

REGLEMENTS OFFICIELS DU BASKETBALL

Résumé des changements 2017

NOTE

Ces informations proviennent du Secrétariat des arbitres de la FIBA et ne devraient pas faire l'objet de changements à moins que l'on utilise un « gabarit ouvert » qui ne contient pas le logo de la FIBA.



Veuillez vous référer au document intitulé « FIBA_Powerpoint_Presentations » pour les détails.

Si vous décelez une erreur ou une quelconque contradiction dans ce document, veuillez svp en aviser le secrétariat des arbitres de la FIBA à l'adresse courriel suivante : <u>refereeing@fiba.com.</u>

Secrétariat des arbitres de la FIBA

Art. 25 Marcher (1)



- 25.1.1 Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.
- 25.1.2 Le pivot est le mouvement légal d'un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain et qui déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé « pied de pivot », est maintenu à son point de contact avec le sol.



Art. 25 Marcher (2)

25.2.1 Établissement du pied de pivot par un joueur qui attrape un ballon vivant sur le terrain de jeu :

Si le joueur est à l'arrêt avec les deux pieds au sol :

- Dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot.
- Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon n'ait quitté la ou les main(s).
- Pour passer ou tirer au panier le joueur peut lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon n'ait quitté la ou les main(s).





Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il se déplace ou après avoir complété un dribble peut effectuer deux pas pour s'immobiliser, effectuer une passe ou lancer le ballon.

Art. 25 Marcher (3)

Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il se déplace ou après avoir complété un dribble peut effectuer deux pas pour s'immobiliser, effectuer une passe ou lancer le ballon :

- 1. Après avoir capté ou reçu le ballon, le joueur doit amorcer le dribble avant d'effectuer son second pas.
- 2. On considère que le premier pas a été effectué lorsqu'un pied ou que les deux pieds entrent simultanément en contact avec le sol après que le joueur ait pris le contrôle du ballon.
- 3. On considère que le deuxième pas a été effectué lorsque l'autre pied ou que les deux pieds entrent simultanément en contact avec le sol après le premier pas.
- 4. Si le joueur qui s'immobilise à son premier pas a les deux pieds en contact avec le sol ou si les deux pieds touchent le sol simultanément, il peut utiliser l'un ou l'autre pied comme « pied de pivot ». S'il effectue ensuite un saut à l'aide des deux pieds, aucun pied ne doit retourner au sol avant que le ballon n'ait quitté sa ou ses mains.



Art. 25 Marcher (4)

- 5. Si le premier contact avec le sol se fait avec un seul pied, le joueur ne peut utiliser que ce pied pour pivoter.
- 6. Si un joueur effectue un saut à l'aide d'un seul pied lors de son premier pas, il peut reprendre contact avec le sol avec les deux pieds simultanément lors du deuxième pas. Dans une telle situation, le joueur ne peut pivoter, peu importe le pied. Si un pied ou si les deux pieds quittent ensuite le sol, aucun ne peut reprendre contact avec le sol avant que le ballon n'ait quitté sa ou ses mains.
- 7. Si aucun des pieds n'est en contact avec le sol et que le joueur reprend contact avec le sol avec les deux pieds simultanément, dès que l'un des pieds est levé, l'autre devient le pied de pivot.
- 8. Après que le joueur ait terminé un dribble ou pris le contrôle du ballon, il ne peut toucher le sol deux fois de suite avec le même pied ou encore avec les deux pieds.





Art. 25 Marcher (5)

- 25.2.2. Joueur tombant au sol, s'allongeant ou s'asseyant :
 - Il est légal pour un joueur qui tient le ballon de tomber au sol ou de prendre le contrôle du ballon alors qu'il est allongé ou assis sur le sol.
 - C'est une violation si ensuite le joueur roule ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon.

Art. 37 Faute antisportive (1)

- 37.1 Définition
- 37.1.1 Une faute antisportive est une faute de joueur impliquant un contact qui, selon le jugement de l'arbitre :
 - N'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
 - Est un contact dur, excessif, causé par un joueur faisant un effort pour jouer le ballon ou effectuant une action contre un adversaire.
 - Un contact inutile effectué par un joueur défensif lors d'une transition alors qu'il tente d'arrêter la progression de l'équipe en attaque. Ceci s'applique jusqu'à ce que l'attaquant amorce son geste de lancer.
 - Un contact latéral ou par derrière sur un adversaire causé par un défenseur qui tente d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire. Ceci s'applique jusqu'à ce que l'attaquant amorce son geste de lancer.
 - Un contact causé par un défenseur sur un attaquant situé sur le terrain lors des deux dernières minutes de la quatrième période et de chaque prolongation, alors que le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.





Art. 37 Faute antisportive (2)

37.1.2 Les arbitres doivent interpréter la faute antisportive de façon cohérente et constante tout au long de la rencontre et juger uniquement l'action.

Art. 37 Faute antisportive (3)

- 37.2 Sanction
- 37.2.1 Une faute antisportive doit être infligée au joueur fautif.
- 37.2.2 Des lancers francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis 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.
 Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit :
 - Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers francs.
 - Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et on lui accorde 1 lancer franc en supplément.
 - Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers francs.



Art. 37 Faute antisportive (3)

- 37.2 Sanction (suite)
- 37.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes antisportives ou d'une faute technique et d'une faute antisportive.
- 37.2.4 Si un joueur est disqualifié selon l'Art. 37.2.3, la faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être appliquée.



Pénalités pour les fautes

Chaque fois qu'une personne a été disqualifiée et que cette faute est attribuée à l'entraîneur(e) en tant que « faute de banc » en vertu des présents règlements, la pénalité sera de **2 lancers francs** comme c'est le cas avec toute autre faute qui entraîne la disqualification. Sur la feuille de pointage, on inscrira ces fautes comme suit : **B2**.

Cette disposition s'applique à toutes les fautes qui entraînent la disqualification et qui sont décernées à un(e) membre ou un(e) représentant(e) de l'équipe au banc, à savoir les adjoint(e)s à l'entraîneur(e) chef, les remplaçant(e)s, les joueurs ou joueuses qui ont été exclu(e)s; elle s'applique également dans le cas d'une bagarre.





Responsabilités des entraîneur(e)s (Art. 7.1)

La liste des membres de l'équipe ainsi que toute autre information en lien avec l'équipe exigées en vertu de l'article 7.1 devront être remises au marqueur officiel au moins 40 minutes avant l'heure prévue du début de la partie.



Définition d'une équipe

Le nombre maximal de personnes ayant des responsabilités particulières au sein d'une équipe et qui sont autorisées à prendre place au banc a été augmenté à 7.

Par conséquent, il pourra désormais y avoir un maximum de 16 sièges dans l'espace réservé au banc d'une équipe.

Une équipe inclut : un maximum de 12 joueurs, 2 entraîneurs et 7 membres du personnel d'accompagnement pour un total de 21.



Feuille de pointage (1)

Le marqueur officiel doit utiliser deux stylos de couleurs distinctes.

- ROUGE lors de la 1ère et de la 3ème période
- Bleu ou NOIR lors de la 2ème et de la 4ème période, ainsi que pour toutes les périodes supplémentaires.



Feuille de pointage (2)

Changements mineurs à la façon de remplir la feuille de pointage :

- Lorsqu'une équipe aligne moins de 12 joueurs ou joueuses.
- Lorsqu'une équipe aligne un joueur ou une joueuse entraîneur(e).
- Section de la feuille de pointage réservée aux fautes
- Façon de corriger les erreurs qui pourraient être présentes sur la feuille de pointage.
- Signature des membres de la table des officiel(le)s.

Tenue des joueurs

- Si les maillots sont pourvus de manches, celles-ci ne doivent pas excéder le coude. Les maillots à manches longues ne sont pas autorisés.
- Les chaussettes doivent être visibles.
- Les chaussures peuvent être de n'importe quelle combinaison de couleurs, mais la chaussure droite et la chaussure gauche doivent avoir des combinaisons de couleurs identiques. Les lumières clignotantes, les réflecteurs ou toute autre décoration ne sont pas autorisés.



Équipement porté lors du jeu (1)

Le port des articles suivants est autorisé :

- Manchettes de compression pour les bras pourvu qu'ils soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur. *
- Cuissards de compression pour les jambes pourvu qu'ils soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur. *



Équipement porté lors du jeu (2)

Le port des articles suivants est autorisé :

- Équipements ou vêtements portés sur la tête (y inclus les bandeaux), pourvu qu'elles soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.
- Ce type de vêtements ne doit cependant recouvrir aucune partie du visage, en tout ou en partie (les yeux; le nez; les lèvres; etc.), et ne doit présenter aucun risque pour l'athlète qui le porte et pour les autres joueurs ou joueuses.





Équipement porté lors du jeu (3)

Le port des articles suivants est autorisé :

... [les équipements ou vêtements portés sur la tête] ne doivent comporter aucun mécanisme d'ouverture ou de fermeture situés près du visage ou du cou ni aucune partie qui dépasse de la surface.

Équipement porté lors du jeu (4)

Le port des articles suivants est autorisé (si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur) :

- Bande élastique au poignet (largeur maximale de 10 cm), faite de tissu, pourvu qu'elles soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche.
- Bandages appliqués autour des bras, des épaules, des jambes, etc., pourvu qu'ils soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche.





Équipement porté lors du jeu (5)

Le port des articles suivants est autorisé :

 Des supports de chevilles, pourvu qu'ils soient de couleur transparente ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.



Équipement porté lors du jeu (6)

* si portés par différent(e)s membres d'une équipe, les accessoires doivent tous être de la même couleur (c.-à-d., noir, blanc, ou de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot).

Modifications/exceptions pour le Canada-Tenue

POUR LES NIVEAUX DE COMPÉTITION INCLUANT LES ÉCOLES SECONDAIRES ET LES GROUPES D'ÂGES INFÉRIEURS



Les règlements de la FIBA n'autorisent pas le port d'un chandail de type « T-shirt » sous le maillot qui est utilisé lors du match. Cependant, puisqu'au Canada les uniformes que portent les joueurs ne sont pas toujours bien ajustés, on autorise le port des T-shirts à tous les niveaux de jeu jusqu'au dernier niveau du secondaire, mais pas au-delà. Il faut cependant que le T-shirt soit de la même couleur que celle qui prédomine sur l'uniforme et que les manches aient un rebord ou soient bien cousues (et non effilochées).



Modifications/exceptions pour le Canada-Tenue

POUR LES NIVEAUX DE COMPÉTITION INCLUANT LES ÉCOLES SECONDAIRES ET LES GROUPES D'ÂGES INFÉRIEURS



4.4.2 Le port des articles suivants est autorisé :

Manche ou manchon de compression pour les bras pourvu qu'ils soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent (e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.

Vêtement de compression les jambes pourvu qu'ils soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent (e) s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.



Modifications/exceptions pour le Canada-Tenue

POUR LES NIVEAUX DE COMPÉTITION INCLUANT LES ÉCOLES SECONDAIRES ET LES GROUPES D'ÂGES INFÉRIEURS



- Un maillot de corps de compression, mais uniquement s'il est <u>sans manches</u> <u>ou à manches courtes</u> et pourvu qu'il soit de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou <u>blanche</u>; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.
- Un sous-vêtement ou un cuissard de compression, mais uniquement s'il est à jambes courtes et pourvu qu'il soit de la même couleur que celle qui prédomine sur le short de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.



Modifications/exceptions pour le Canada-Tenue

POUR LES NIVEAUX DE COMPÉTITION DES GROUPES D'ÂGES SUPÉRIEURS À CELUI DES ÉCOLES SECONDAIRES

Le port d'un T-shirt (ou de tout maillot de corps à coupe ample) sous le maillot de l'uniforme utilisé lors des matchs n'est pas permis pour les niveaux de compétition des groupes d'âges supérieurs à celui des écoles secondaires.

En ce qui a trait aux manches ou manchons de compression, les règlements stipulent que :

4.4.2 Le port des articles suivants est autorisé :

Manchettes de compression pour les bras pourvu qu'ils soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.

Cuissards de compression pour les jambes pourvu qu'ils soient de la même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.



Modifications/exceptions pour le Canada-Tenue

POUR LES NIVEAUX DE COMPÉTITION DES GROUPES D'ÂGES SUPÉRIEURS À CELUI DES ÉCOLES SECONDAIRES



Cependant, au Canada nous autoriserons le port des articles suivants :

Un maillot de corps de compression, mais uniquement s'il est <u>sans manches</u> <u>ou à manches courtes</u> et pourvu qu'il soit de la <u>même couleur que celle qui prédomine sur le maillot de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.</u>

Un sous-vêtement ou un cuissard de compression, mais uniquement s'il est à jambes courtes et pourvu qu'il soit de la même couleur que celle qui prédomine sur le short de l'uniforme, ou encore de couleur noire ou blanche; cependant, si portés par différent(e)s membres d'une équipe, ces articles doivent tous être de la même couleur.



Nouvelle définition de l'équipe des officiels

Le terme désignant la personne en charge de l'équipe des officiels, c.-à-d. celle à qui incombent des tâches et des responsabilités particulières, est désormais **Chef d'équipe** (anciennement : arbitre).

On désigne tout membre de l'équipe des officiels par le terme : Officiel.



Joueur en action de tir

Lorsqu'un joueur se trouve « en action de tir » et qu'il effectue une passe après qu'on ait commis une faute à son endroit, on considère qu'il ne se trouve plus « en action de tir ».



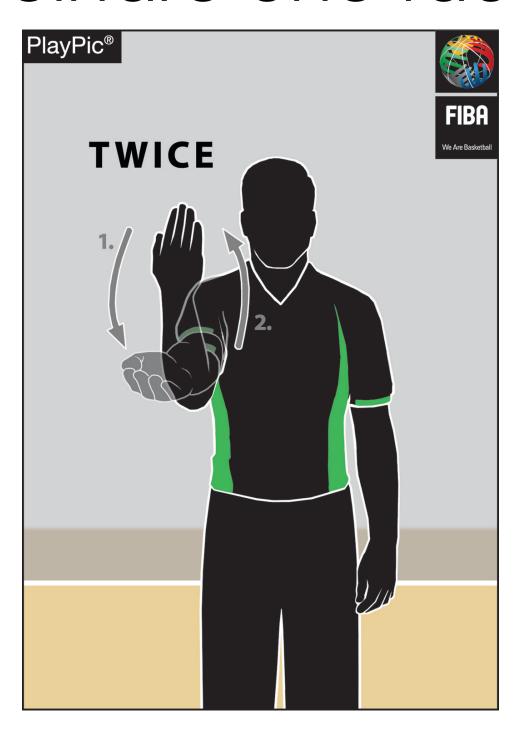
Disqualification de la rencontre

La disqualification pour le reste de la rencontre est maintenant en vigueur lorsqu'un joueur est sanctionné d'une faute technique et d'une faute pour conduite antisportive.

004 FRANK, Y.	12 ×	$T_1 U_2 GD $
---------------	------	--------------------

Nouveaux signaux des arbitres (1)

Feindre une faute

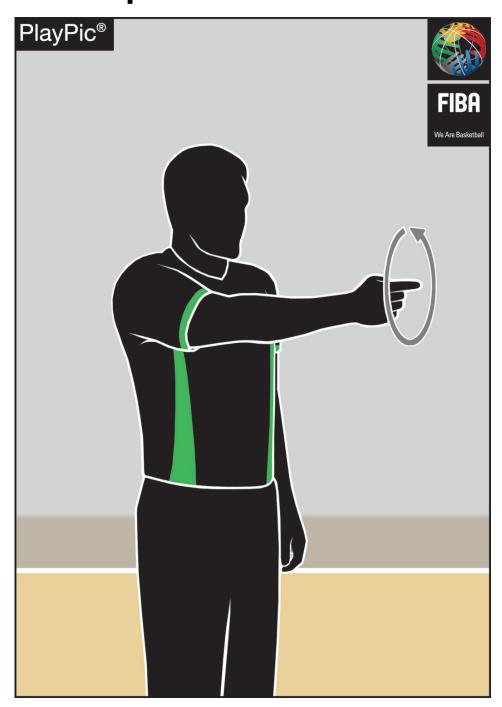


À partir d'une position où le bras est avancé et l'avant-bras fléchi, faire 2 extensions de l'avant-bras



Nouveaux signaux des arbitres (2)

Reprise vidéo



Avec le bras tendu vers l'avant et à l'horizontale, effectuer une rotation de la main tout en pointant l'index.



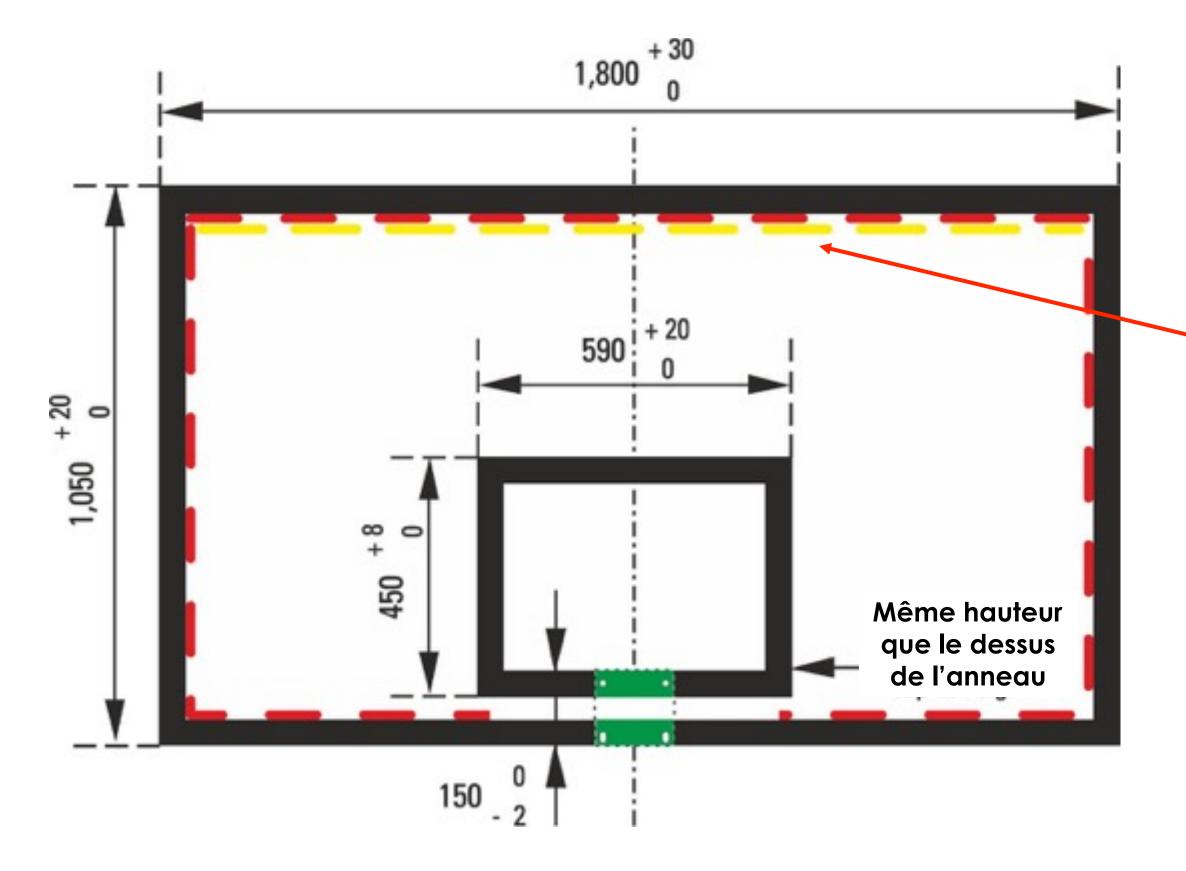


Équipement de Basketball (1)

Pour les niveaux 1 et 2, les panneaux doivent être équipés d'un éclairage sur les côtés et sur le dessus; ce système devra être placé sur le pourtour interne du panneau et s'éclairer de couleur jaune uniquement lorsque le signal du décompte de tir se fait entendre.

Entrée en vigueur : Recommandée - 1^{er} octobre 2017 Obligatoire - 1^{er} octobre 2018

Equipement de Basketball (2)





Éclairage en jaune pour la fin du décompte de la période de tir

Équipement de Basketball (3)

Pour les niveaux 1 et 2, le chronomètre de tir doit :

- Émettre un signal sonore au terme de la période de temps autorisée lorsque le temps affiché indique zéro (0.0).
- Indiquer le temps restant en secondes; lors des 5 dernières secondes du décompte, on affichera également les dixièmes de seconde.

Entrée en vigueur : Recommandée - 1^{er} octobre 2017 Obligatoire - 1^{er} octobre 2018





Equipement de Basketball (4)

Changements à caractère technique additionnels :

- L'utilisation d'un ballon de taille no. 5 est maintenant permise pour les compétitions « mini ».
- L'inspection et les tests qui s'appliquent au ballon sont désormais plus détaillés.
- Le chapitre en lien avec l'éclairage a été complètement révisé.
- Les directives en lien avec le panneau promotionnel ont été complètement révisées.



Appel à l'ordre au début d'une période ou au début de la partie

L'arbitre en charge doit utiliser « l'appel à l'ordre » au début de la partie avant de pénétrer dans le cercle central pour procéder à l'entre-deux; il doit aussi le faire au début de chacune des autres périodes, y inclus les prolongations, avant de remettre le ballon au joueur qui procèdera à sa mise en jeu à partir de la ligne centrale.