



Règlement officiel du basketball 2017-2018

Résumé des principales modifications

Au cours de sa réunion de juillet 2017, le Bureau Central de la FIBA a approuvé plusieurs modifications de règles. Vous trouverez ci-dessous un résumé des modifications de règles valables à partir du 1er octobre 2017.

Règle du Marcher (article 25.2)

Objectif : avoir une règle mondiale du marcher commune qui reflète mieux les actions sur le terrain.

Nouveau libellé :

- Quand un joueur attrape le ballon ou termine un dribble avec un pied au sol alors qu'il est en déplacement, le prochain pied (ou les deux pieds simultanément) qui touchera(ont) le sol sera(seront) compté(s) comme le "Pas n°1" et deviendra le pied de pivot.
- Merci de vous référer aux documents complémentaires sur la nouvelle règle du marcher qui seront publiés dans une présentation ultérieure.

Faute antisportive (article 37.1.1)

Objectif : Obtenir davantage de clarté sur la définition de la faute antisportive et protéger la dynamique du jeu sur les phases de transition (montées de balle et contre-attaque)

Nouvelle libellé : Une faute antisportive est une faute avec contact d'un joueur qui, selon le jugement de l'arbitre, est :

- Un contact excessif, dur provoqué par un joueur dans le but de jouer le ballon ou un adversaire.
- Contact par le joueur défenseur sans tentative légitime de jouer directement la balle dans l'esprit et l'intention des règles provoquant un contact inutile pour arrêter la progression de l'équipe offensive lors d'une transition (montée de balle).

Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.

- Merci de vous référer aux documents complémentaires sur la règle de la faute antisportive qui seront diffusés dans une publication ultérieure.

Sanctions de fautes (B.8.3)

Objectif : avoir la même sanction pour toutes les disqualifications : 2 lancers francs + possession.

Changements :

Chaque fois qu'une personne a été disqualifiée et que cette faute est imputée par les règles à l'entraîneur en tant que faute de banc, la sanction doit être de 2 tirs de lancers-francs comme pour toute autre faute disqualifiante. Sur la feuille de marque, ces fautes doivent être inscrites « B2 ».

Cela s'applique à toutes les fausses disqualifiantes de membre de banc d'équipe, à savoir les entraîneurs adjoints, les joueurs éliminés pour 5 fautes, et s'appliquent également aux situations de bagarre.

Devoirs des entraîneurs (article 7.1)

Objectif : avoir la feuille de marque disponible assez tôt afin de ne pas retarder le début de la rencontre.

Nouveau libellé :

La liste des membres de l'équipe et toutes les autres informations sur l'équipe doit être donnée par l'entraîneur au moins 40 minutes avant le début de la rencontre.

Définition de l'équipe (article 4.2.1 et article 2.4.5)

Objectif : s'adapter aux besoins pratiques.

Changements :

Le nombre maximum de membres de la délégation qui peuvent s'asseoir sur le banc d'équipe avec une responsabilité spéciale, a été étendu à 7. Par conséquent, il doit y avoir au maximum 16 sièges disponible sur le banc d'équipe. Le nombre total maximal de membres de l'équipe est de 21 (12 joueurs, 2 entraîneurs et 7 membres de délégation qui l'accompagnent)

Feuille de de marque (B)

Objectif : s'adapter aux besoins pratiques.

Changements :

Des petits changements s'appliquent pour remplir la feuille de marque concernant les points suivants :

- Le marqueur doit utiliser 2 couleurs différentes de stylo
- Lorsqu'une équipe présente moins de 12 joueurs
- Lorsqu'une équipe présente un entraîneur de joueur
- Clôture de la section de faute à mi-temps et après la fin de la rencontre
- Comment corriger les erreurs de score
- Les signatures des officiels de la table après la rencontre

Tenues d'une équipe (article 4.3)

Objectif : Préciser de nouveaux détails.

Changements :

- Maillots et shorts doivent être de la même couleur dominante.
 - Si les maillots ont des manches, elles doivent se terminer au-dessus du coude. Les maillots à manches longues ne sont pas autorisés.
 - Les chaussettes doivent être visibles.
 - Les chaussures peuvent avoir n'importe quelle combinaison de couleurs, mais les chaussures gauche et droite doivent correspondre.
- Aucune lumière clignotante, matériau réfléchissant ou autres parures n'est autorisé.

Équipement des joueurs (article 4.4)

Objectif : Fournir de nouveaux détails sur les accessoires.

Changements :

Les équipements suivants (accessoires) sont autorisés :

- Les manchettes de compression bras de couleur soit noire, soit blanche, soit de la couleur dominante des maillots de l'équipe, mais de la même couleur pour tous les joueurs de l'équipe. *
- Les manchettes de compression de jambes de couleur soit noire, soit blanche, soit de la couleur dominante des maillots de l'équipe, mais de la même couleur pour tous les joueurs de l'équipe. *
- Les accessoires vestimentaires couvrant la tête de couleur soit noire, soit blanche, soit de la couleur dominante des maillots de l'équipe, mais de la même couleur pour tous les joueurs de l'équipe. * Les accessoires vestimentaires couvrant la tête ne peuvent couvrir ni totalement ni partiellement une partie du visage (les yeux, le nez, les lèvres, etc.) et ne peuvent pas être dangereux pour le joueur qui le porte et / ou pour d'autres joueurs. Ils ne

peuvent pas avoir des éléments d'ouverture / fermeture autour du visage et / ou du cou et ne peuvent pas présenter de parties dépassant de sa surface. *

- Les bandeaux au poignet en matière textile d'une largeur maximale de 10 cm de couleur soit noire, soit blanche, soit de la couleur dominante des maillots de l'équipe, mais de la même couleur pour tous les joueurs de l'équipe. *
- Les bandes de strapping aux bras, aux épaules, aux jambes, etc. de couleur soit noire, soit blanche, soit de la couleur dominante des maillots et shorts de l'équipe. Mais une même couleur pour tous les joueurs de l'équipe.
- Chevillières de couleur transparente ou noire ou blanche, mais de la même couleur pour tous les joueurs de l'équipe.

* Tous les accessoires doivent être de la même couleur pour tous les joueurs de l'équipe (soit noir, soit blanc, soit de la couleur dominante des maillots et shorts de l'équipe).

Nouvelle définition des arbitres

Objectif : éviter une confusion de termes.

Changements :

Le leader de l'équipe des arbitres ayant des tâches et des responsabilités particulières est maintenant appelé Crew Chief.

L'équipe d'arbitrage se compose en France du crew chief et du 2^{ème} et du 3^{ème} arbitre (le cas échéant).

Note : en FIBA et en anglais : Crew chief, Umpire 1 et Umpire 2.

Joueur en acte de tir (article 15.1.3)

Objectif : clarifier la définition de l'acte de tir.

Changement :

Quand un joueur initialement en action de tir est victime d'une faute et qu'il finit son action en passant le ballon, il n'est plus considéré en action de tir.

Disqualification de jeu (article 36.3.3 et article 37.2.3)

Objectif : la disqualification du jeu s'applique désormais aussi pour une faute technique et une faute antisportive.

Changements :

Un joueur doit également être disqualifié pour le reste du jeu lorsqu'il est sanctionné d'1 faute technique et 1 faute antisportive.

Un entraîneur-joueur doit également être disqualifié pour le reste du jeu lorsqu'il est sanctionné personnellement de 2 fautes techniques, ou d'une faute technique personnelle et d'une faute antisportive en tant que joueur.

Simuler une faute (article 33.16)

Objectif : Une définition et une procédure pour les simulations de faute ont été introduites.

Changement :

Une simulation est une action d'un joueur faisant semblant d'être victime d'une faute ou faisant des mouvements exagérément théâtraux dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et obtenir ainsi un avantage déloyal.

L'infraction peut être commise par un attaquant ou un défenseur.

Un nouveau signal avec une procédure d'accompagnement a été introduit.

Signaux des officiels (A)

Objectif : introduction de 2 nouveaux signaux officiels.

Changement :

1. Simuler une faute : relever 2 fois l'avant-bras en partant du haut.
2. Usage de la Vidéo : faire des rotations avec la main horizontale et l'index étendu.

Procédure de réclamation (C) – (FIBA)

Objectif : adapter la procédure de réclamation pour la faire correspondre aux règlements internes de la FIBA.

Changements :

Une équipe peut déposer une réclamation si ses intérêts ont été affectés par :

- Une erreur non corrigée par les arbitres dans la tenue du score, du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs.
- Une décision de forfait, d'annulation, de report, de ne pas reprendre ou de ne pas jouer une rencontre.
- Une violation des règles d'éligibilité applicables.

Pour être recevable, une réclamation doit se conformer à la procédure suivante :

- Le capitaine doit signer la feuille de marque au plus tard 15 minutes après la fin de la rencontre dans la colonne « Signature des capitaines en cas de réclamation ».
- Les motifs de la réclamation doivent être soumis par écrit au plus tard 1 heure après la fin de la rencontre.

Un droit de CHF 1.500 ne sera appliqué que si la réclamation est rejetée.

Le crew chief doit signaler par écrit l'incident au représentant FIBA ou au président du « Technical Committee ».

- L'organisme compétent se positionne sur la réclamation le plus tôt possible et au plus tard 24 heures après la fin de la rencontre.
- La décision de l'organisme compétent est également considérée comme une décision du domaine des règles de jeu et ne peut être l'objet d'un examen supplémentaire ou un appel.

Classement des équipes (articles 8.7, D.5 et D.6)

Objectif : compléter les règles de classement par un système de compétition avec agrégation des points sur une série de rencontres en matches aller-retour

Changement :

- Ces rencontres sont considérées comme une seule rencontre de 80 minutes.
- Si le score est une égalité à l'issue du match aller, il n'y a pas de prolongation à jouer.
- Si, à la fin du match retour, on obtient une égalité à l'issue de l'agrégation des scores des 2 rencontres, le match retour continuera avec autant de prolongations de 5 minutes que nécessaires pour casser l'égalité.
 - Le vainqueur de la série sera celui qui :
 - Aura gagné les deux rencontres
 - Aura marqué le plus grand nombre de points en agrégeant les résultats des deux rencontres, si chaque équipe a gagné une rencontre

Équipement de basket-ball (chapitre 2 et 10)

Objectif : s'adapter aux besoins techniques actuels.

Changement :

Pour les niveaux 1 et 2 :

- Chaque panneau doit être équipé d'une **bande lumineuse horizontale jaune** le long de son bord supérieur, montée sur le côté interne du panneau et s'allumant uniquement **quand le signal du chronomètre des tirs retentit**.

- Le Chronomètre des Tirs doit retentir pour signaler la fin de période de tir dès que l'affichage du Chronomètre des Tirs indique « 0.0 »
- Le Chronomètre des Tirs doit indiquer le temps restant en secondes et en dixièmes (1/10) de secondes pendant les 5 dernières secondes de la période de tir.
- Recommandation au 1 octobre 2017 / Obligatoire le 1er octobre 2018

Équipement de basket-ball (chapitre 2 et 10)

But : Indiquer des modifications techniques supplémentaires.

Changement :

- Introduction du ballon taille 5 pour les compétitions de mini-basket
- Le test de contrôle des ballons contient davantage de détails
- Le chapitre éclairage a été complètement révisé
- Les dispositions des tableaux publicitaires ont été révisées

Général

De petits ajustements ont été faits pour une meilleure interprétation.

Manuel de l'arbitrage

- **Début d'une période ou de la rencontre – coup de sifflet d'alerte**

L'arbitre actif doit donner un « coup de sifflet d'alerte » :

- Au début de la rencontre avant d'entrer dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux initial
- Au début de toutes les autres périodes et des prolongations avant de mettre le ballon à disposition pour la remise en jeu au niveau de la ligne médiane.

Mies, le 15 août 2017