

# FIBA: REGLES DE JEU 2014



Jambes, juin 2014

Deux grandes raisons pour modifier les règles

Rendre le jeu plus attractif

Faciliter leur lecture

# Quatre modifications majeures



Temps-  
mort



24/14  
secondes



Zone de  
non-  
charge



Faute  
technique

# Règles mieux définies



Retour en zone



Remplacement du  
tireur



Faute antisportive

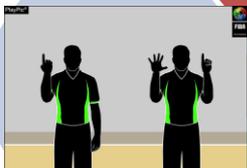
# Pour le spectacle

Nouvelle numérotation  
des maillots ; ils seront  
permis

- Le 0 et le 00
- Du 1 au 99



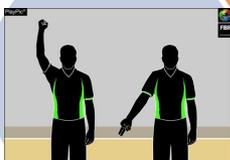
# Nouveaux signaux pour les arbitres



La numérotation

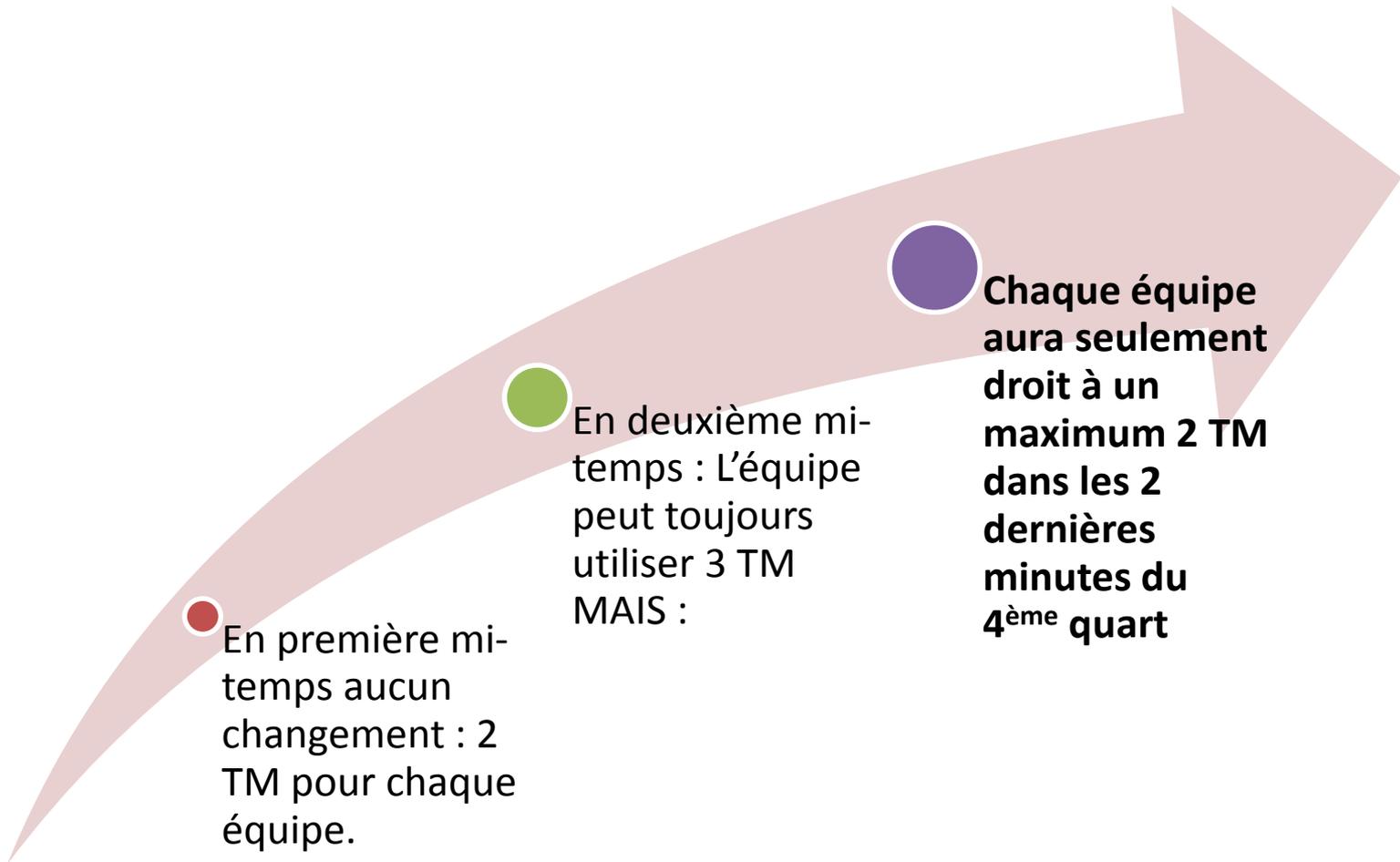


Nouveaux types de  
faute



Le report à la table

# Temps-mort



# Temps-mort

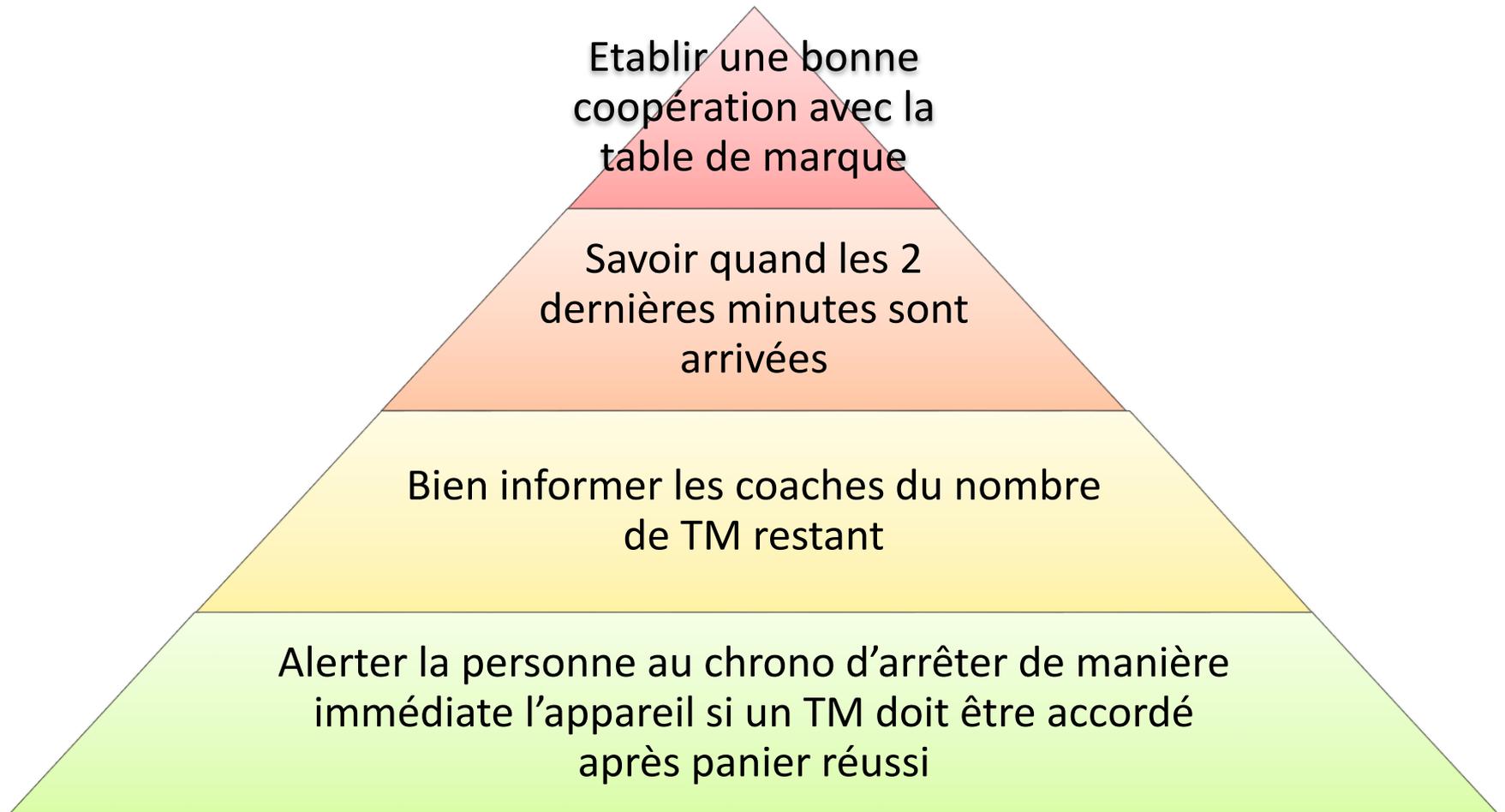
Le marqueur devra inscrire deux lignes horizontales dans la première case des TM de la 2<sup>ème</sup> mi-temps, si le coach n'a pas utilisé un TM avant les 2 dernières minutes

Time-outs		Team fouls	
7		Period ①	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>
	9 10	Period ②	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>
		Period ③	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>
		Period ④	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>
		Extra periods	

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	<del>X</del>	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8	<del>X</del>	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	9	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12	X	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	18	<del>X</del>	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	22	<del>X</del>	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	X	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33	X	T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
022	SANCHES, N.	42	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55	X	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach	LOOR, A.		<i>AL</i>				C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>
Assistant Coach	MONTA, B.							

# Conseils pratiques



# Situations

Le Coach a encore 3 TM à utiliser; on joue le 4<sup>ème</sup> quart, il demande un TM et quand la première opportunité arrive, le chrono signale :

- 02 :01 : après il aura droit à 2 TM
- 02 :00 : après il aura droit à 1 TM
- 01 :43 : après il aura droit à 1 TM

Il reste 02 :08 au 4<sup>ème</sup> quart, le coach A dispose encore de 3 TM et il demande TM. B5 tire au panier et le ballon traverse le filet quand le chrono signale 02 :01. Le chronométrateur hésite, et il arrête le chrono à 02 :00.

- L'équipe A ne disposera que de 1 TM après avoir utilisé celui-ci.

# temps de tir

Définition : le temps dont dispose une équipe pour effectuer un lancement (tir) au panier

Elle commence dès que l'équipe gagne le contrôle du ballon vivant sur le terrain et finit dès que le panier est réussi ou que le ballon touche l'anneau de l'adversaire ou que l'autre équipe obtient le contrôle de ballon

La  
temps  
de tir  
peut  
être  
de

- 24 secondes
- 14 secondes
- Entre 14 et 24 secondes

# La modification

Quand le ballon touche l'anneau de l'adversaire, si la même équipe qui contrôlait gagne à nouveau le contrôle de ballon, cette équipe aura **une temps de tir de 14 secondes.**

L'endroit où le contrôle est établi – zone avant ou arrière – est **accessoire** : toujours 14 secondes.

# Attention les arbitres!

Bien contrôler l'appareil de temps de tir

Bien coopérer avec les officiels de table

Bien contrôler lorsqu'on siffle une infraction après que le ballon ait touché l'anneau de l'adversaire: le ballon, était-il contrôlé par une des deux équipes ou aucune équipe n'avait le contrôle du ballon?

# Situations

A5 tire au panier ; le ballon touche l'anneau et quand il est en l'air, l'arbitre siffle double faute d'A6 et B6. L'équipe A, en vertu de l'alternance, doit effectuer la remise en jeu. Elle aura 14 secondes de possession.

A5 tire au panier ; le ballon touche l'anneau et quand il est en l'air, l'arbitre siffle FP, 3<sup>ème</sup> d'équipe, contre B5. Remise latérale pour l'équipe A avec 14 secondes.

# Zone de non-charge

Le joueur qui touche avec un pied ou les deux pieds le demi-cercle de la zone de non-charge est considéré comme étant dans la zone

- La FIBA s'aligne avec les ligues américaines
- L'objectif : mieux protéger l'attaquant
- Les autres deux conditions pour appliquer la règle restent inchangées :
  - Joueur attaquant avec contrôle de ballon se trouve en l'air
  - Il essaie un tir au panier ou une passe latérale ou vers l'avant

La finalité : ne pas récompenser un joueur qui ne fait aucun effort défensif

# Faute technique

**Le nombre :**  
un joueur  
qui commet  
deux FT sera  
disqualifié  
pour le reste  
de la  
rencontre

- Le joueur doit se rendre au vestiaire ou quitter les installations.
- Concernant le joueur, les deux fautes doivent être de la même nature. Un joueur qui commet une FU et après une FT n'est pas disqualifié.

# Faute technique

Le marqueur devra inscrire « GD » après qu'un joueur ou coach ait été disqualifié pour le restant de la rencontre après avoir commis 2 FT ou 2 FU ; de même si le coach est exclu pour 2 fautes « C », 3 « B » ou 3 fautes « B » et « C »

Time-outs		Team fouls	
7	Period ①	XXXX	XXXX
9 10	Period ③	XXXX	XXXX
	Extra periods		

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8	⊗	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12	×	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	18	⊗	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55	×	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
	Coach	LOOR, A.					C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>
	Assistant Coach	MONTA, B.						

# Faute technique

**La pénalité** : la FT (T, B et C) sera pénalisée avec 1 seul lancer-franc 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

# Conseils importants

Ne pas se précipiter à siffler 2 FT d'affilée

Attention à la reprise du jeu, il n'y pas d'équivalence avec d'autres fautes, pensez donc à ces deux situations

# Cas spéciaux

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 2 LF + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT.

- Le jeu reprend par 2 LF d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B.

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 1 LF (bonus) + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT.

- Le jeu reprend par une sortie en ligne de fond pour l'équipe B ; les deux pénalités s'annulent.

# Cas spéciaux

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 2 LF + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT, qui est :

- La 5<sup>ème</sup> FP d'A6
- La 2<sup>ème</sup> FT d'A6

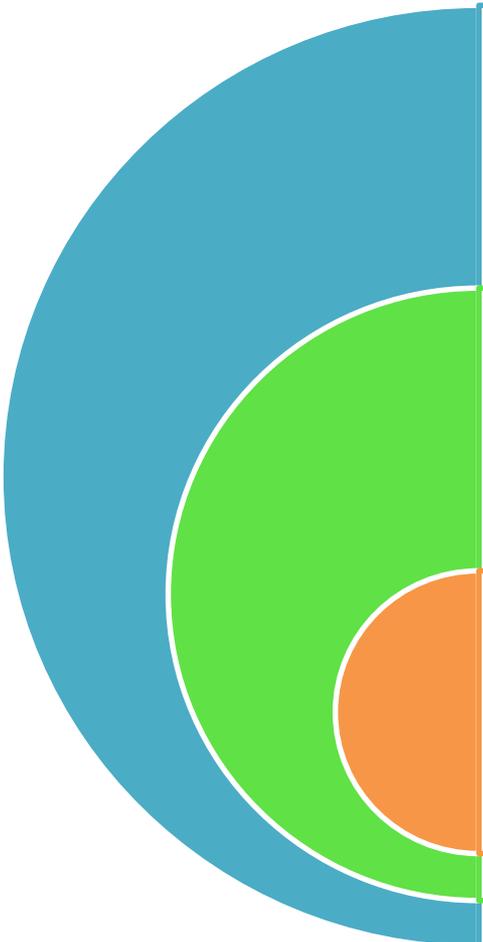
Le jeu reprend par

- 2 LF du remplaçant d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B,
- 2 LF du remplaçant d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B.

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 1 LF (bonus) + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT. A ce moment, il se tourne vers l'arbitre et il l'insulte, conséquence de quoi, il reçoit une deuxième FT. Il est donc disqualifié.

- Le jeu reprend par 1 LF + RJ pour l'équipe B. Les pénalités de la FU et de la première FT sont annulées.

# Autres changements



**Joueur blessé :** Si un joueur blessé reçoit un traitement et doit être remplacé avant le début de la rencontre ou entre des lancers-francs, l'autre équipe aura droit à effectuer le même nombre de changements

**Ballon en zone avant :** le règlement précise maintenant que le ballon est en zone avant quand :

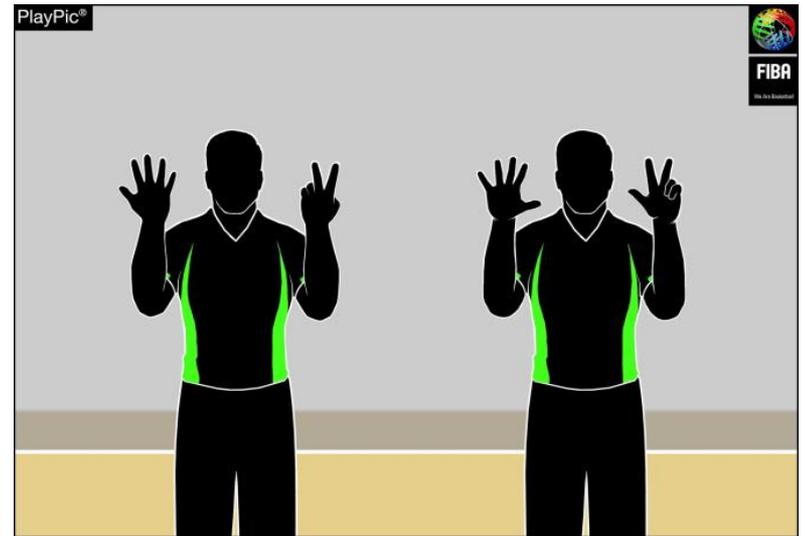
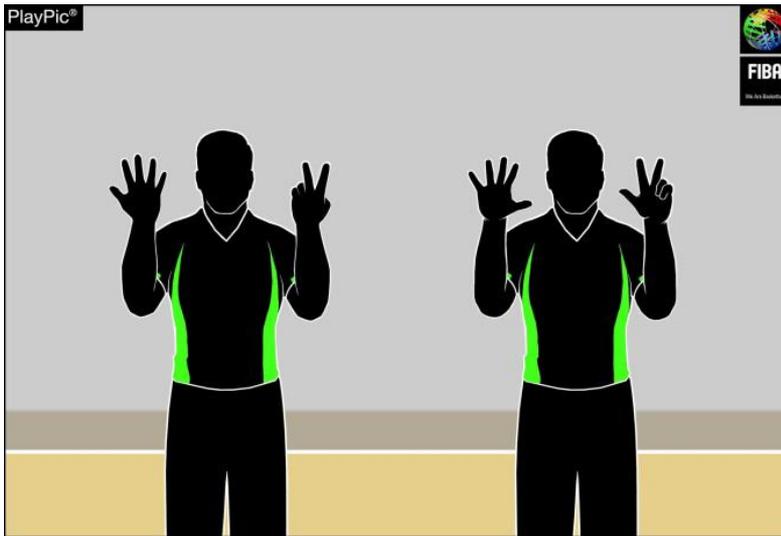
- Un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon touche **avec les deux pieds** le sol en zone avant et qu'il tient ou dribble le ballon,
- Le ballon est passé entre des joueurs de l'équipe qui le contrôle en zone avant.

**Faute antisportive :** la période pour sanctionner une FU lors d'une remise en jeu pendant les 2 dernières minutes du 4<sup>ème</sup> quart ou de toute prolongation, **s'est élargie au moment où l'arbitre a le ballon entre les mains** pour le mettre à la disposition du joueur.

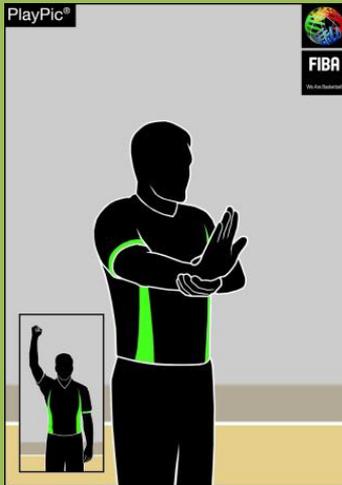
## Les nouveaux signaux

La numérotation (FIBA recommande d'accompagner le signal avec la voix)  
Pour la signalisation de 4 à 15 aucun changement

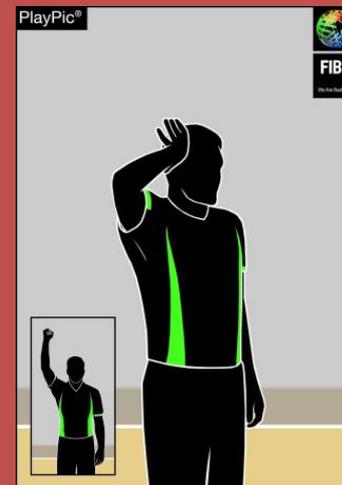
- Les dizaines : paume (s) tournée (s) vers l'arbitre
- Les unités : paume (s) tournée (s) vers la table de marque



# Les types de faute



Handchecking



Taper la tête

# Les types de faute

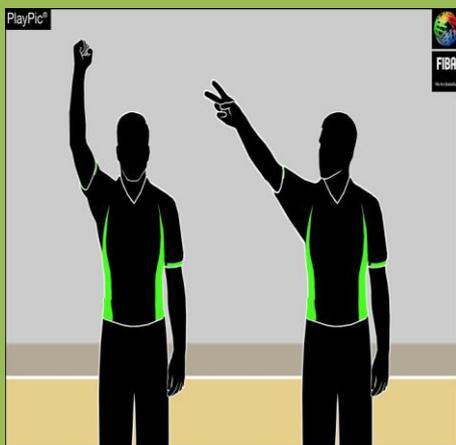


Usage illégal  
des mains

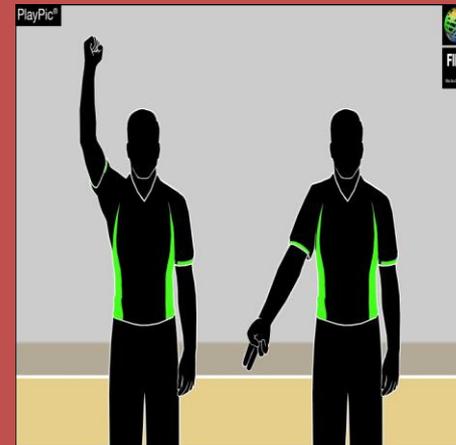


Contact sur la  
main

# Report à la table



Action de tir



Pas action de tir



# Report à la table



Faute  
personnelle



Direction du  
jeu

