

Nouvelles consignes 2015 / 2016

Nouvelles règles 2015 / 2016

Championnats régionaux

Distance des tirs à 3 points

- 6,75 m en séniors, U20, U18, U17 à tous les niveaux (national, inter région, régional, départemental)
- 6,75 m en U15 France + TIC + TIL
- 6,25 m en U15 inter région, région, et département
- 6,25 m en U13 et en dessous

Annonces verbales des arbitres pour les 24 secondes

Quand il n'y a pas de chronomètre des tirs et que le temps disponible pour tirer est inférieur à 24", les arbitres seront tenus d'annoncer avant la remise en jeu le temps restant disponible pour tirer.

Une annonce verbale "**8 secondes**" devra être faite par l'arbitre d'une voix fortes en cours de jeu lorsqu'il ne restera que 8 secondes pour tirer. Il commencera alors silencieusement le décompte des 8 dernières secondes (cela remplace l'annonce précédente des 10 secondes).

Temp-morts

Le temps d'arrêt de jeu ne doit pas dépasser 60 secondes.

- Après 40 secondes, les arbitres doivent interrompre leur échange et se rendre vers les bancs.
- Après 50 secondes, les arbitres doivent intervenir auprès des bancs pour signaler que le temps-mort est terminé et que les joueurs doivent revenir sur le terrain.
- Après 60 secondes, les joueurs doivent tous être sur le terrain et le jeu doit reprendre.

Remise en jeu rapide jusqu'en U15

Chez les jeunes jusqu'à U15 inclus, pour favoriser le jeu rapide, l'arbitre ne doit plus toucher le ballon lors des remises en jeu en zone arrière sauf après faute, temps-mort ou remplacement.

Même après un entre-deux, la remise en jeu suite à la possession alternée peut se faire rapidement.

8 secondes

Quand il y a un chronomètre des tirs, les arbitres doivent siffler quand l'affichage "16" apparaît.

Renforcement des signaux par la voix

Afin de montrer davantage d'assurance et assurer une meilleure communication, l'arbitre doit renforcer d'une voix claire, assurée et non agressive toutes ses communications gestuelles officielles.

Exemple : "Marcher ! Balle bleue !", "Faute ! Avant le tir !", "8 bleu ! Obstruction ! 2 lancer-francs !", ...)

- Lâcher immédiatement le sifflet pour pouvoir communiquer rapidement de la voix
- Pas de discours. Utiliser les mots clés officiels.

Rappel signaux 2014

Avant les remises en jeu en ligne de fond en zone avant, l'arbitre de tête doit siffler après avoir contrôlé si son collègue, les OTM et les joueurs sont prêts. Il ne passera qu'ensuite le ballon à rebond au joueur effectuant la remise en jeu. L'arbitre de queue devra répercuter l'enclenchement du chronomètre.

Faute près d'une action de tir :

Pour plus de clarté et réduire les contestations, après avoir levé le poing, l'arbitre doit :

- Ne plus pointer le fautif.
- Soit pointer le sol de 2 doigts avant le résultat du tir s'il ne doit pas y avoir de lancer-francs
- Soit indiquer immédiatement si le panier est accordé et/ou le nombre de lancer-francs avant de se rendre à la table.

Contrôle des tirs

Contrôler la valeur du tir, fautes et flopping jusqu'à la fin de l'action de tir avant de contrôler le rebond.

Indiquer immédiatement la valeur du tir tenté sur tous les tirs proches de la ligne à 3 points :

- Pointer le sol immédiatement avec 2 doigts écartés pour un tir à 2 points
- Lever immédiatement 3 doigts bras tendu au-dessus de la tête

Ne pas partir et anticiper sur la contre-attaque tant que le rebond défensif n'est pas assuré.

Gestion

- Contrôler vite les bancs pour stopper les débuts de réactions avant qu'elles ne soient sanctionnables.
- Sanctionner immédiatement et sans avertissement les réactions inacceptables.
- Rester accessible et ouvert mais éviter de prolonger les arrêts de jeu en se déplaçant pour justifier ses décisions.

Rappel des interprétations de février 2015

- Art. 10 : une faute de n'importe quel défenseur (sur écran ou au rebond) pendant une action de tir laisse le ballon vivant ce qui permet d'accorder le tir.
- Art. 16 : si lors d'un tir à 3 points le ballon rebondit au sol ou que lors d'une passe depuis la zone à trois points le ballon est dévié par un attaquant ou un défenseur dans le panier, le panier compte 2 points.
- Art. 16 : une passe depuis la zone à 3 points qui pénètre dans le panier directement compte 3 points.

- Art 18/19-17 : le tableau d'affichage doit indiquer que le premier temps-mort a été pris dès que le chronomètre de jeu affiche 2:00 dans la 4ème période.
- Art. 36-12 : si un joueur revient sur le terrain après avoir été averti de sa 5ème faute, c'est une faute technique "B"
- Art. 36-16 : si un joueur non averti de sa 5ème faute revient ou reste sur le terrain, il doit sortir sans sanction après que le jeu a été arrêté sans désavantager l'adversaire

- Art. 38.5 : en cas de disqualification d'un joueur éliminé pour 5 fautes ou d'un membre de banc d'équipe, une faute technique "B" uniquement doit être infligée à l'entraîneur (1LF + possession) et la personne concernée doit être exclue et se rendre au vestiaire ou quitter la salle. Un rapport doit être établi. Marquer "D" dans les cases suivantes.

Double faute : conditions nécessaires

Les conditions suivantes sont nécessaires pour que 2 fautes soient considérées comme une double faute :

- Les deux fautes sont des fautes de joueur.
- Les deux fautes résultent d'un contact physique
- Les deux fautes sont commises par deux adversaires commettant une faute l'un sur l'autre.
- Les deux fautes sont commises approximativement en même temps.

Exemple 1 :

- a) A1 et B1 se poussent l'un l'autre
- b) Sur le rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre
- c) En attendant une passe d'un partenaire, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.

Interprétation :

Des fautes personnelles de joueurs sont sifflées dans chaque cas. En conséquence, ce sont des doubles fautes.

Exemple 2 :

Alors que A4 dribblait, en prenant une position préférentielle, B1 repousse A1 ce qui est sanctionné d'une faute personnelle. Approximativement en même temps, A1 donne un coup de coude à B1 ce qui est sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation :

C'est une double faute. Comme l'équipe A avait le contrôle du ballon au moment où la double faute a été sifflée, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain par l'équipe A au plus près de l'infraction.

- **Note 1** : Une faute technique et une disqualifiante ne sont pas une double faute.
- **Note 2** : Dans un cas de double faute, aucun point et aucun lancer-franc ne seront accordés (par exemple, c'est la 2ème faute de l'équipe A et la 5ème de l'équipe B).

24" / 14" et faute ou violation en zone avant

Lors d'une remise en jeu en zone avant pour une faute simple ou une violation autre qu'un ballon hors jeu, le décompte du chronomètre des tirs doit être :

- Maintenu au temps restant dans le cas où il est égal ou supérieur à 14 secondes
- Remis à 14 secondes dans le cas où le temps restant est de 13 secondes ou moins

- **Note 1** : Quel que soit l'endroit sur le terrain, après un ballon hors-jeu bénéficiant à l'équipe en attaque, le décompte doit se poursuivre là où il s'est arrêté même s'il reste moins de 14 secondes.
- **Note 2** : La règle des 14 secondes sur rebond offensif ne s'applique pas en région.

Exemple 1 :

L'équipe A contrôle le ballon en zone avant depuis 16 secondes lorsque B4 pousse le ballon hors des limites du terrain.

Interprétation :

L'équipe A doit seulement bénéficier des 8 secondes restant au chronomètre des tirs.

Exemple 2 :

Il reste 17 secondes pour tirer et l'arbitre siffle en zone avant :

a) une faute avec remise en jeu pour l'équipe en attaque

b) une violation avec remise en jeu pour l'équipe en attaque

Interprétation :

L'arbitre annoncera (ou le chronomètre des tirs affichera) dans les deux cas 17 secondes.

Exemple 3 :

Il reste 9 secondes pour tirer et l'arbitre siffle en zone avant :

a) une faute avec remise en jeu pour l'équipe attaquante

b) une violation avec remise en jeu pour l'équipe attaquante

Interprétation :

L'arbitre annoncera (ou le chronomètre des tirs affichera) dans les deux cas 14 secondes.

Exemple 4 : *Blessure en zone avant*

Alors qu'il reste 4 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon en zone avant lorsque :

a) A1

b) B1

se blesse et l'arbitre interrompt le jeu.

Interprétation : L'équipe A doit bénéficier de :

a) 4 secondes

b) 14 secondes

au chronomètre des tirs.

Exemple 5 : 24" et pied

Alors qu'il reste :

a) 16 secondes

b) 12 secondes

au chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière frappe délibérément le ballon du pied ou du poing.

Interprétation : C'est une violation de l'équipe B. Lors de la REJ, il devra rester pour l'équipe A :

a) 16 secondes

b) 14 secondes

au chronomètre des tirs.

Exemple 6 : *24" et faute antisportive en zone avant*

A1 dribble en zone avant quand B1 commet une faute antisportive alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs.

Interprétation :

Dans tous les cas, que les lancer-francs soient réussis ou non, l'équipe A bénéficiera d'une REJ dans le prolongement de la ligne médiane du côté opposé à la table de marque. L'équipe A bénéficiera d'une nouvelle période de 24".

Cette même interprétation s'applique également aux fautes techniques ou disqualifiantes.

Attention !

Cette règle s'applique en zone avant.

En zone arrière, rien ne change. Après une faute ou une violation, le chronomètre des tirs est réinitialisé à 24 secondes (sauf cas particuliers, voir exemple suivant).

Exemple : Cas particulier

Dans les deux dernières minutes du 4ème quart-temps, A5 dribble en zone arrière lorsque B6 commet une faute sur A5. Il reste **19** secondes au chronomètre des tirs. C'est la 3ème faute de l'équipe B. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :

A la suite du temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu zone avant à l'opposé de la table de marque avec **19** secondes sur le chronomètre des tirs.

Réglage des 24" lors d'une faute défensive après tir

- Quand le ballon est lâché lors d'un tir au panier et qu'une faute défensive est alors sifflée, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :
- Si 14 secondes ou plus étaient affichées au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer depuis le temps affiché au moment où il a été arrêté.
- Si 13 secondes ou moins étaient affichées au chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes.

Exemple 1 :

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air avec **10** secondes au chronomètre des tirs, une faute défensive de B2 sur A2 est sifflée. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

(a) Pénètre dans le panier

(b) Touche l'anneau seulement

Interprétation : Dans les deux cas, le ballon est accordé à l'équipe A pour une REJ au point le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'infraction, avec **14** secondes au chronomètre des tirs. Dans le cas (a), le panier est valide.

Exemple 2 :

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air avec **17** secondes au chronomètre des tirs, une faute défensive de B2 sur A2 est sifflée. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

(a) Pénètre dans le panier

(b) Touche l'anneau seulement

Interprétation : Dans les deux cas, le ballon est accordé à l'équipe A pour une REJ au point le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'infraction, avec **17** secondes au chronomètre des tirs. Dans le cas (a), le panier est valide.

Exemple 3 :

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, la période de 24 secondes expire, et ensuite une faute défensive de B2 sur A2 est sifflée. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

(a) Pénètre dans le panier

(b) Touche l'anneau seulement

Interprétation : Dans les deux cas, le ballon est accordé à l'équipe A pour une REJ au point le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'infraction, avec 14 secondes au chronomètre des tirs. Dans le cas (a), le panier est valide.

Exemple 4 :

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air avec 10 secondes au chronomètre des tirs, une faute défensive de B2 sur A2 est sifflée. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau seulement

Interprétation :

Dans les deux cas, 2 LF sont accordés à A2.

Dans le cas (a), le panier est valide.

1/2 cercle de non-charge

Le but de la règle du demi-cercle de non-charge est de ne pas récompenser un joueur défenseur qui a pris une position sous son propre panier dans le but d'obtenir une faute offensive d'un joueur attaquant qui est en contrôle du ballon et pénètre vers le panier.

Pour appliquer la règle du demi-cercle de non-charge :

- Le joueur défenseur doit avoir un ou les deux pieds en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.

La ligne du demi-cercle de non-charge **fait partie** de la zone du demi-cercle de non-charge.

- Le joueur attaquant doit s'engager vers le panier en traversant la ligne du demi-cercle de non-charge et tirer ou passer tout en étant en l'air.

La règle du demi-cercle de non-charge **ne doit pas être appliqué** et tout contact doit être jugé selon les règlements habituels (principe du cylindre, principe de charge/obstruction) :

- Pour toutes les situations de jeu se produisant en dehors de la zone de demi-cercle de non-charge et également pour celles se déroulant entre la zone de demi-cercle de non-charge et la ligne de fond.
- Pour toutes les situations de jeu au rebond quand, après un tir, le ballon rebondit et qu'une situation de contact se produit.
- Pour tout usage illégal des mains, bras, jambes ou du corps que ce soit pour un attaquant ou défenseur.

Exemple 1 :

A1 tente un tir en suspension qui commence depuis l'extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge puis charge B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.

Interprétation :

Action légale d'A1 puisque la règle du demi-cercle de non-charge s'applique.

Exemple 2 :

A1 dribble le long de la ligne de fond et, après avoir atteint la zone derrière le panier saute en diagonale ou en arrière et charge B1 qui est en position légale de défense, en contact avec la zone de demi-cercle de non-charge.

Interprétation :

A1 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas puisque A1 est entré dans la zone du demi-cercle de non-charge depuis la partie du terrain de jeu située directement derrière le panier et derrière la ligne imaginaire le prolongeant.

Exemple 3 :

Le tir au panier d'A1 touche l'anneau et une situation de rebond se produit. A2 saute en l'air, attrape le ballon et charge B1 qui est en position légale de défense en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.

Interprétation :

A2 a commis une faute de charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas.

Exemple 4 :

A1 s'engage au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui le suit. A1 charge alors B1 qui se trouve en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge. Approximativement au même moment, A2 qui a désormais le ballon dans les mains s'est engagé directement vers le panier dans l'intention de marquer.

Interprétation :

A1 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas car A1 utilise illégalement son corps pour ouvrir le chemin du panier à A2.

Exemple 5 :

A1 s'engage au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui se tient dans le coin du terrain de jeu. A1 charge alors B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.

Interprétation :

L'action de A1 est légale. La règle du demi-cercle de non-charge s'applique.