

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

La réécriture complète a amené la FIBA à organiser différemment le règlement et a conduit à la suppression de 8 articles dont le contenu a été ventilé dans d'autres articles. Exemple : les fautes techniques qui sont regroupées dans un seul article.

Tout ce qui concerne l'équipement technique fait maintenant l'objet d'un document séparé qui présente de façon technique les spécifications du matériel. Le règlement ne contient plus que le minimum nécessaire en ce qui concerne le matériel.

Sur le plan de l'organisation générale du règlement, les 8 grandes sections existantes sont restées. La section 3 concernant les officiels devient la section 8. Toutes les autres sections ont été décalées en conséquence et les articles renumérotés.

Une grande partie des modifications porte sur des points qui concernent les arbitres et la table de marque. Le briefing d'avant rencontre sera donc particulièrement important cette saison.

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.

Toutes les interprétations qui existent n'ont pas été prises en compte dans la rédaction des règles. La plupart de celles qui n'ont pas été intégrées mais restent valables ont été listées dans un document improprement appelé "interprétations". Il s'agit plutôt d'un ensemble de situations qui explicitent comment appliquer le règlement. Toutefois, parmi ces interprétations se trouvent parfois des points qui ne figurent pas dans le règlement.

Les modifications importantes concernent les règles suivantes

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

Les articles cités ici ne le sont pas par ordre d'importance mais suivant l'ordre de la présentation. Les modifications qui portent sur d'autres articles du règlement seront présentées avant les modifications qui concernent la 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)

• Il s'agit d'une modification importante et les arbitres devront s'assurer auprès de la table que ce point de règlement est bien connu.

• Cette modification a été apportée pour donner plus de temps aux entraîneurs pour faire une demande de TM.
Il est à noter que maintenant c'est l'arbitre de tête qui administre tous les LF sauf quand il n'y a pas de joueur aligné. Dans ce cas, le LF est administré comme précédemment.

• Ce 3^{ème} point est destiné à mettre en conformité le règlement avec ce qui se pratique sur le terrain. Cette pratique était "tolérée" depuis janvier 2002, elle est maintenant inscrite dans le règlement.

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.

La possibilité de remplacement sur panier encaissé est très peu utilisée mais doit être maîtrisée par la table et les arbitres car si elle intervient ce sera en fin de rencontre à un moment qui peut être crucial.

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)

•Auparavant, le chronométrateur ne faisait retentir son signal qu'à 50". Maintenant, il doit le faire retentir deux fois : la 1ère pour signaler aux joueurs assis sur le banc et aux arbitres qu'il faut se mettre en place et la seconde pour signaler la fin du temps-mort.

•Il arrive bien souvent que même assis, les joueurs de grande taille dépassent s'ils sont assis devant la table de marque.

•L'introduction du 3ème point permet de s'assurer que l'entraîneur sait que son joueur a 5 fautes. Cela permet aussi à l'équipe adverse de connaître l'identité du remplaçant et d'agir en conséquence.

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)

• Cette possibilité est présente dans tous les esprits mais n'était pas ou plus écrite dans le règlement ou les interprétations récentes. On précise maintenant cette possibilité et la nature de la FTE.

• Le nouveau règlement insiste particulièrement sur ce point car il semble que les tables de marque accordent trop facilement des remplacements demandés par les entraîneurs sans que le joueur soit prêt à jouer et présent à la table.

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)

Le précédent règlement concernant les joueurs blessés était compliqué et en conséquence mal appliqué par les officiels.

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)

• Avec le précédent règlement, dans cette situation l'arbitre devait siffler la violation. Cette modification permettra d'éviter un arrêt du jeu lorsque cela n'est pas nécessaire. Le règlement et les interprétations insistent particulièrement sur la notation de **CLAIREMENT** et **IMMEDIATEMENT**. Si ce n'est pas le cas, il faut siffler la violation.

• Les modifications sur la possession alternée n'avaient pas réglé ce point de règlement. En l'absence de règlement on appliquait la remise à 24" comme c'était le cas sur ED.

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)

La mention avantage/désavantage était présente dans les modifications apportées par la FIBA pour la saison 2003/2004. Elle avait été supprimée en septembre suite à un courrier de la FIBA faisant part d'une nouvelle rédaction de l'article des 24".

Situation : un joueur intercepte une mauvaise passe et part en contre-attaque, il vient de faire 4m lorsque les 24" sonnent parce que l'opérateur a oublié de le remettre à 24. Le porteur du ballon s'arrête et se retourne vers l'arbitre pour lui demander une explication. Dans cette situation, il y a eu un désavantage pour le porteur et on redonnera une nouvelle période à son équipe.

Si c'est le défenseur qui s'arrête de joueur et que l'attaquant va seul au panier, il ne faut pas arrêter le jeu.

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)

Situation : Il reste 20" à jouer dans la période, et l'équipe A détient le ballon depuis 6" lorsque l'arbitre arrête le jeu pour faire essuyer le terrain. Si on redonne une nouvelle période de 24" à l'équipe qui attaque on désavantage de façon importante l'adversaire.

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.

Il s'agit d'une modification importante pour le jeu et les arbitres devront être vigilants. Pour son application ils devront s'aider de l'appareil des 24" car les deux règles fonctionnent suivant le même principe.

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) :
x simulation de faute,
x toucher délibérément le ballon après un panier marqué.

La réparation des fautes techniques, antisportives et disqualifiantes est maintenant unifiée : 2 LF + possession.

Certains motifs ont été ajoutés pour se mettre en conformité avec ce qui se passe sur le terrain et donner une assise réglementaire aux décisions des arbitres.

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.

Ne pas lever la main lors d'une faute n'est plus un motif de faute technique. En conséquence, les arbitres ne doivent pas essayer de faire lever la main des joueurs en cas de faute.

Cela implique que les arbitres signalent clairement à la table le fautif et particulièrement lorsque des adversaires ayant le même numéro sont impliqués dans un contact.

Fautes techniques

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

Exemple :

FT Joueur A5 à l'issue de la 2ème période. La possession est pour l'équipe B. L'équipe B bénéficie de 2LF + RJ à la ligne médiane et la flèche d'alternance n'est pas retournée.

Fautes antisportives

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

Auparavant on parlait de comportement antisportif répété. Avec cette modification, il n'y a plus de place pour l'interprétation.

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.

En l'absence de consigne sur le responsable de la manipulation de la flèche, la CFAMC avait donné comme consigne que la flèche soit manipulée par l'opérateur des 24" qui de part sa fonction était le plus à même de déterminer l'équipe qui avait pris le 1er contrôle suite à l'ED. Cette consigne est annulée et c'est maintenant le marqueur qui manipulera la flèche de possession alternée.

Il est important de bien mémoriser à la fin de la 2ème période l'équipe qui devra procéder à la remise en jeu lors de la 3ème 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)

Le précédent règlement ne prévoyait pas ce type de situation et ce type d'erreur ne rentrait pas dans le cadre de l'erreur rectifiable.

Si la découverte de l'erreur intervient après que le ballon a été touché sur le terrain, les arbitres ne doivent pas siffler, une collaboration visuelle avec la table doit permettre au marqueur de ne pas retourner la flèche.

Si l'erreur est découverte par les officiels de table, le marqueur ne doit pas changer la flèche et il doit en informer l'arbitre au prochain ballon mort.

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)

Dans la rédaction précédente concernant la possession alternée il était précisé que la période de jeu commençait lorsque le chronomètre démarrait. Une faute se produisant avant le démarrage du chronomètre était donc une faute d'intervalle. La nouvelle rédaction ne change pas le début de la période mais indique que la faute doit être réparée comme si elle s'était produite pendant le jeu.

Exemple : RJ de 2ème $\frac{1}{4}$ temps. A8 pousse B9 pour se démarquer alors que A5 a le ballon dans les mains pour la RJ. La remise en jeu sera effectuée par l'équipe B mais l'équipe A ne perdra pas son droit à la possession alternée.

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.

Auparavant dans ce type de situation le ballon était mort dès qu'il était touché et on ne pouvait pas accorder le panier.

Cette situation était à l'avantage du défenseur.

Cette modification rétablit l'égalité de traitement entre le défenseur et 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)

Ces deux situations très rares n'étaient pas prévues par le règlement. Maintenant elles le sont.

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)

•Le précédent règlement avait introduit le fait que l'un ou l'autre des entraîneurs pouvait être debout mais pas les deux en même temps. Sur un plan pratique, il devenait de plus en plus difficile pour les arbitres d'obtenir qu'il n'y ait qu'un seul des deux debout. Avec ce retour en arrière, la FIBA veut clarifier la gestion des bancs.

•Le 3ème point a été introduit pour éliminer des situations litigieuses d'avant match sur le choix du banc et du panier. Avec cette nouvelle règle les choses sont claires et le choix du panier ne dépend plus de l'heure à laquelle les équipes arrivent sur le terrain.

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).

En ayant ouvert la possibilité de 12 joueurs, il faut un banc avec plus de sièges (7 remplaçants, 2 entraîneurs et 5 accompagnateurs).

La limite de 2m concerne aussi bien les autres accompagnateurs de l'équipe que les spectateurs. Cette modification a été introduite pour, d'une part, simplifier la gestion du banc et clairement identifier les limites du banc et, d'autre part, pour protéger du public le banc des visiteurs.

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)

•Le premier point est destiné à rendre compatible la règle des 3" avec l'esprit de cette règle. Personnellement et même si cette possibilité existait, je n'ai jamais vu d'arbitre siffler 3" à un joueur alors que le ballon est en zone arrière.

•Auparavant dans ce type de situation on reprenait toujours le jeu par un ED. Cette modification fait que maintenant cette situation rentre dans le cadre normal des situations spéciales.

•Le précédent règlement ne spécifiait pas clairement qui était responsable d'avertir un joueur qu'il avait commis 5 fautes. Maintenant, c'est clair : cela est de la responsabilité de l'arbitre.

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)

Une interprétation de mars 2001 avait modifié la façon de signaler que le jeu allait débuter en demandant aux arbitres de renvoyer les joueurs sur les bancs 1'30" avant le début de la rencontre au lieu de 1' au préalable. La FIBA s'est aperçu que le signal 30" avant le début de la rencontre n'était pas nécessaire et a décidé de le supprimer.

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)

Les précédentes interprétations (sept 2000) stipulaient qu'en cas d'erreur sur la direction de reprise du jeu, on devait continuer à jouer dans le "mauvais" panier.

Si suite à l'erreur un panier est marqué, on le comptabilise à l'équipe adverse. Le temps joué et les fautes commises sont validées.

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.

• Cette situation avait été décrite comme un dribble dans d'anciennes éditions du règlement puis avait été supprimée. Elle est maintenant réintroduite dans les interprétations. Cette situation reste néanmoins très rare.



• Pour des raisons liées aux contraintes des contrats publicitaires, la FIBA a décidé de retirer ce point du règlement.

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.

Pas de commentaires

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.

La modification apportée sur les rotations des arbitres a été mise en place pour la raison suivante : 85% des fautes de défense sont sifflées par les AT. En appliquant la mécanique actuelle du précédent règlement :

un AK qui sifflait une faute défensive avait 8 chances sur 10 de siffler la prochaine faute à l'équipe qu'il venait de sanctionner.

un AT qui sifflait une faute offensive devenait le nouvel AT de l'autre coté du terrain et avait 8 chances sur 10 de sanctionner l'équipe qu'il venait de sanctionner.

C'est pour ces raisons que cette nouvelle procédure de rotation a été mise en place.