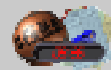


Règles 2008

Version standard

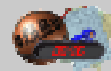


Règles 2008

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*



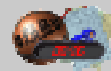
Règlement officiel 2008

- 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

- Les fédérations nationales **n'ont plus le pouvoir** d'homologuer des terrains de jeu ayant des dimensions minimales de 26 m de long sur 14 m de large.
- Les lignes délimitant le terrain doivent être de couleur blanche (obligatoirement **et non plus de préférence**)



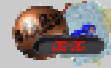
Art. 4 – Les équipes

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

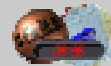
- Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé **à moins que** l'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain.



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***



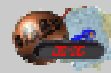
Art. 11 – Position d'un joueur et d'un arbitre

Modification de la règle

- Si un joueur qui a sauté de sa zone avant établit **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)



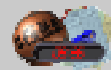
Art. 13 – Comment jouer le ballon

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

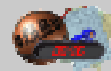
- Cela engendre une modification sur la règle des interventions illégales (Art. 31)



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)

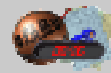
- Un joueur allongé au sol prend le ballon
⇒ **action légale**
- Un joueur allongé au sol avec le ballon le passe ou commence un dribble
⇒ **action légale**
- Un joueur tombe accidentellement au sol avec le ballon
⇒ **action légale**



Art. 25 – Le Marcher

Exemples (2/2)

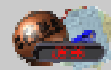
- Un joueur tombe accidentellement au sol avec le ballon et, pris par son élan, glisse brièvement
⇒ **action légale**
- Un joueur allongé au sol roule tout en détenant le ballon
⇒ **action illégale**
- Un joueur allongé au sol tente de se relever tout en détenant le ballon
⇒ **action illégale**



Art. 28 – Huit secondes

Modification de la règle pour un dribbleur

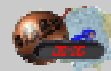
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le ballon pénètre dans la zone avant d'une équipe lorsque les 2 pieds du dribbleur et le ballon sont en contact avec la zone avant.
- ⇒ Dès que le joueur arrête son dribble, le ballon est dans la zone à laquelle le joueur appartient (déterminée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

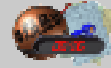
- Joueur ne dribblant pas, arrêté à cheval sur la ligne médiane, recevant le ballon d'un coéquipier en zone arrière
 - ⇒ ***joueur et ballon considérés en zone avant***
 - ⇒ ***le décompte des 8s s'arrête***
- Dribbleur venant de sa zone arrière et arrêtant son dribble à cheval sur la ligne médiane
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

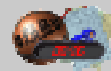
- Dribbleur s'arrêtant les deux pieds dans la zone arrière et continuant à dribbler dans la zone avant
 - ⇒ **joueur et ballon toujours en zone arrière**
 - ⇒ **le décompte des 8s continue**
- Dribbleur passant les deux pieds dans la zone avant tout en continuant son dribble en zone arrière puis ramenant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

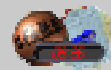
- Il n'y a pas retour en zone lorsqu'un joueur qui saute de sa zone avant établit un **nouveau contrôle** du ballon pour son équipe alors qu'il est toujours **en l'air** et qu'il retombe dans la zone arrière de son équipe.



Art. 30 – Retour en zone arrière

Exemples (1/3)

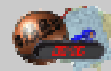
- Pendant le jeu, défenseur sautant de sa zone avant vers sa zone arrière, interceptant le ballon en l'air et retombant
 1. à cheval sur la ligne médianeou
 2. les deux pieds dans la zone arrière
- ⇒ ***pas de violation***
*dans les 2 cas, joueur **considéré** comme étant légalement dans la **zone arrière**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



Art. 30 – Retour en zone arrière

Exemples (2/3)

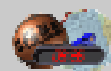
- Lors de l'E2 initial, après que le ballon a été frappé légalement, joueur sautant de sa zone avant vers sa zone arrière, attrapant le ballon en l'air et retombant
 1. à cheval sur la ligne médianeou
 2. les deux pieds dans la zone arrière
- ⇒ ***pas de violation***
*dans les 2 cas, joueur **considéré**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



Art. 30 – Retour en zone arrière

Exemples (3/3)

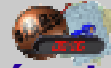
- Lors d'une REJ en zone avant, ballon passé à un coéquipier sautant de la zone avant vers la zone arrière, attrapant le ballon en l'air et retombant
 - à cheval sur la ligne médiane
 - ou
 - les deux pieds dans la zone arrière
- ⇒ **violation** car le contrôle du ballon est établi dès la REJ.



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)

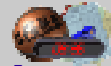
- Aucun joueur ne doit toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau alors qu'il a toujours la possibilité de pénétrer dans le panier après que :
 - un arbitre siffle alors que le ballon est :
 - **dans les mains d'un joueur en train de tirer**
 - en l'air pour un tir au panier du terrain
 - le signal du chronométreur retentit à la fin d'une période, alors que le ballon est en l'air pour un tir au panier du terrain.



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

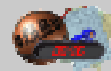
- Tir au panier du terrain, avant de toucher l'anneau **ou** après avoir touché l'anneau
 - ⇒ *si défenseur, panier accordé à 2 ou 3 pts*
 - ⇒ *si attaquant, panier refusé*
- Passe ou rebond, avant de toucher l'anneau **ou** après avoir touché l'anneau
 - ⇒ *si défenseur, panier accordé à 2 ou 3 pts*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

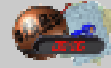
- Si un défenseur crée un contact avec un adversaire par derrière ou sur le côté pour essayer d'arrêter une contre-attaque et qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, le contact doit être considéré comme étant antisportif.
- Ce critère s'applique aussi bien sur un dribbleur que sur un tireur.



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***



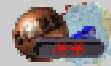
Art. 38 – Faute technique

Modification : Ajout d'un nouveau motif

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

Application de la règle

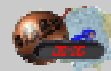
- Exemples de situations :
 - rebonds
 - marquage étroit



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)