



COMITÉ PROVINCIAL
D'ARBITRAGE

Condensé des changements du 1er octobre 2018

Par Sébastien Gauthier interprète, CPA

- ▶ Veuillez noter que la présentation qui suit reflète les principes des changements apportés aux règles, mais ne figureront pas mot pour mot dans le nouveau règlement officiel de basket-ball qui sera disponible en octobre 2018.
- ▶ *Cette version en langue française est un mélange des interprétations, des règles et des documents publiés par FIBA et est une traduction réalisée rapidement en attente des documents traduits par CBOC dans leur version finale. Elle ne saurait se substituer à la version anglaise officielle de la FIBA qui seule fait foi en cas de litige. Veuillez-vous référer aux textes originaux en anglais disponible sur le site internet de la FIBA.*

Abréviations Utilisées

2DM : deux dernières minutes de jeu au 4^e quart ou prolongation

LF: Lancer Franc, FT : faute technique, UF : faute antisportive

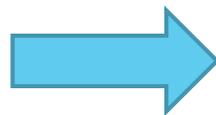
DF : faute disqualifiante, INT: Interprétations FIBA oct. 2018

Index

- ▶ 1- Terminologie
- ▶ 2- Art. 4 Uniforme et accessoires
- ▶ 3- Art. 36 Faute technique (point d'interruption)
- ▶ 4- Art. 17 Violation défensive (traverser la ligne)
- ▶ 5- Art. 17 Remise en jeu UF, DF et Bagarre
- ▶ 6- Art. 17 Remise en jeu FT
- ▶ 7- Art. 18 Temps-mort endroit de remise
- ▶ 8- Art. 24 Dribble (passe sur le panneau)
- ▶ 9- Art. 29 24 secondes
- ▶ 10- Art. 35 Double faute
- ▶ 11- Art. 39 Bagarre

Terminologie dans le livre

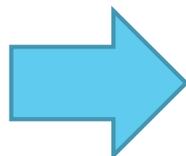
Ne plus utiliser
~~Période~~



Utiliser à la place
Quart

Article 4 : Uniforme et Accessoires

Tous les accessoires d'une équipe doivent être de la même couleur **UNIE.**
(n'importe quelle couleur)



Les accessoires sont:

- Le port du t-shirt jusqu'au niveau juvénile.
- Le chandail style compression aux niveaux collégial et universitaire.
- Cuissard se terminant en haut des genoux, sous le short.
- Manchon compression bras et/ou jambe.
- Les bandes de « strapping » de kinésiologie ou similaires, d'épaules, de bras, de jambes, etc.
- «wristband » » headband »
- Headgear

Les accessoires ne sont plus limités au noir ou au blanc ou à la couleur dominante du maillot.

Modification du Règlement des Uniformes

Les accessoires ne sont plus limités au noir ou au blanc ou à la couleur dominante du maillot

Accessoires PERMIS

Abréviation : (T)

Tous les accessoires d'une équipe sont de la **MÊME COULEUR** et **UNIFORME**.

- Le port du t-shirt jusqu'au niveau juvénile. (T)
- Le chandail style compression aux niveaux suivants : collégial et universitaire. (T)
- Cuissard se terminant en haut des genoux ET sous le short. (T)
- Manchon compression bras et/ou jambe. (T)
- Les bandes de « strapping » de kinésiologie ou similaires, d'épaules, de bras, de jambes, etc. (T)
- Bracelet « wristband », 30 CM maximum. (T)
- Bandeau autour de la tête. (T)
- « **Taping** » de **physio blanc** : sur les mains, poignets, doigts, chevilles, etc. Ce genre de « taping » n'entre pas dans la catégorie qui est considérée comme accessoire. Il peut donc être porté avec des accessoires d'une autre couleur.
- Les bas doivent être visibles et peuvent être de couleurs différentes pour chaque joueur.
- Genouillère médicale correctement recouverte (n'importe quelle couleur). Kiné tape (T)



TOUS LES ACCESSOIRES PORTÉS PAR UNE ÉQUIPE DOIVENT ÊTRE DE LA MÊME COULEUR UNIE.

(chandail compression, manchon de jambe et/ou de bras, bandeau, wristband, kiné tape, cuissard et t-shirt lorsque permis)

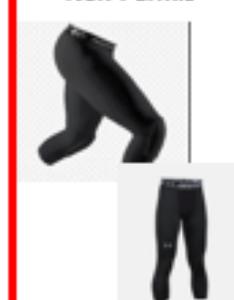
CE QUI EST INTERDIT

- T-shirt à manches longues.
- Chandail compression à manches longues.
- Chandail compression ample qui devient un T-shirt (Permis seulement jusqu'au niveau juvénile).
- Sous-vêtement compression finissant en bas des genoux.
- Espadrilles de couleurs différentes.
- Ne pas porter de bas ou qu'ils ne soient pas visibles.
- Des joueurs d'une même équipe qui portent des accessoires de couleurs différentes.
- Des accessoires qui ne sont pas d'une couleur uniforme (ex : un manchon compression noir avec des lignes ou motifs blancs).
- Le port d'un sous-vêtement compression de type « leggings ».

Permis



Non-Permis



Niveaux d'application.

Ce code vestimentaire ne s'applique pas pour les parties de division 3, pour le niveau mini basket et pour les plus jeunes. Tous les autres niveaux doivent s'y conformer.

Exemple : Une équipe peut désormais jouer avec un maillot blanc et porter des accessoires rouges, à condition qu'il n'y ait qu'une seule couleur d'accessoires pour cette équipe.

Référez-vous
à ce
document



Article 36 Faute technique (FT)



Sanction:
1 lancer franc qui doit être administré immédiatement.
(Mais après un temps mort)

Retour au jeu:
Le ballon retourne à l'équipe qui contrôlait le ballon ou qui y avait droit.



Article 36 Faute technique (FT)

Exemple 1:

- ▶ ENT42-11 B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 5ème faute de l'équipe B. Tout de suite après, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, ...).

- ▶ **Interprétation:** B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer franc. A1 tentera ensuite 2 lancers francs et le jeu reprendra après le 2^{ième} lancer comme après tout dernier lancer franc.



Article 36 Faute technique (FT)

Exemple 2:

- ▶ INT36-40
- ▶ A1 est fauté par B1 lors d'une tentative de tir de 2 points. Après l'administration du premier lancer franc de A1, une faute technique est appelée contre A2.

▶ **Interprétation:** Après l'administration du lancer franc à n'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2, A1 doit tenter son 2ième lancer franc. Le jeu reprendra après le dernier lancer franc comme après tout dernier lancer franc.



Article 36 Faute technique (FT)

Exemple 3:

- ▶ INT 42-1 B1 commet une faute sur A1 lors d'un tir réussi au panier. A1 commet alors une faute technique.

- ▶ **Interprétation:** Le panier de A1 compte. Les sanctions pour les deux fautes sont égales et s'annulent. Le jeu reprendra comme après n'importe quel tir réussi.



Article 36 Faute technique (FT)

Exemple 4:

- ▶ INT 18/19-15 B1 commet une faute sur A1 lors d'une tentative de tir au panier de 2 points. Après que A1 ait tenté son premier des 2 lancers francs, une faute technique est appelée sur A2. Une équipe (A ou B) demande alors une substitution ou un temps-mort.

- ▶ **Interprétation:** Le ballon est mort et le chronomètre est arrêté. C'est une opportunité de substitution et de temps mort pour les deux équipes.



Article 17- Violation défensive remise en jeu

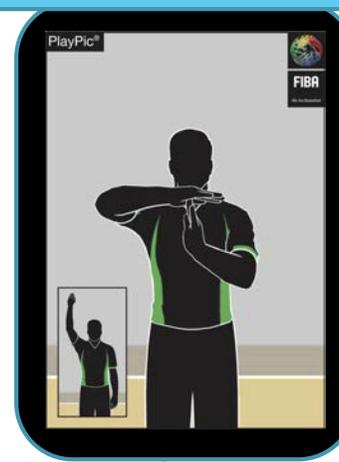
- Lors des 2 dernières minutes du 4^e quart et des prolongations.
- Le joueur défensif ne doit pas dépasser la ligne de touche pour nuire à la remise.

NOUVELLE MÉCANIQUE

L'officiel

- Utilise le nouveau signal préventif
- S'il y a violation, une **FT** doit être décernée.

2:00 4ieme quart



Article 17 violation remise en jeu: Interprétation

Exemple :

INT17-4 Avec 0:54 restant au chronomètre au 4^e quart, l'équipe A a droit à une remise en jeu. Avant de remettre le ballon pour la remise à A1, l'officiel montre le signal d'avertissement de franchissement illégal de la ligne de touche. Par la suite, B1 déplace sa main vers A1 franchissant ainsi la ligne de touche avant que le ballon ne soit relâché par-dessus la ligne de touche.

Interprétation: Une faute technique doit être décernée à B1.

Voir également INT17-2, INT17-4, INT36-37, INT29/50-62, INT29/50-63



Article 17 remise en jeu violation défensive

- Lors du match, **avant** les 2DM
- S'il y a violation d'un joueur défensif qui dépasse la ligne de touche pour nuire à la remise.

Principe : Lors de la **première violation** du match de l'équipe, l'officiel appel une violation, de plus un **avertissement** doit être donné au joueur fautif et **communiqué à son entraîneur**. Cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de son équipe pour le restant de la rencontre.

-Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe peut entraîner une faute technique.

-Un « **reset** » du **chronomètre des tirs** s'applique comme pour une violation de « kick ball ».

4:53 3ieme quart



Chronomètre des tirs

24

Zone arrière

14

Zone avant



Article 17 Violation défensive

exemple

- **INT17-2** Avec **4:37** restant sur le chronomètre de jeu au 3^e quart, A1 bénéficie d'une remise en jeu.
- (A) Alors qu'il détient le ballon, les mains d'A1 coupent le plan vertical de la ligne de touche et le ballon se trouve donc au-dessus de la zone intérieure du terrain de jeu. B1 attrape le ballon qui se trouve dans les mains d'A1 ou le frappe hors des mains d'A1 sans provoquer de contact physique avec A1.
- (B) B1 passe ses mains par-dessus la ligne de touche vers A1 pour arrêter sa passe à A2 sur le terrain de jeu.

Interprétation : Dans les deux cas, B1 est intervenu sur la remise en jeu et de ce fait, il a retardé la reprise du jeu. L'officiel appelle alors une violation, de plus un avertissement doit être donné à B1 et communiqué à l'entraîneur B. Cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe B pour le restant de la rencontre. Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe B peut entraîner une faute technique.

Si la remise est en zone arrière, remise du chronomètre des tirs à 24.

Si la remise est en zone avant:

- S'il reste 14 secondes ou plus au chrono des tirs, aucun "reset" et reprise avec le même temps
- S'il reste 13 secondes ou moins, remise à 14.

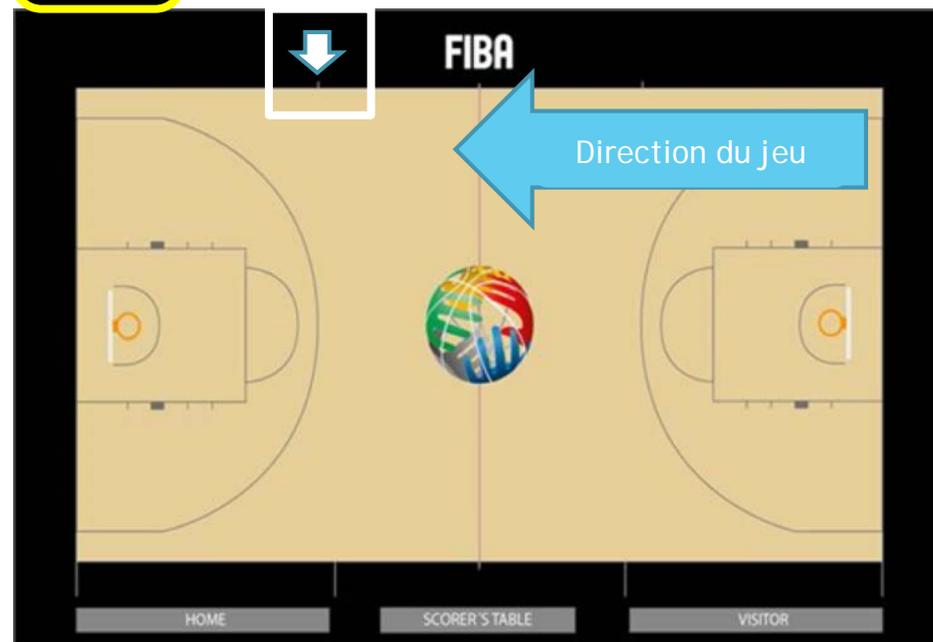


Article 17, remise en jeu suite à UF et DF

14

Toutes les remises en jeu faisant partie d'une sanction pour une faute antisportive, disqualifiante ou de bagarre, doivent être administrées depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe.

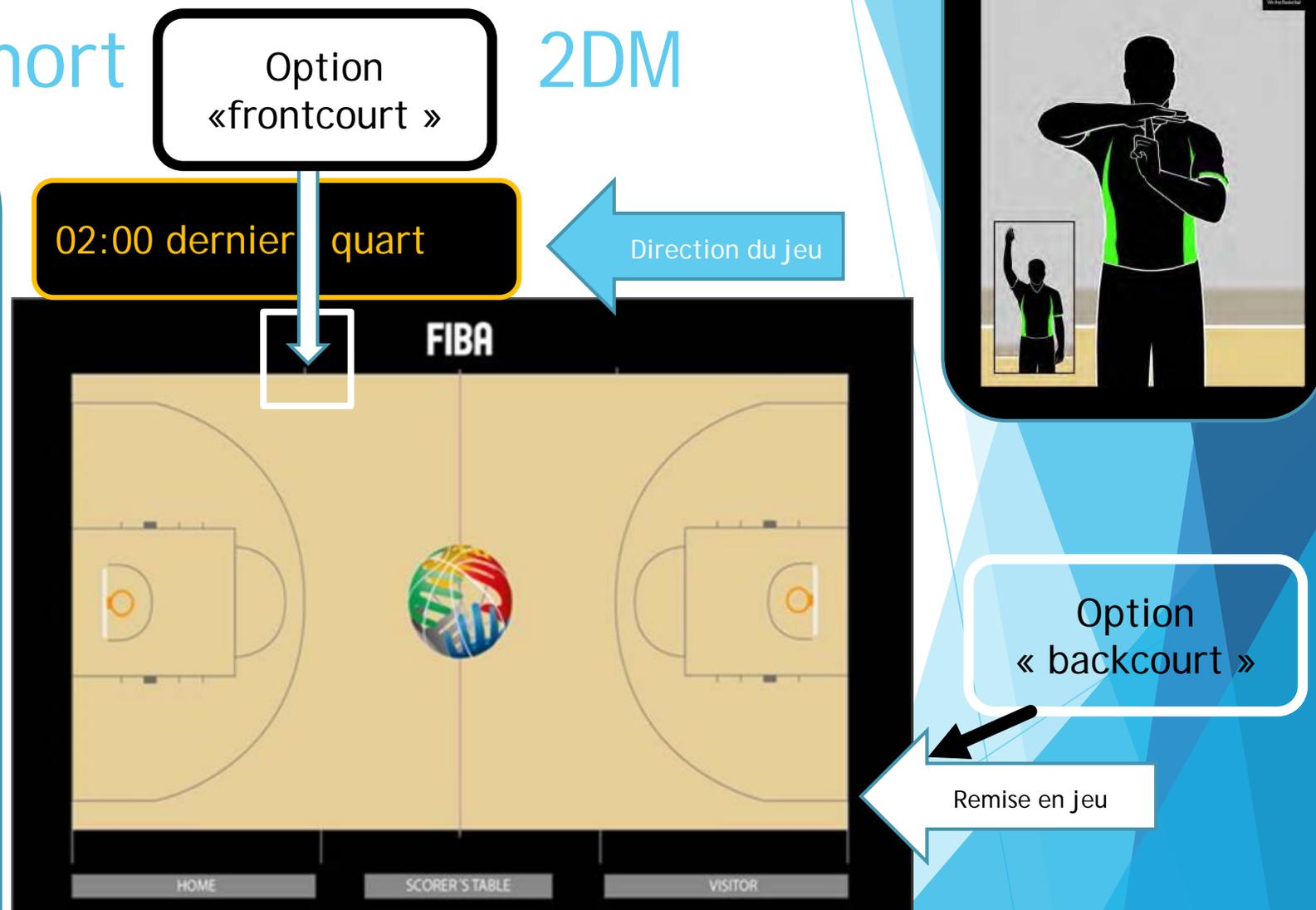
Dans tous les cas, l'équipe disposera de 14 secondes au chronomètre des tirs.



Article 18 Temps-mort

-Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins au 4^e quart et en prolongation.

- suite à un temps mort de l'équipe qui a droit à la possession du ballon depuis sa zone arrière,
- l'entraîneur de cette équipe a le droit de décider si la remise en jeu subséquente doit être effectuée à la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe ou dans la zone arrière de l'équipe.



Article 18 Temps mort, 2DM

Façon de faire

- ▶ INT 17-29 Au plus tard après le temps-mort, le crew-chief doit demander à l'entraîneur de l'équipe ayant droit au ballon sa décision concernant l'endroit de la remise en jeu. L'entraîneur doit dire à voix haute et forte en anglais «frontcourt» ou «backcourt» et pointer en même temps avec son bras l'endroit (zone avant ou zone arrière) où la remise en jeu doit être effectuée. La décision de l'entraîneur est définitive et irréversible. Le crew-chief informe alors l'entraîneur adverse de la décision.
- ▶ La partie reprend avec la remise en jeu de l'équipe en attaque lorsque les positions des joueurs des deux équipes sur le terrain de jeu indiquent clairement leur compréhension de la reprise du match.

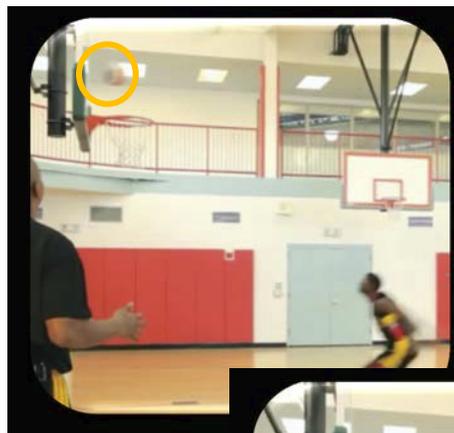
Nous verrons l'application des 24 secondes avec l'article 29

Article 24 dribble, lancer délibérément le ballon sur le panneau



Lancer le ballon contre le panneau

Lancer le ballon contre le panneau n'est plus considéré comme un dribble.



Le ballon touche le panneau



Le joueur saisit le ballon

“un Dunk contre le panneau” après un dribble est LÉGAL



Tirer ou “dunker” est permis

Article 24 dribble, Exemple

- ▶ **INT 24-3** Lancer le ballon contre le panneau après un dribble
- ▶ Après avoir terminé un dribble, soit dans un mouvement continu, soit en restant arrêté, A1 lance le ballon contre le panneau et le rattrape ou le touche à nouveau avant qu'il soit touché par un autre joueur.

▶ Interprétation :

- ▶ Jeu légal. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer ou passer mais ne peut pas commencer un nouveau dribble.

Article 29 24 secondes

Faute ou violation par l'équipe en contrôle du ballon

Le chronomètre des tirs sera réinitialisé lors de la remise en jeu de l'équipe adverse

A) 24 secondes lors d'une remise en jeu en zone arrière

24

b) 14 secondes lors d'une remise en zone avant

14

Article 29 24 secondes

Faute ou violation de l'équipe en contrôle du ballon.

Exemple de violation

INT17-20

A1 qui effectue la remise en jeu depuis le prolongement de la ligne médiane en face de la table du marqueur au début du quart ou de la prolongation passe le ballon à A2, d'où le ballon sort hors limite dans la zone arrière de l'équipe A.

Interprétation: Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu dans la zone avant de l'équipe B à l'endroit le plus près de l'emplacement où le ballon est sorti hors des limites **avec 14 secondes** au chronomètre des tirs.



Article 29 24 secondes

Faute ou violation de l'équipe en contrôle du ballon.

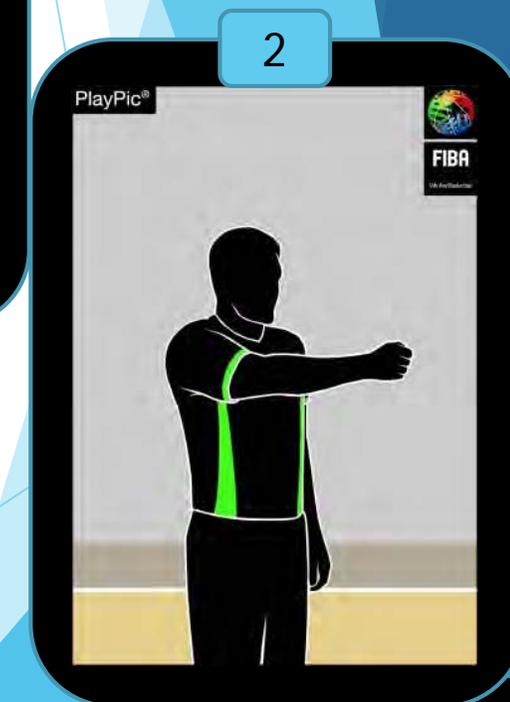
Exemple de faute

A1 dribble et progresse en zone arrière lorsqu'il contacte le défenseur B2 sur le torse et se voit décerner une faute personnelle pour avoir chargé avec le ballon.

Interprétation: Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu dans la zone avant de l'équipe B à l'endroit le plus près d'où la faute a été commise **avec 14 secondes** au chronomètre des tirs.



14



Article 29 24 secondes

Faute par l'équipe en défensive

Aucun changement pour cette règle

En zone arrière, le chronomètre des tirs sera réinitialisé lors de la remise en jeu

24 secondes lors d'une remise en jeu en zone arrière

24

En zone avant, le chronomètre des tirs sera réinitialisé comme suit lors de la remise

s'il y a 13 secondes ou moins au chronomètre des tirs: 14 secondes

14

S'il y a 14 secondes ou plus au chronomètre des tirs: temps restant

TR

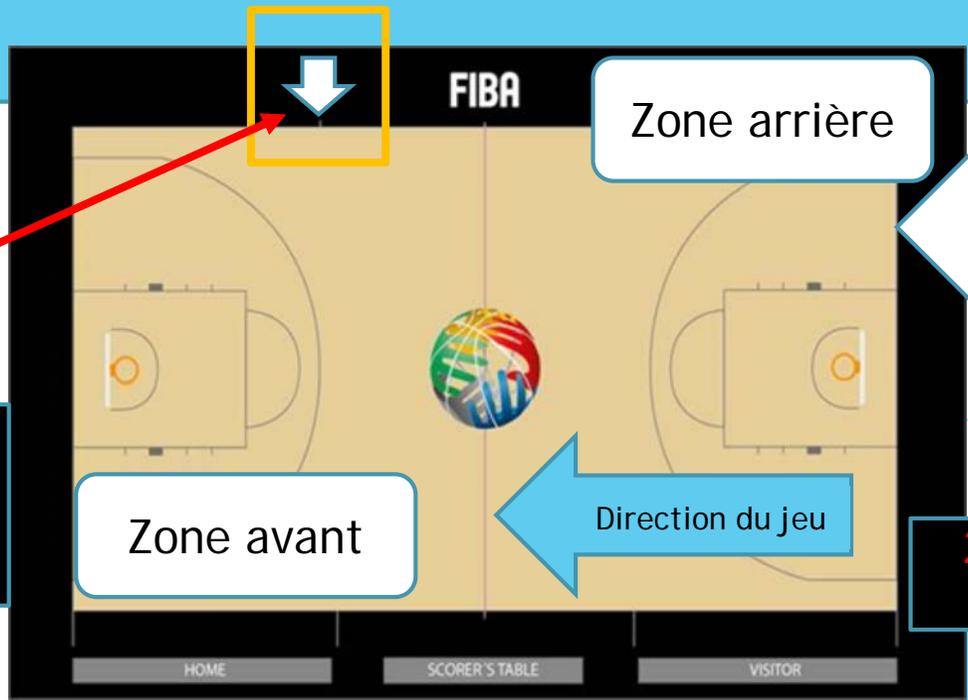
Article 29 24 secondes, Temps-Mort

Lorsqu'il reste 2:00 et moins au 4e quart ou en prolongation

Après le temps-mort, l'entraîneur qui bénéficie d'une remise en jeu en **zone arrière**, indique l'endroit de la remise en jeu



14
14 secondes ou temps restant si 13 secondes ou moins

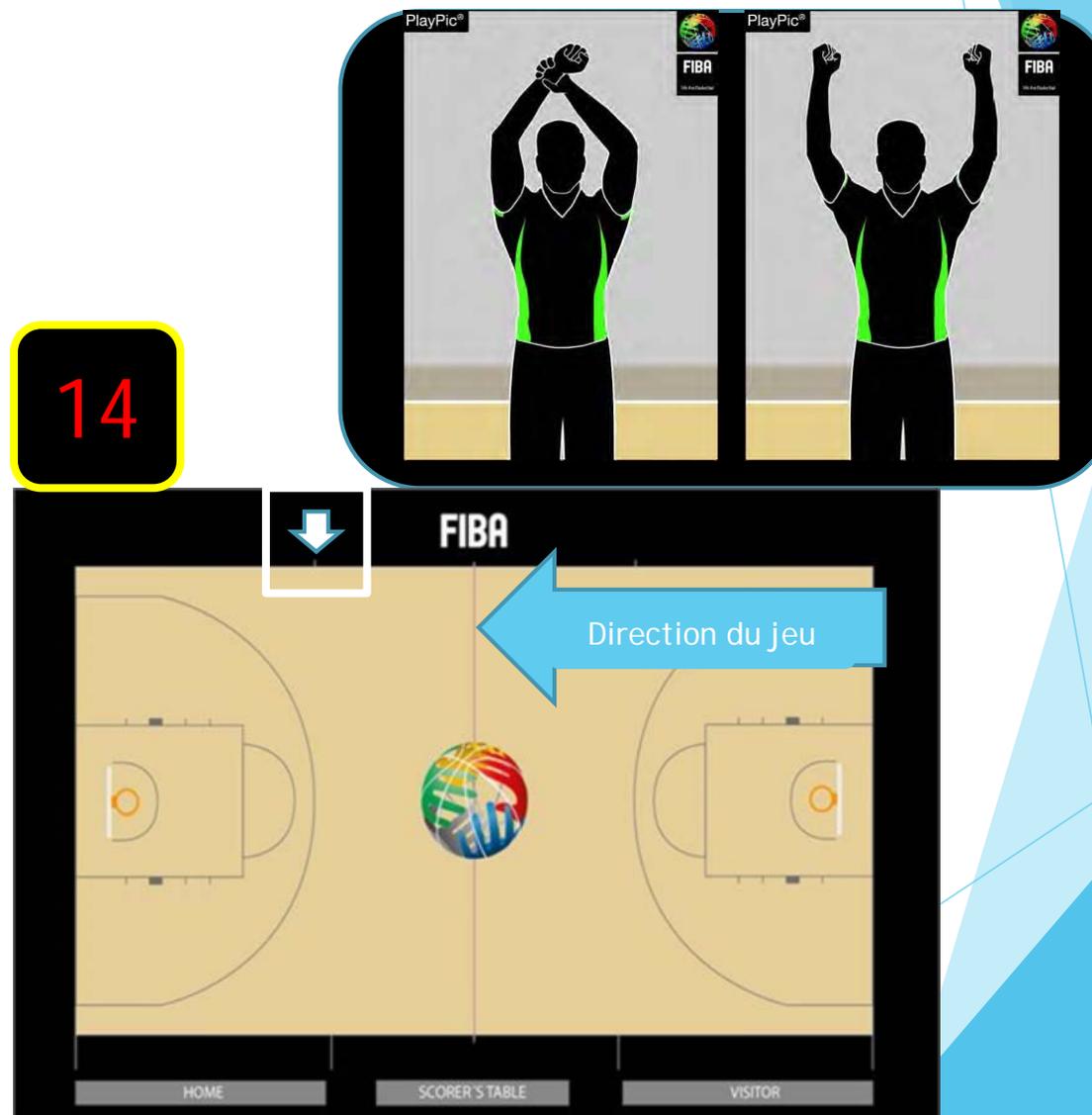


24
24 secondes ou temps restant

Article 29, 24 secondes suite à une UF et DF

Toutes les remises en jeu faisant partie d'une sanction pour une faute antisportive, disqualifiante ou de bagarre, doivent être administrées depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe.

Dans tous les cas l'équipe disposera de 14 secondes au chronomètre des tirs.



Article 29, 24 secondes suite à UF et DF

Exemple

- ▶ **INT12-6** Reprise de jeu après faute antisportive juste après le signal de fin du quart.
- ▶ Peu de temps après que le chronomètre de jeu retentisse pour annoncer la fin du 3^e quart, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A dispose du droit à la possession alternée pour le début du 4^e quart.

- ▶ **Interprétation** : A1 doit tenter 2 lancers francs avant le début du 4^e quart sans alignement de joueurs. Le 4^e quart commencera par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant à l'opposé de la table de marque. Lors de la remise en jeu, **l'équipe A bénéficiera de 14 secondes au chronomètre des tirs**. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux.



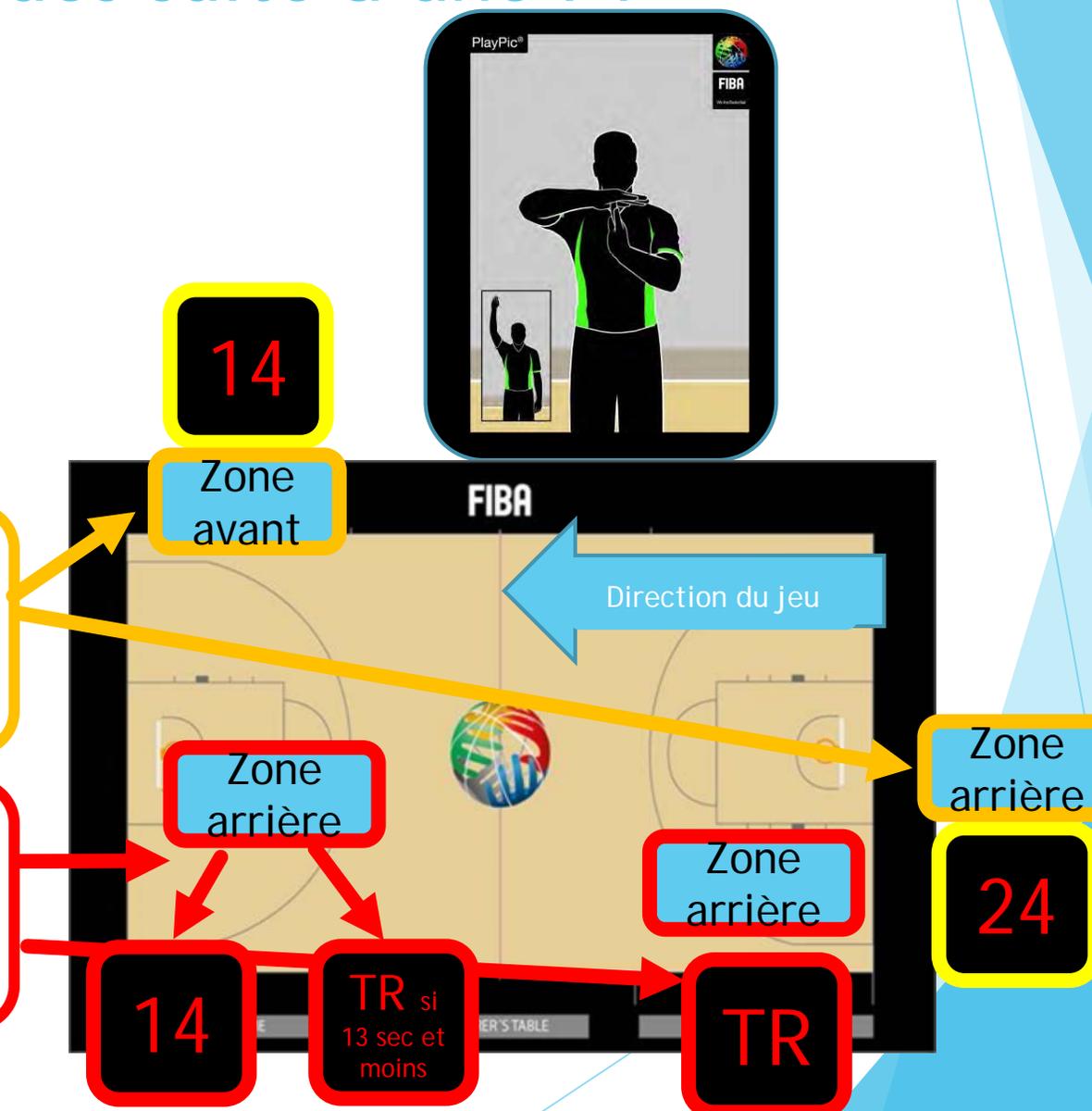
14

Article 29, 24 secondes suite à une FT

Lors des remises en jeu faisant partie d'une sanction pour une faute technique, le 24 secondes doit être administré comme suit:

-faute technique à l'équipe défensive,
24 secondes remise en zone arrière,
14 secondes remise en zone avant.

-faute technique à l'équipe offensive,
Temps restant (TR) en zone arrière et 14
secondes en zone avant si 14 et + au
cadran des tris. TR si 13 sec. et moins



Article 29, 24 secondes suite à une FT

exemple 1: FT à l'équipe offensive

- ▶ INT 17-39 Avec 1:47 restant au chronomètre au 4^e quart, A1 dribble dans sa zone arrière et se voit décerner une faute technique.

- ▶ **Interprétation:** n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer franc, sans alignement. La partie doit être reprise avec une remise en jeu par l'équipe A à l'endroit le plus prêt d'où était le ballon lors de l'appel de FT.
- ▶ L'équipe A doit disposer du temps restant au chronomètre des tirs lorsque la faute technique a été décernée.



TR

Article 29, 24 secondes suite à une FT

exemple 2: FT à l'équipe offensive

- ▶ INT 17-39 Avec 1:47 restant au chronomètre au quatrième quart, A1 dribble dans sa zone avant et se voit décerner une faute technique avec 20 secondes restantes au chronomètre des tirs.

- ▶ **Interprétation:** n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer franc, sans alignement. La partie doit être reprise avec une remise en jeu par l'équipe A à l'endroit le plus prêt d'où était le ballon lors de l'appel de FT.
- ▶ L'équipe A doit disposer de **14 secondes** au chronomètre des tirs lorsque la faute technique a été décernée.



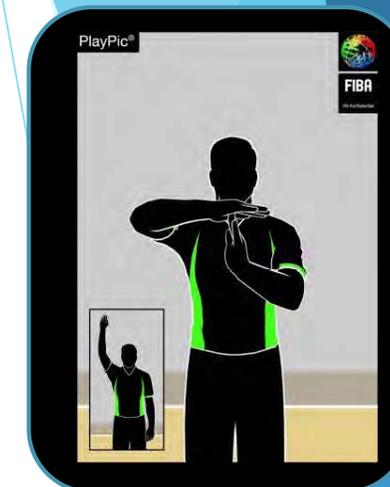
14

Article 29, 24 secondes suite à une FT

exemple 3: FT à l'équipe défensive

- ▶ **INT42-12** Avec 8 secondes au chronomètre des tirs, B1 qui est dans sa zone arrière, commet une faute sur A1. Après quoi, B2 commet une faute technique. La faute de B1 est la 4^e de l'équipe B dans le quart, la faute technique de B2 est la 5^e faute de l'équipe B dans le quart.

- ▶ **Interprétation:** n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer franc pour la faute technique, sans alignement. Après le lancer franc, le match reprend avec une remise en jeu de l'équipe A à l'endroit le plus proche de l'endroit où la faute sur B1 a été appelée. Le chronomètre des tirs sera remis à **14 secondes**.



14

Article 29, 24 secondes suite à une FT

exemple 4: FT à l'équipe défensive

- ▶ **INT17-34** A1 a le ballon en zone avant avec **20** secondes au chronomètre des tirs, B2 commet une faute technique. La faute technique de B2 est la 5^e faute de l'équipe B dans le quart.

- ▶ **Interprétation:** n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer franc pour la faute technique, sans alignement. Après le lancer franc, le match reprend avec une remise en jeu de l'équipe A à l'endroit le plus proche de l'endroit où le ballon était au moment de la FT sur B1. Le chronomètre des tirs sera remis à **14 secondes**.



14

Article 29, Chronomètre des tirs

Réinitialisé à 24 secondes Principes

24

L'équipe prend contrôle du ballon vivant sur le terrain

24

Remise en jeu après un panier marqué

24

Remise en jeu de la zone arrière après une faute de l'autre équipe

24

Le match arrêté pour une raison non reliée à l'équipe ayant la balle

24

Une violation pour avoir franchi la ligne de touche lors d'une remise en zone arrière

Article 29, Chronomètre des tirs

Réinitialisé à 14 secondes Principes

14

14

14

14

14

Violation pour avoir franchi la ligne de touche si 13 sec. ou - en zone avant

Nouveau « reset » à 14 secondes

FT à l'équipe offensive avec remise en jeu en zone avant si + de 13 secondes au chrono des tirs

Remise en jeu en zone avant après une violation ou une faute de l'équipe en contrôle du ballon

Remise en jeu de la ligne de remise en zone avant après UF et DF

2DM/temps-morts, choix de l'entraîneur avoir le ballon en zone avant si + de 13 secondes au chrono des tirs

Ballon coincé entre le panneau et le cerceau, même équipe garde le ballon

Situation d'entre-deux



Article 29, Chronomètre des tirs

Exemple de remise après ballon coincé

- ▶ **INT 29/50-43** A1 tire au panier. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession indique l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.
- ▶ **Interprétation** : Remise en jeu pour l'équipe A en ligne de fond à côté du panneau. Le chronomètre des tirs doit être remis à **14 secondes**.



Article 29, Chronomètre des tirs

Non Réinitialisé à 13 sec. et - Principes

9

9

9

9

9

Le jeu arrêté en raison d'une action de l'équipe avec le ballon

Le jeu arrêté en raison d'une action non reliée aux équipes, à moins qu'une équipe soit désavantagée

Remise en jeu suite à une sortie de balle de l'équipe en contrôle

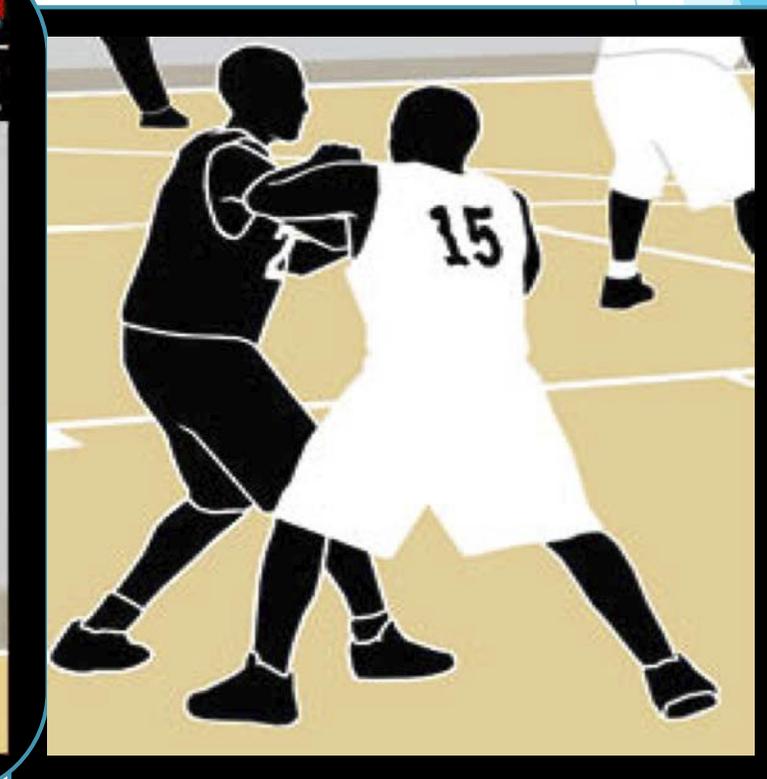
2DM/temps-morts, choix de l'entraîneur avoir le ballon en zone avant si 13 secondes ou moins au chrono des tirs

FT de l'équipe en contrôle du ballon si 13 sec et moins au chrono des tirs

Article 35 Double faute

Pour être considéré comme une double faute

2 joueurs adverses
qui commettent une
faute l'un contre
l'autre avec contact
physique. Les deux
fautes doivent avoir
la même sanction.



Article 35 Double faute exemple

▶ INT35-3

- ▶ L'équipe A a 2 fautes d'équipe et l'équipe B a 5 fautes d'équipe au cours du quart. Les dribbleurs A1 et B1 commettent maintenant une faute l'un contre l'autre à peu près au même moment.

- ▶ **Interprétation:** Les pénalités contre les deux équipes **ne sont pas égales**, donc ce n'est pas une double faute. La faute de A1 sera pénalisée par une remise en jeu de l'équipe B. La faute de B1 sera pénalisée par 2 lancers francs pour A1. Les officiels doivent appliquer la règle des situations spéciales (art.42) et décider quelle faute a été commise en premier.

- ▶ Dans le cas où la faute de B1 est survenue en premier, A1 doit tenter 2 lancers francs, sans alignement. Le match reprend avec une remise en jeu de l'équipe B à l'endroit le plus proche de l'endroit où les fautes se sont produites.
- ▶ Si la faute de A1 est survenue en premier, la remise en jeu de l'équipe B sera annulée. A1 tentera 2 lancers francs et le jeu reprendra comme après tout dernier lancer franc.



Article 39 Bagarre

Si un membre de l'équipe (substitut, docteur, etc ..) quitte la zone de banc d'équipe durant une bagarre



Sans être impliqué:

Disqualifié et FT à l'entraîneur (B2) (2LF + Poss) pour l'équipe peu importe le nombre de membres.



Activement impliqué:

FT à l'entraîneur (B2), Peu importe le nombre de membres + Disqualifié par une faute disqualifiante. (2LF + Poss) par membre



Article 39 Bagarre

Exemple

- ▶ INT39-6
- ▶ A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. **A6 et le gérant de l'équipe A** entre en jeu et s'impliquent activement dans la bagarre.

Interprétation: A1 et B1 doivent être disqualifiés, enregistrés comme «DC». Les sanctions pour les deux fautes disqualifiantes (A1, B1) s'annulent. L'entraîneur A sera sanctionné d'une faute technique, enregistrée comme «B2». A6 sera disqualifié et inscrit comme «D2». Sur la feuille de match, les espaces vides restants de A6 seront remplis de «F». Le gérant de l'équipe A doit également être disqualifié. Sa faute de disqualification sera imputée à l'entraîneur A, inscrit comme «B2». **N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 6 lancers francs** (2 lancers francs pour chacun de ; entraîneur, gérant, A6). Le match reprend avec une remise en jeu de l'équipe B à partir de la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.



► Merci pour votre écoute

