



Nouvelles Amendements des Règles de jeu de BB 2018

*Traduit par la commission régionale des arbitres
Ligue Draa Tafilalet de basket Ball Errachidia*

Le Bureau central de la FIBA a entériné des différents changements dans les Règles officielles du basketball. Les modifications visent à rendre le jeu plus spectaculaire et plus fluide. Ces changements interviennent après que le 'Rules Advisory Group (RAG)' de la FIBA - composé d'experts de la FIBA, de la NBA et de la NCAA - a analysé 32 propositions et a transmis ses recommandations à la Commission technique de la FIBA lors de sa réunion les 6 et 7 juin 2018.

Le RAG a mené des discussions en profondeur avec ces organes ainsi qu'avec la Commission des joueurs de la FIBA et l'Association Mondiale des Entraîneurs de Basketball (WABC) avant cette réunion. La Commission technique de la FIBA a passé en revue les 32 propositions et elle en a approuvé 14 d'entre elles, préparant le terrain pour l'approbation final du Bureau Central.

Les changements seront effectifs et officielles dès le 1er octobre 2018.

-Terminologie d'une période à quart de temps et d'une période supplémentaire à des extra quart de temps

-Raison du changement

Unifier la terminologie dans le monde entier et utilisé par toutes les parties prenantes.

-Nouvelle règle

Changer partout dans le règlement:

- Période par Quart de temps
- Période supplémentaire par extra Quart

Art 4 Uniforms – Accessoires

-Raison du changement

Minimiser les limitations des accessoires des uniformes sans compromettre l'image désignée Du jeu

Tous les accessoires *de l'équipe doivent être identiques, une couleur unie *.

- ❖ Bras, manches de compression de jambe, harnais, bandes de poignet / bras.
- ❖ Tous les accessoires de l'équipe avec la même couleur unie

Art. 17 Throw-in “ Remise en jeu”

-Raison du changement

Pour empêcher les violations de la remise en jeu et les retards pendant les 2 dernières minutes de la partie.

-Nouveau texte

17.2.8 Lorsque le chronomètre de jeu affiche 2:00 minutes ou moins de la quatrième période et de chaque prolongation, lors d'une remise en jeu, le joueur défensif ne doit pas déplacer aucune partie de son corps sur la Ligne délimitant le terrain pour empêcher l'exécution de la remise en jeu. L'arbitre doit utiliser le signal préventif (suivant) comme avertissement lors de l'administration de la remise en jeu. Une violation après l'avertissement doit conduire à une faute technique.



Art. 24 Dribbling « le dribble »

-Raison du changement

Pour permettre un jeu plus spectaculaire et pour répondre à la réalité du jeu

-Nouveau texte

Un dribble est le mouvement ballon vivant causée par un joueur qui contrôle ce ballon et qui le lance, le tape, ou le roule au sol

Supprimé de la règle: "ou le jette délibérément contre le panneau"

Art. 29 : 24 seconds

-Raison du changement

Raccourcir le temps à disposition de l'équipe qui a la possession de la balle en zone offensive. Permettre plus d'occasions de tir durant le match.

-Nouveau texte

29.2.3 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé chaque fois que le jeu est arrêté par un officiel pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui contrôle le ballon.

Dans ces situations, la possession de la balle doit être attribuée à l'équipe adverse à celle qui avait le contrôle du ballon. Alors:

- Si la remise en jeu est administrée dans la zone arrière, le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

- Si la remise en jeu est administrée en zone avant, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29.2.4 Lorsque le chronomètre de jeu montre 2:00 minutes ou moins au quatrième quart de temps et en extras quart de temps, à la suite d'un temps mort pris par l'équipe qui a droit à la possession du ballon en zone arrière, l'entraîneur de cette équipe a le droit de décider si la remise en jeu doit être administrée à la ligne de touche à l'opposé de la table de marque dans la zone avant de l'équipe ou dans sa zone arrière

Si la remise en jeu doit être administrée à la ligne de touche à l'opposé de la table de marque en zone avant le chronomètre des tirs doit être réinitialisé comme suit:

- Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le chronomètre de jeu était arrêté, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

- Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le chronomètre de jeu était arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du moment où il a été arrêté.

Si la remise en jeu doit être administrée dans la zone arrière de l'équipe, le chronomètre des tirs doit être remis à nouveau à 24 secondes ou continuer à partir du moment où il a été arrêté comme défini par les règles.

Art. 35 Double Foul « Double faute »

-Raison du changement

Pour simplifier les principes du règlement dans la situation où 2 adversaires commettent des fautes personnelles l'un contre l'autre à peu près en même temps.

-Nouveau texte

35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent quasi simultanément une faute l'un sur l'autre.

35.1.2 Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être remplies :

- ✓ Les 2 fautes sont faites par 2 joueurs.
- ✓ Les 2 fautes impliquent un contact physique.
- ✓ Les 2 fautes concernent les 2 mêmes joueurs.
- ✓ Les 2 fautes entraînent une même sanction.

Art. 36 Technical foul « faute technique »

-Raison du changement

Éviter une double sanction après une faute technique et assurer un équilibre entre l'équipe qui avait la balle et celle qui ne l'avait pas.

-Nouveau texte

Si une faute technique est sifflée, le lancer franc est accordé. Après ce lancer franc, la balle reviendra en possession à l'équipe qui en avait le contrôle au moment de la faute ou qui avait droit à la balle à partir du moment où la faute technique a été sifflée.

Art. 39 Fighting Bagarre

-Raison du changement

Pour pénaliser les membres du banc d'équipe pour avoir quitté le banc d'équipe pendant une bagarre sur le terrain différemment (soit qu'ils sont impliqués directement dans la bagarre ou non).

Proposition de Nouveau règles

39.3.1 - Indépendamment du nombre de joueurs sur le banc de touche disqualifiés pour avoir quitté la zone du banc, une seule faute technique ('B') sanctionnera le coach. Chaque joueur issu du banc impliqué directement dans une bagarre sera disqualifié conformément aux articles prévus à cet effet (Faute disqualifiante 'D').

Art. 46 Crew chief: devoir et pouvoir / Instant Replay Review (IRS)

-Raison du changement

Ajouter 3 situations de jeu supplémentaires permettant le recours à l'Instant Replay System (IRS).

-Proposition de Nouveau texte 46.12

- Au cours des 2:00 dernières minutes du match :
 - pour déterminer si un cas de goaltending ou d'interférence a été sifflé correctement.
 - Durant tout le match :
 - Après une faute sifflée sur un joueur lors d'un tir, pour déterminer s'il faut accorder 2 ou 3 L F.
 - Après une faute personnelle antisportive ou disqualifiante, pour s'assurer que celle-ci remplit les conditions nécessaires et pour la réévaluer au besoin.

Art. 50 opérateur de chronomètre des tirs: (Fonctions)

-Raison du changement

Le ballon se loge entre l'anneau et le panneau doit être considéré comme le ballon ayant touché l'anneau. Ce ci sera en cohérence avec les autres articles similaires.

-Nouvelle règles

Un ballon vivant se loge entre l'anneau et le panneau, sauf entre les lancers francs et à moins qu'une possession de la balle fait partie de la pénalité de faute, c'est une situation d'entre deux résultants de l'alternance en remise en jeu en possession. Lorsque la balle a touché l'anneau, le chronomètre de tir doit être remise à 14 ou 24 secondes.

Remise en jeu après une faute antisportive ou disqualifiante

-Raison du changement

Accélérer le jeu, en augmentant le nombre de possessions de balle et possiblement de points marqués. Éliminer des situations de jeu complexes après une remise en jeu depuis le milieu du terrain.

-Nouvelles règles

Toute remise en jeu dans le cadre d'une faute antisportive et disqualifiante doit être administrée au niveau de la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe.

✓ Toutes les remises en jeu pour reprendre le jeu après une situation de bagarre doivent être administrées au niveau de la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe.

✓ Dans tous les cas, l'équipe doit avoir 14 secondes sur le chronomètre de tir.

La remise en jeu pour débiter un quarttemps autre que le premier quart et les extra quart supplémentaires sera effectuée à la ligne centrale, puisqu'ils ne font pas partie d'une pénalité pour une infraction.

B - Feuille de marque

-Raison du changement

Préciser quand une faute technique contre un entraîneur sera pénalisée avec 1 ou 2 lancers francs.

-Nouveau texte

38.2.4 Le nombre de lancers francs sera attribué comme suit: ...

- Si la faute est une disqualification d'un entraîneur adjoint, remplacement, joueur exclu ou membre d'équipe accompagnateur, notamment pour avoir quitté la zone de banc d'équipe en situation de bagarre, et cette faute est imputée à l'entraîneur comme une faute technique: 2 L.F

D - Classification of Teams classement des équipes

-Raison du changement

Pour accueillir le nouveau format de compétition pour les éliminatoires de la Coupe du Monde.

-Nouveau texte

Le chapitre D.3 contient des exemples / cas détaillés si une équipe perd sa deuxième rencontre par forfait dans une compétition disputée par groupes pour avoir toutes les équipes dans tous les groupes avec le même nombre de parties jouées.

Basketball Equipment/Shot clock device

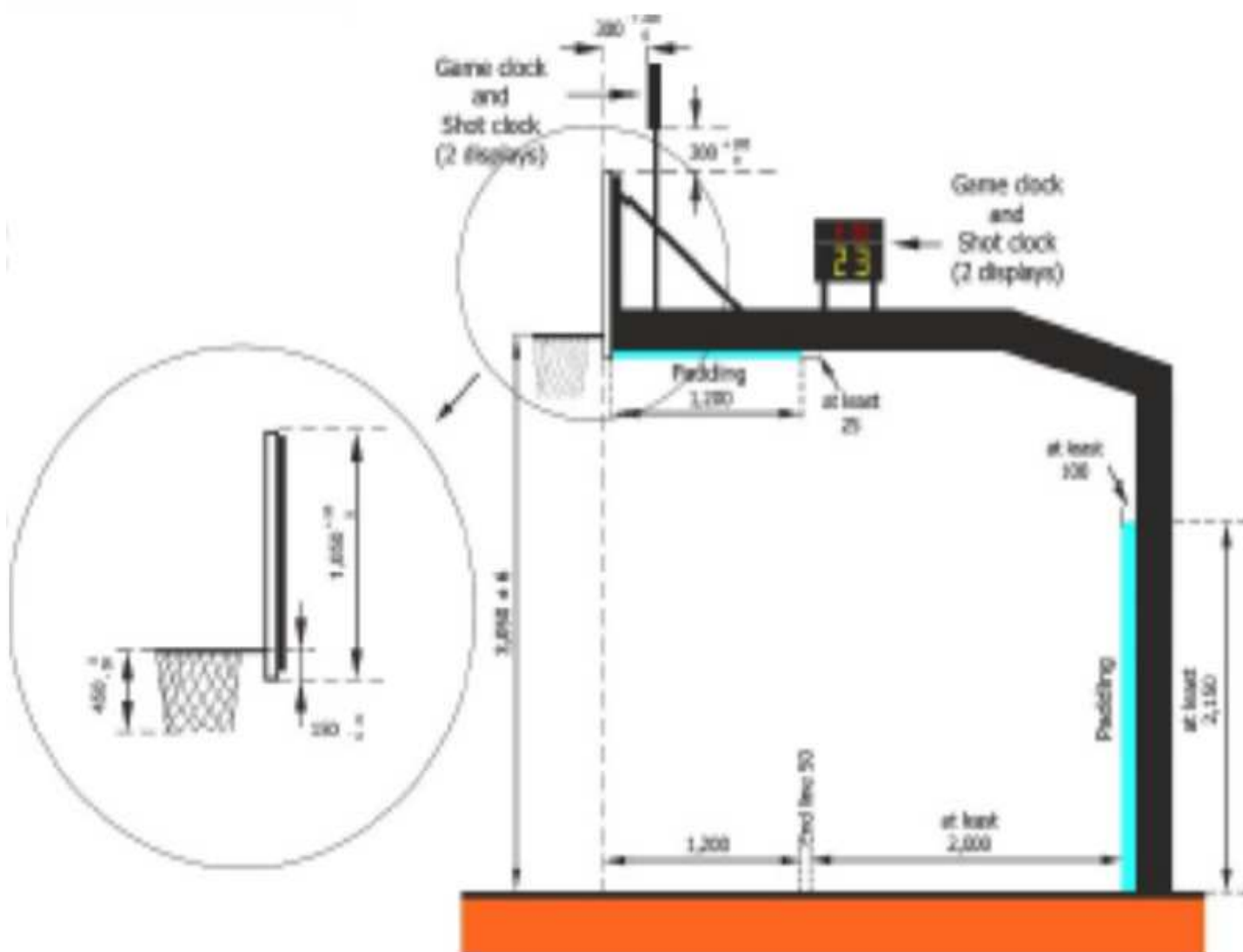
-Raison du changement

Pour avoir l'affichage de chronomètre de tir avec deux unités avec surface double face pour être visible à tout le monde dans le jeu.

-Nouveau texte

Pour le niveau 1, avoir 3 ou 4 surfaces d'affichage par unité ou deux unités avec surface double face (recommandé pour les niveaux 2 et 3) pour être clairement visible pour toutes les personnes impliquées dans le jeu, y compris les spectateurs.

- Peut être équipé d'un éclairage autour de son périmètre (en option), qui s'allume en rouge uniquement lorsque le signal de chronomètre du jeu sonne à la fin d'une période.
- Peut être équipé d'un éclairage le long de son périmètre en haut (optionnel), qui s'allume en jaune uniquement lorsque le signal de chronomètre de tir sonne et est monté directement sous le rouge éclairage pour le chronomètre du jeu.



**LIGUE DRAA TAFILALET DE BASKET BALL
ERRACHIDIA**

