} et 3^{ème} période, les arbitres doivent se tenir à l'opposée de la table de marque.

Mécanique d'arbitrage

- Dans les situations normales, les arbitres doivent échanger leur position après :
 - x  Une faute défensive sifflée par l'AT.
 - x  Une faute donnant lieu à des LF.
- Pendant les TM, les arbitres doivent surveiller les bancs en étant situés au niveau des lignes de LF.