

BASKET-BALL

Modification du règlement

Remplacement et TM

- ◆ Remplacement possible pour les deux équipes sur tout coup de sifflet (y compris les violations).
- ◆ Sur le 1^{er} LF, le marqueur peut demander un remplacement ou un TM tant que le ballon n'est pas à la disposition du tireur de LF.
- ◆ Dans les deux dernières minutes, l'équipe qui marque ne peut plus bénéficier d'un remplacement lorsque l'équipe adverse demande un TM. Pour qu'elle puisse bénéficier d'un remplacement il faut que :
 - l'équipe qui a encaissé un panier ait demandé un remplacement,
 - l'arbitre ait interrompu le jeu
- ◆ Sur TM on sonne à 50'' et à la fin du TM.
- ◆ Les remplaçants doivent être assis à côté de la table de marque et pas devant.
- ◆ 5^{ème} faute et TM : on doit procéder au remplacement avant d'accorder le TM.
- ◆ En cas de délais anormal pour remplacer un joueur avec 5 fautes (plus de 30'') on peut infliger un TM (une FT « B » si plus de TM).
- ◆ Seul le remplaçant a le droit de demander le remplacement et doit être prêt à jouer immédiatement.

Joueur blessé

- ◆ Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), ou s'il a reçu des soins, il doit être remplacé sauf si l'équipe doit continuer avec moins de 5 joueurs.
- ◆ Un joueur est considéré comme ayant reçu des soins dès que quelqu'un sort du banc pour s'en occuper.

24 secondes

- ◆ Lorsque le signal des 24 secondes retentit alors que le ballon est en l'air et que le ballon ne touche pas l'anneau, la violation doit être négligée si un défenseur prend clairement et immédiatement le contrôle du ballon.
- ◆ Pas de remise à 24 secondes suite à un cas d'entre deux (possession alternée) si le ballon revient à l'équipe qui le contrôlait au préalable.
- ◆ Si les 24 secondes sonnent par erreur, on ne doit pas arrêter le jeu, sauf si les arbitres jugent que l'équipe qui contrôlait le ballon est désavantagée.
- ◆ Si on arrête le jeu pour une raison sans rapport avec les deux équipes, on doit redonner une nouvelle période de 24 secondes à l'équipe qui contrôlait le ballon, sauf si les arbitres jugent que les adversaires sont désavantagés.

8 secondes

- ◆ Les 8 secondes fonctionnent comme les 24 secondes, donc seule une faute de l'équipe adverse redonnera une nouvelle période de 8 secondes.

Fautes techniques

- ◆ *Réparation de toutes les fautes techniques* : 2 tirs de LF + possession
- ◆ *Motifs de FT supprimés* :
 - ne pas lever la main,
 - quitter le terrain sans l'accord des officiels,
 - changer de numéro sans avertir les officiels
- ◆ *Nouveaux motifs de FT* :
 - simuler des fautes ,
 - toucher délibérément le ballon après un panier marqué.
- ◆ *Fautes techniques pendant un intervalle* :
 - on débute la période par 2 LF + RJ pour l'équipe adverse (sauf avant le match : 2 LF puis entre deux),
 - on ne retourne pas la flèche de possession alternée sur la remise en jeu qui fait suite aux 2LF

Fautes antisportives

- ◆ Un joueur qui commet deux fautes antisportives pendant une rencontre est disqualifié :
 - C'est le marqueur qui prévient l'arbitre,
 - après inscription de la 2^{ème} faute antisportive, on met un « D » dans les cases qui restent.

Possession alternée

- ◆ Un seul entre deux en début de rencontre et remise en jeu pour l'équipe indiquée par la flèche de possession alternée, pour toutes les autres périodes.
- ◆ C'est le marqueur qui manipule la flèche.
- ◆ La flèche est retournée par le marqueur dès la fin de la 2^{ème} période.
- ◆ Lorsque la balle est donnée à la mauvaise équipe pour une possession alternée, on peut corriger tant que le ballon a été touché sur le terrain. Si le ballon a été touché sur le terrain, le jeu continue et l'équipe lésée conserve le droit à la possession alternée pour le prochain cas d'entre deux.
- ◆ Sur les remises en jeu de début de période, si une faute est commise entre le moment où le ballon est à la disposition du joueur et le moment où le ballon est touché par un joueur sur le terrain, cette faute est considérée comme ayant eu lieu pendant le temps de jeu.

Interventions

- ◆ Lorsque la balle est en l'air lors d'un tir, et qu'un arbitre siffle ou que le signal de fin de temps de jeu retentit :
 - aucun joueur n'a le droit de toucher le ballon après que celui-ci ait touché l'anneau,
 - panier accordé si violation de défenseur,

- panier refusé si violation de l'attaquant.
- ◆ Passer la main dans le panier et toucher le ballon est une violation (remise en jeu pour l'équipe adverse).
- ◆ Il y a violation si un attaquant fait vibrer le panneau ou le panier de telle sorte que selon le jugement de l'arbitre cela a permis de marquer le panier.

Autres points

- ◆ Seul l'entraîneur peut rester debout pendant la rencontre.
- ◆ Ce n'est plus le capitaine mais l'entraîneur qui désigne le tireur dans toutes les situations où cela est nécessaire.
- ◆ Pour toutes les rencontres, le banc de l'équipe A et son panier sont situés à gauche de la table de marque lorsque l'on regarde le terrain. Les deux équipes peuvent changer si elles sont d'accord.
- ◆ Les équipes sont composées au maximum de 12 joueurs (10 joueurs en France), toute autre personne doit se trouver à au moins 2m de la zone de banc.
- ◆ Les 3 secondes s'appliquent uniquement lorsque le ballon est en zone avant.
- ◆ Après une situation de bagarre impliquant les deux bancs et sans autres fautes sur le terrain, on reprend le jeu comme après une double faute.
- ◆ On précise que c'est l'arbitre qui doit indiquer au joueur fautif qu'il s'agit de sa 5^{ème} faute.
- ◆ Lorsqu'un joueur exclu pour 5 fautes revient volontairement sur le terrain, son entraîneur est sanctionné d'une faute « B » au lieu de « C ».
- ◆ En cas de blessure d'arbitre, on attend au maximum 5 minutes (au lieu de 10 minutes) pour la reprise du jeu.
- ◆ Avant la rencontre et la 3^{ème} période, on sonne à 3 minutes puis à 1'30'' et enfin à 30'' au début de la 1^{ère} et 3^{ème} période.
- ◆ Un panier marqué involontairement contre son camp est comptabilisé au capitaine en jeu adverse (au lieu du capitaine en titre).
- ◆ En cas d'erreur sur la direction du jeu en début de période, on doit arrêter le jeu en début sans défavoriser une équipe puis on fait le nécessaire pour que le jeu reprenne dans la bonne direction.
- ◆ Sur une remise en jeu, la balle ne peut pas être donnée de la main à la main.
- ◆ Lancer le ballon délibérément sur le panneau pour le récupérer est un dribble.

MODIFICATION MECANIQUE A 2

- ◆ C'est l'arbitre de tête qui administre tous les LF.
- ◆ Les arbitres doivent revenir sur le terrain au moins 5 minutes avant le début de la 3^{ème} période.
- ◆ Pendant l'échauffement des équipes et jusqu'à 1'30'' du début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période, les arbitres doivent se tenir à l'opposée de la table de marque.
- ◆ Dans les situations normales, les arbitres doivent échanger leur position après :
 - une faute défensive sifflée par l'arbitre de tête,
 - une faute donnant lieu à des LF ;
- ◆ Pendant les temps morts, les arbitres doivent surveiller les bancs en étant situés au niveau des lignes de LF.