

Formations régionales

Candidats au niveau d'arbitre régional :

BERMUDEZ	Pédro	Stade Compiégnois BB
LECOMTE	Mickaël	US Crépy en Valois
MARCHAL	David	US Crépy en Valois
MARULIER	Eric	Beauvais OUC
VALOGNES	Audrey	US Crépy en Valois
MYGARDON	Anthony	Laon BB
LEMAIRE	Christopher	ASG Gauchy

Candidats au niveau d'OTM régional :

RABIER	Pauline	CA Péronne BB
DRAPIER	Thomas	BB Itancourt
DUEZ	Nathalie	Nogent BBC
KELNER	Jean-Paul	Clairoix BB
LIEVRARD	Maxime	BB Hamois
BOUDOUR	Toufic	Creil BB

Groupe potentiel - CF3

Les candidats volontaires et retenus par la CRAMC pour cette saison sont :

BRUNEL	Antoine	US Beauchamps
BLONDELLE	Rémy	Amical Cuffies Soissons Basketball
GIRAUT	Benjamin	US Crépy en Valois
GUIZARD	Benjamin	Stade Compiégnois BB
MARTIN	Ismaël	ACLES Saint Just En Chaussée
VIVIEN	Céline	ASG Gauhy

Pour rappel, l'objectif de ce groupe potentiel est l'accèsion au Championnat de France en 3 années maximum. Pour cela, ils sont tous intégrés en CF3 (Championnats de France Jeunes) et officient dès cette saison en Excellence Régionale.

Dernières précisions et interprétations

Modification apportée par la FIBA : Faute antisportive sur contre-attaque

Contrairement aux informations données précédemment, le contact par derrière ou sur le côté du dernier défenseur pour stopper la contre attaque **NE S'APPLIQUE PAS sur le tir.**

Il faut siffler faute antisportive quand le dernier joueur défenseur commet la faute pendant le dribble alors qu'il est derrière ou sur le côté.

Ainsi, lorsque le joueur arrête son dribble, l'action de tir débute. Seuls les critères disjoints (rudesse excessive ou ne pas jouer le ballon) s'appliquent pour établir le critère antisportif.

Rappels

- Cas n° 1

Lorsqu'une faute est sifflée au défenseur alors que l'attaquant est en action de tir, le fait qu'un autre défenseur contre le ballon en phase montante est une action légale.

Par contre, le ballon ne peut-être chassé par un défenseur une fois qu'il a touché l'anneau et que ce même ballon a encore une chance de pouvoir pénétrer. Le panier sera accordé et un lancer bonus sera accordé.

Un attaquant ne peut pas toucher le ballon après que la faute ait été sifflée, ni en phase montante, ni après que le ballon ait touché le cercle. Le panier sera refusé.

- Cas n° 2

Lorsqu'une faute est sifflée au défenseur alors que l'attaquant est en action de tir, le fait de toucher le ballon en phase montante alors qu'il est en l'air et après le coup de sifflet, rend le ballon mort. Si le ballon entre dans le panier, le panier est refusé.

Précisions sur le Code de Jeu

- Juste après le début de la rencontre, un joueur est sanctionné d'une faute. On s'aperçoit alors qu'il n'est pas inscrit sur la feuille de marque. A qui doit-on imputer la faute sur la feuille de marque ?

Comme prévu dans les interprétations FIBA 2008, le joueur ne peut pas être ajouté sur la feuille de marque :

- ▶ Il doit quitter le terrain.
- ▶ Les points marqués par ce joueur restent valables.
- ▶ La faute doit être inscrite dans les fautes d'équipe (mettre une étoile au-dessus de la case). Elle ne doit être attribuée à PERSONNE.
- ▶ La faute doit être sanctionnée comme si elle s'était produite dans des conditions normales.
- ▶ Aucune sanction supplémentaire ne doit être appliquée.

Illustration des fautes d'équipes sur la feuille de marque :

*	X	X	X	
---	---	---	---	--

- A8 commet une faute antisportive sur B4 qui tire à 2pts. Puis une faute technique est sifflée à B7 qui a contesté. Comment réparer cette situation ?

Faute antisportive de A8 → 2 LF pour B4 + remise en jeu ligne médiane.

Faute technique B7 → 2 LF pour A + remise en jeu ligne médiane.

3 cas se présentent :

- Si le panier est marqué → 1 LF pour B4 puis 2 LF pour A + remise en jeu ligne médiane.
- Si le panier est manqué et que :
 - le ballon est dans les mains de B4 quand la faute U₂ est commise → RJ pour l'équipe B à l'endroit le plus proche de la faute.
 - le ballon est en l'air suite au tir de B4 quand la faute U₂ est commise → Situation d'alternance.
- Afin de mettre un terme aux interrogations suite à la modification de l'article 2 du code de jeu précisant que les lignes délimitant le terrain doivent être de couleur blanche (obligatoirement **et non plus de préférence**), sachez que cela ne s'applique que pour les nouvelles salles dédiées au basket.

Précision administrative

Lors des rencontres de CF lorsque l'un des deux clubs en présence est une union, le numéro informatique à reporter doit être celui de l'union (numéro contient U).

Mécanique

Protocole d'avant match à tous les niveaux

Le protocole d'avant match demande aux arbitres de se diriger vers la table de marque, dès la fin de la présentation, pour serrer la main aux entraîneurs. Il peut y avoir au moins 2 cas de figures pour l'annonce des 3' d'avant match. Tout dépend de la vitesse à laquelle le présentateur aura fait ses annonces :

- 1^{er} cas : il met moins de 3' (environ de -6' à -3'30)
Vous pouvez vous rendre à la table de marque, serrer la main des coachs et annoncer les 3'.
- 2^{ème} cas : il met plus de 3'
L'opérateur a bloqué le chrono, vous vous rendez rapidement à la table de marque (sans courir !), serrez la main des coachs et annoncez les 3'.

Si cela ne ressemble à aucun de ces 2 cas, n'oubliez pas de bien vérifier que le chrono ne soit pas arrêté à 3' (dans l'attente d'un signe de votre part) et annoncé uniquement à 1'30.

Fin du temps de jeu d'une période ou prolongation (ajout d'une procédure de communication)

Rappel de la règle :

- Lorsqu'il reste 24'' ou moins à jouer dans une période, l'arbitre de queue doit lever le bras index pointé vers le haut.
- L'arbitre de tête doit répercuter le geste.
- L'arbitre de queue garde le bras levé tant que la répercussion n'a pas été faite.

Objectif de cette nouvelle gestuelle :

Ce geste est à faire uniquement lorsqu'il reste 24'' maximum à la fin d'un quart-temps.

Il sert à attirer l'attention du collègue sur la possibilité des situations pouvant arriver (tir au buzzer, faute antisportive, rebond, 3'', avantage/désavantage...).

Lorsque l'arbitre de tête (AT) a vu et pris l'information, l'arbitre de queue (AK) peut reposer son bras et se concentrer sur la fin du temps. Pas de lien avec la table de marque et le démarrage du chrono.

Cette situation peut être répétée lorsqu'il reste très peu de temps durant la rencontre, lors d'une remise en jeu, également pour attirer l'attention de son partenaire et pour être sûre qu'il a l'information.

⇒ Profitez du briefing d'avant match pour vous rappeler ce point et le mettre en pratique.

Défraiements des rencontres couplées

Suite à diverses interrogations au sujet des remboursements des indemnités d'arbitrage dans le cas de rencontres couplées, voici un petit rappel sur la méthode.

L'indemnité d'arbitrage est composé d'une prime fixe de 25 € pour une rencontre sénior ou cadet(te) ou de 23 € pour une autre rencontre jeune à laquelle on ajoute un déplacement remboursé sur la base de 0,36 € du kilomètre aller + retour.

1. **Si les deux rencontres couplées sont directement à la charge des clubs**, le remboursement s'effectue de la façon suivante : montant du barème pour la 1^{ère} rencontre + montant de la prime de match selon le niveau d'intervention pour la 2^{ème} rencontre. Ce montant total sera ensuite divisé à parts égales entre les 4 équipes en présence.

***Exemple** : rencontre de minimes à 16h30 puis cadets à 18h00 arbitrées par deux officiels résidents respectivement à 12 et 35 km de la salle. Voici les étapes du calcul :*

Arbitre 1 : (23 € + 24 km x 0.36 €) + 25 € = 56,64 €

Arbitre 2 : (23 € + 70 km x 0.36 €) + 25 € = 73,20 €

Cela nous donne un total de 129,84 € à diviser en 4 équipes. Soit un montant de 32,46 € par équipe.

2. Si l'une des rencontres est prise en charge par une caisse de péréquation, les équipes devraient dans l'absolu ne régler que la prime de rencontre pour celle qui est à leur charge puisqu'en théorie, les forfaits d'arbitrage réglés par les clubs dans le cadre d'une caisse de péréquation incluent les déplacements. Cependant, la procédure d'indemnisation liée à une caisse d'arbitrage dépend de chaque instance compétente (Comité, Ligue, ...). N'hésitez pas alors à vous renseigner.

Exemple valable en Ligue : 2 arbitres pour des cadets région puis de l'excellence régionale : La rencontre d'excellence région étant prise en charge par une caisse de péréquation, seule la rencontre cadets sera à régler sur place pour un montant de 25 € par équipe (uniquement la prime de match puisque le déplacement est pris par la caisse).

Présence des officiels

1. Les arbitres

La consigne au niveau régionale est d'arriver dans la salle au minimum 45' avant le début de la rencontre. Les arbitres devant être présents en tenue sur le terrain (face à la table) 20' avant le début de la rencontre (début de leur prise de fonction), cela ne laisse que 25' pour se présenter aux dirigeants, discuter avec les interlocuteurs en présence y compris les autres officiels puis se mettre en tenue et enfin effectuer un briefing entre officiels.

2. Les OTM

Pour faire simple, les règles sont les mêmes. Sachant qu'il convient que la feuille de marque soit prête pour le briefing d'avant match (H - 30'). Cela ne laisse que 15' pour remplir la feuille ce qui est loin d'être évident...

Toute arrivée trop tardive est, selon moi, un manque de respect pour les acteurs présent et donc en contradiction avec notre fonction.

Dans le cas où vous ne pouvez arriver à l'heure préconisée, il est de votre devoir de prévenir vos collègues.

Présence des entraîneurs

Le règlement stipule clairement que tout entraîneur doit, 10' avant la rencontre, vérifier la conformité de la feuille de marque par rapport à son effectif puis indiquer ses entrées en jeu. Il doit donc forcément être présent pour cela.

Si sportivement, on peut comprendre que l'on attende un entraîneur jusqu'à l'heure de la rencontre, **aucune rencontre ne doit cependant débuter sans la présence de l'entraîneur inscrit sur la feuille**. Si celui-ci est absent avant la rencontre, **il doit être rayé sur la feuille et remplacé soit par l'aide-entraîneur, soit par le capitaine voir tout autre personne licenciée**.

Rappel : ne laisser jamais un accompagnateur se comporter comme un coach alors que celui-ci ne figure pas sur la feuille comme cela s'est déjà produit dans le cas d'entraîneur-joueur. Si le système de prête-nom existe, nous ne devons pas pour autant cautionner le coaching par un autre...

Vérification des licences

A la demande de la CRAMC, voici ci-dessous un rappel de cette formalité.

Avant chaque rencontre, l'arbitre doit procéder à la vérification des licences qui lui ont été fournies (joueurs et entraîneurs). Les photocopies ne sont pas autorisées. Toute anomalie constatée doit être inscrite par l'arbitre sur la feuille de marque et sera contresignée par les capitaines en titre.

En cas de non présentation de licence, quel que soit le motif, le joueur devra présenter une pièce officielle dont la liste limitative est fixée ci-après : carte d'identité nationale, permis de conduire, carte de scolarité, carte professionnelle, passeport, carte de séjour.

Il apposera sa signature dans la case numéro de licence de la feuille de marque. Cet état de fait sera consigné sur la feuille de marque par l'arbitre. L'association ou société sportive sera pénalisée d'une pénalité financière pour licence manquante, sauf dans le cas où le-la joueur-euse présente le duplicata fourni avec la licence accompagné d'une pièce officielle mentionnée ci-dessus. Dans cette situation, le numéro de la licence sera inscrit sur la feuille de marque, sans la signature du joueur.

Le-La joueur-euse ne présentant pas sa licence et ne pouvant justifier de son identité avant la rencontre, suivant les dispositions précédentes, pourra être inscrit sur la feuille de marque. Toutefois, il-elle devra présenter sa licence ou une pièce officielle avant son entrée en jeu. Ce fait sera consigné sur la feuille de marque dans les réserves et contresigné par les capitaines des équipes en présence ainsi que par les arbitres.

L'arbitre ne peut interdire la participation d'un joueur à une rencontre pour non présentation du certificat de surclassement, mais seulement consigner cet état de fait sur la feuille de marque. La Commission Sportive vérifiera que le surclassement a bien été délivré.

Consignes FFBB

Comme chaque saison et suite aux remontées des observations de Championnat de France, la CFAMC demande aux arbitres d'être plus vigilant quand à certaines situations. Pour cette saison, voici les consignes :

- ▶ Jugement des charges.
- ▶ Respect des critères de la faute antisportive, de la 1^{ère} à la 40^{ème} minute.
- ▶ Application de la faute antisportive pour faute du « dernier défenseur ».
- ▶ Application de la faute antisportive pour faute d'un défenseur alors que le joueur chargé de la remise en jeu a le ballon dans les mains.
- ▶ Écran mobile sur les Pick & Roll.

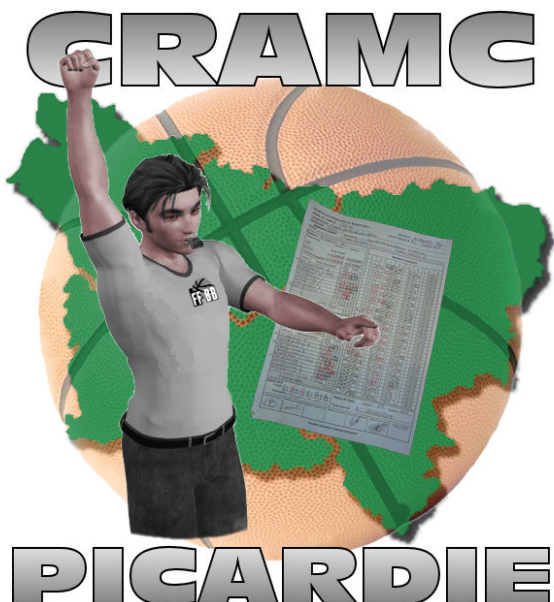
Dernière minute...

Modification (précision FIBA octobre 2008) concernant les 24 secondes :

L'appareil doit-être arrêté et remis à 24 secondes sans affichage **dés que le ballon touche l'anneau** du panier de l'adversaire, sauf si le ballon reste coincé dans les supports du panier.

Avant, il était écrit « dès qu'un tir au panier touche l'anneau... ».

Conséquence : ceci ne s'applique pas uniquement sur un tir !



Vous trouverez ci-après la dernière version
complète des modifications de règles
en date du 16/12/2008



Règles 2008

Version standard



Règles 2008

Les documents de référence :

- Le règlement officiel de Basket-Ball 2008
- Les interprétations officielles 2008
- Le manuel de l'arbitrage à 2 arbitres
- Le manuel de l'arbitrage à 3 arbitres
- L'équipement de Basket-Ball

NB : Les versions anglaises restent la référence
Les traductions en français ont été faites par B. Lejade



Règlement officiel 2008

- Certains articles ont été reformulés
 - ajout, retrait ou remplacement de certains mots
 - retrait ou déplacement de certains paragraphes
- Certaines règles ont été modifiées
- La version standard des « Règles 2008 » présente uniquement les modifications de règles



Les interprétations officielles 2008

Les interprétations ont été mises à jour :

- en y intégrant certaines nouvelles règles,
- en y précisant certaines règles déjà existantes (ajout ou modification de principes et d'exemples).
- La version standard des « Règles 2008 » présente ces mises à jour.



Art. 2 – Le terrain

Modifications de la règle

- Dans le texte, la **phrase** « Les fédérations nationales ont le pouvoir d'homologuer les terrains de jeu existant ayant des dimensions minimales de 26 m de long sur 14 m de large » **a disparu**.
- De plus, il est écrit que « Les lignes délimitant le terrain doivent être de couleur blanche » (l'**expression** « de préférence » **a disparu**).
- Cependant, les **règlements fédéraux** français vont proposer un **aménagement** de cet article.



Art. 4 – Les équipes

Modification de la règle

- Les T-shirts sous les maillots **ne sont plus autorisés** même avec une autorisation médicale écrite.

Application de la règle

- La règle s'applique aux T-shirts **qui dépassent ostensiblement** des manches et/ou du col du maillot.



Art. 4 – Les équipes

Rappels

- Les maillots doivent être dans les shorts.
- Pas besoin de certificat médical pour les bas de contention.
- Les cuissards et bas de contention doivent être de la même couleur que les shorts.
- Les manchettes doivent être de la même couleur que les maillots.



Art. 5 – Joueurs : blessure

Modification de la règle

- Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé **à moins que l'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain.**



Art. 7 – Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

Précision sur l'erreur de numéros ou l'absence de joueurs sur la feuille de marque

- Découverte **avant** le début de la rencontre
 - ⇒ *rectification des numéros*
 - ⇒ *ajout des joueurs manquants*
 - ⇒ *aucune sanction*
- Découverte **après** le début de la rencontre
 - ⇒ *rectification des numéros*
 - ⇒ *pas d'ajout possible (points marqués valables)*
 - ⇒ **aucune sanction**



Art. 11 – Position d'un joueur et d'un arbitre

Modification de la règle

- Si un joueur qui a sauté de sa zone avant établi **un nouveau contrôle** du ballon pour son équipe alors qu'il est toujours **en l'air**, sa position par rapport à la zone avant ou arrière n'est déterminée que lorsque ses **2 pieds** reprennent à nouveau contact avec le sol.

Conséquence

- Cela engendre une modification sur la règle du retour en zone arrière (Art. 30)



Art. 13 – Comment jouer le ballon

Modification de la règle

- Passer le bras à travers le panier par en-dessous et toucher le ballon **lors d'une passe ou d'un rebond n'est plus une simple violation** mais une intervention illégale (comme sur un tir).

Conséquence

- Cela engendre une modification sur la règle des interventions illégales (Art. 31)



Art. 25 – Le Marcher

Modification de la règle

- Il est légal pour un joueur qui détient le ballon de tomber au sol et **de glisser.**



Art. 25 – Le Marcher

Exemples (1/2)

- Un joueur allongé au sol prend le ballon
⇒ **action légale**
- Un joueur allongé au sol avec le ballon le passe ou commence un dribble
⇒ **action légale**
- Un joueur tombe accidentellement au sol avec le ballon
⇒ **action légale**



Art. 25 – Le Marcher

Exemples (2/2)

- Un joueur tombe accidentellement au sol avec le ballon et, pris par son élan, glisse brièvement
⇒ **action légale**
- Un joueur allongé au sol roule tout en détenant le ballon
⇒ **action illégale**
- Un joueur allongé au sol tente de se relever tout en détenant le ballon
⇒ **action illégale**



Art. 28 – Huit secondes

Modification de la règle pour un dribbleur

- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le ballon pénètre dans la zone avant d'une équipe lorsque les 2 pieds du dribbleur et le ballon sont en contact avec la zone avant.
- ⇒ Dès que le joueur arrête son dribble, le ballon est dans la zone à laquelle le joueur appartient (déterminée par la position de ses pieds au sol).



Art. 28 – Huit secondes

Conséquences

- Cela engendre une modification dans l'application du décompte des 8s (cf. exemples suivants).
- Cela engendre également une modification dans l'application de la règle du retour en zone arrière dans le cas d'un joueur qui dribble.



Art. 28 – Huit secondes

Exemples (1/3): Ballon considéré en zone avant

- Joueur ne dribblant pas, arrêté à cheval sur la ligne médiane, recevant le ballon d'un coéquipier en zone arrière
⇒ **joueur et ballon considérés en zone avant**
⇒ **le décompte des 8s s'arrête**
- Dribbleur venant de sa zone arrière et arrêtant son dribble à cheval sur la ligne médiane
⇒ **joueur et ballon considérés en zone avant**
⇒ **le décompte des 8s s'arrête**



Art. 28 – Huit secondes

Exemples (2/3) : Ballon toujours en zone arrière

- Dribbleur s'arrêtant à cheval sur la ligne médiane sans arrêter son dribble
⇒ **joueur et ballon toujours en zone arrière**
⇒ **le décompte des 8s continue**
- Dribbleur s'arrêtant les deux pieds dans la zone avant et continuant à dribbler dans la zone arrière
⇒ **joueur et ballon toujours en zone arrière**
⇒ **le décompte des 8s continue**



Art. 28 – Huit secondes

Exemples (3/3) : Ballon toujours en zone arrière

- Dribbleur s'arrêtant les deux pieds dans la zone arrière et continuant à dribbler dans la zone avant
 ⇒ **joueur et ballon toujours en zone arrière**
 ⇒ **le décompte des 8s continue**
- Dribbleur passant les deux pieds dans la zone avant tout en continuant son dribble en zone arrière puis ramenant ses 2 pieds en zone arrière
 ⇒ **joueur et ballon toujours en zone arrière**
 ⇒ **le décompte des 8s continue**



Art. 30 – Ballon retournant en zone arrière

Modification de la règle

- Il n'y a pas retour en zone lorsqu'un joueur qui saute de sa zone avant établit un **nouveau contrôle** du ballon pour son équipe alors qu'il est toujours **en l'air** et qu'il retombe dans la zone arrière de son équipe.



Art. 30 – Retour en zone arrière

Exemples (1/3)

- Pendant le jeu, défenseur sautant de sa zone avant vers sa zone arrière, interceptant le ballon en l'air et retombant
 1. à cheval sur la ligne médiane
 - ou
 2. les deux pieds dans la zone arrière
 ⇒ **pas de violation**
*dans les 2 cas, joueur **considéré** comme étant légalement dans la **zone arrière** de son équipe*



Art. 30 – Retour en zone arrière

Exemples (2/3)

- Lors de l'E2 initial, après que le ballon a été frappé légalement, joueur sautant de sa zone avant vers sa zone arrière, attrapant le ballon en l'air et retombant
 1. à cheval sur la ligne médiane
 - ou
 2. les deux pieds dans la zone arrière
 ⇒ **pas de violation**
*dans les 2 cas, joueur **considéré** comme étant légalement dans la **zone arrière** de son équipe*



Art. 30 – Retour en zone arrière

Exemples (3/3)

- Lors d'une REJ en zone avant, ballon passé à un coéquipier sautant de la zone avant vers la zone arrière, attrapant le ballon en l'air et retombant
 - à cheval sur la ligne médiane
 - ou
 - les deux pieds dans la zone arrière
 ⇒ **violation** car le contrôle du ballon est établi dès la REJ.



Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

Modifications de la règle (1/3)

- Une intervention illégale pendant un tir au panier du terrain se produit lorsque :
 - un joueur passe le bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon. Ceci est valable aussi sur une passe et aussi après que le ballon a touché l'anneau.
 - un joueur s'accroche au panier pour jouer le ballon. Ceci est aussi valable après que le ballon a touché l'anneau.



Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

Modifications de la règle (2/3)

- Une intervention illégale pendant un lancer-franc se produit lorsque :
 - un **défenseur** passe son bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon. Ceci est valide aussi après que le ballon a touché l'anneau.



Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

Modifications de la règle (3/3)

- Un arbitre siffle alors que le ballon est en l'air pour un tir au panier du terrain
- Le signal du chronométrateur retentit à la fin d'une période, alors que le ballon est en l'air pour un tir au panier du terrain
- Il a été ajouté : un arbitre siffle alors que le ballon est dans les mains d'un joueur en train de tirer

Dans les 3 cas, aucun joueur ne doit toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau et alors qu'il a encore une possibilité de pénétrer dans le panier.



Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

Exemples (1/2) : un joueur passe son bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon

- Tir au panier du terrain, avant de toucher l'anneau **ou** après avoir touché l'anneau
 - ⇒ si **défenseur**, **panier accordé** à 2 ou 3 pts
 - ⇒ si **attaquant**, **panier refusé**
- Passe ou rebond, avant de toucher l'anneau **ou** après avoir touché l'anneau
 - ⇒ si **défenseur**, **panier accordé** à 2 ou 3 pts
 - ⇒ si **attaquant**, **panier refusé**



Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

Exemples (2/2) : un défenseur passe son bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon

- LF d'une série suivi d'autres LF, avant de toucher l'anneau **ou** après avoir touché l'anneau
 - ⇒ **LF accordé** à 1 pt
- Dernier ou unique LF, avant de toucher l'anneau **ou** après avoir touché l'anneau
 - ⇒ **LF accordé** à 1 pt
 - ⇒ **FT** au joueur défenseur



Art. 36 – Faute antisportive

Modification : Ajout d'un nouveau critère

- Si un défenseur crée un contact avec un adversaire **par derrière ou sur le côté** pour essayer d'arrêter une **contre-attaque** et qu'il n'y a **aucun adversaire** entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, le contact doit être considéré comme étant antisportif.
- Ce nouveau critère **ne s'applique pas** sur l'action de tir !



Art. 36 – Faute antisportive

Précision sur faute défensive sifflée lors d'une REJ

- Ballon dans les mains de l'arbitre ou du joueur chargé de la RJ :
 - ⇒ **FA sans avertissement**
- Ballon a quitté les mains du joueur chargé de la REJ :
 - ⇒ si pas rude et joue le ballon, **faute normale**
 - ⇒ si rude ou ne joue pas le ballon, **FA ou FD**



Art. 38 – Faute technique

Modification : Ajout d'un nouveau motif

- L'usage excessif des coudes (sans contact) est un nouveau motif de Faute Technique.

Application de la règle

- Exemples de situations :
 - rebonds
 - marquage étroit



Art. 38 – Faute technique

Consignes en cas d'usage excessif des coudes

- Contact avec l'adversaire :
 - ⇒ siffler **FA ou FD** (selon contexte du match).
- Pas de contact avec l'adversaire (prise d'espace ou intimidation par exemple) :
 - ⇒ siffler **FT immédiatement**
 - ⇒ **avertir le coach** « prochaine fois = FD ».



Art. 44 – Erreur rectifiable

Précision sur le cas de la substitution du tireur

- découverte avant que le ballon soit à la disposition du tireur pour le 1er ou unique LF :
 - ⇒ modification du tireur sans sanction
- découverte après que le ballon soit à la disposition du tireur pour le 1er ou unique LF :
 - ⇒ annulation des LF
 - ⇒ REJ par équipe adverse (ligne des LF ou endroit où le jeu a été arrêté)
 - ⇒ **y compris si LF suivis de la possession (FA ou FD)**



Art. 50 – L'opérateur des 24s : fonctions

Modification (précision FIBA octobre 2008)

- L'appareil doit être arrêté et remis à 24 s sans affichage apparent dès que le ballon touche l'anneau du panier de l'adversaire, sauf si le ballon reste coincé dans les supports du panier.
- Avant, il était écrit « dès qu'un tir au panier touche l'anneau ... »

Conséquence

- Ceci ne s'applique pas uniquement sur un tir !



Le manuel de l'arbitrage

- Globalement, pas de modifications majeures
- Certaines illustrations ont été mises à jour
- La version standard des « Règles 2008 » présente 3 points spécifiques.



Position avant la rencontre

Les modifications dans le manuel :

- Les arbitres restent à l'opposé de la table de marque pendant la présentation des équipes.
- Ils vont près de la table de marque 2 minutes avant le début de la rencontre. Ne pas appliquer !

Les consignes fédérales sont inchangées :

- Les arbitres vont près de la table de marque à la fin de la présentation (soit au moins 3 minutes avant le début de la rencontre) pour serrer la main aux coaches.



Fin du temps de jeu d'une période ou prolongation



Ajout d'une procédure de communication :

- Lorsqu'il reste 24s ou moins à jouer dans une période, l'arbitre de queue doit lever le bras index pointé vers le haut.
- L'arbitre de tête doit répercuter le geste.
- L'arbitre de queue garde le bras levé tant que la répercussion n'a pas été faite.
- Pas écrit dans le manuel à 3 mais aussi applicable.



Gestion des TM et remplacements après l'annonce d'une faute



Rappel de mécanique à 3 :

- Après avoir annoncé la faute, l'arbitre qui a sifflé s'en va à l'opposé du terrain de jeu.
- L'arbitre le plus proche de la table de marque est responsable de la gestion de toutes les demandes de TM et remplacements.
- Si c'est l'arbitre le plus proche de la table qui siffle la faute, c'est son remplaçant qui est responsable de la gestion des TM et remplaçants.