



Règles 2010

Version du 31/08/2010

Les délais de mise en conformité

B)

- Le terrain avec ses nouvelles lignes n'est pas obligatoire sur toutes les autres divisions. Suivre l'avis du CERFRES pour délai application, l'ancien terrain reste réglementaire.
- Les règles 2010 sont applicables à l'exception des trois règles suivantes qui ne seront donc pas utilisées quand bien même le nouveau tracé du terrain serait présent :
 1. Cercles de "Non passage en force"
 2. Règle des 24 s ramené à 14 s en zone avant
 3. Point de remise en jeu en zone avant pour donner suite à un temps mort pris dans les deux dernières minutes de la rencontre ou d'une prolongation.



Art. 8 – Temps de jeu, score nul et prolongations

Modification de la règle

- Un intervalle de jeu prend fin lorsque :
 - au début du QT1, le ballon quitte les mains de l'arbitre lors de l'E2 initial,
 - au début des autres périodes, le ballon est à disposition du joueur chargé de la REJ.

Art. 9 – Commencement et fin d'une période ou de la rencontre

Modification de la règle

- La première période commence lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre lors de l'E2
- Toutes les autres périodes commencent lorsque le ballon est à disposition du joueur chargé de la REJ

Art. 10 – Statut du ballon

Modification de la règle

- Lors de l'E2 initial, le ballon devient vivant lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre.

Art. 16 – Panier réussi et sa valeur

Modification de la règle

- Le chronomètre de jeu doit indiquer 0.3s (trois dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur prenne possession du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond après un dernier ou unique LF dans le but de tenter un tir au panier du terrain.
- Si le chronomètre de jeu indique 0.2s ou 0.1s, les seules actions vers le panier qui peuvent être tentées directement sont la frappe et le smash.



Art. 16 – Panier réussi et sa valeur

Exemple

- L'équipe A doit effectuer une REJ alors que le chronomètre jeu indique (a) 0:00.3 (b) 0:00.2 et 0:00.1.
- Dans le cas (a), si un tir au panier du terrain est tenté et que le signal du chronomètre de jeu retentit pendant la tentative, il est de la responsabilité des arbitres de déterminer si le ballon a été lâché avant que le signal retentisse indiquant la fin de la période.
- Dans le cas (b), le panier peut être accordé seulement si le ballon, en l'air lors de la REJ, est tapé vers le panier ou smashé directement dans le panier.

Art. 18 – Temps-mort

Gestion de la fin d'un TM (1/2)

- Chaque TM doit durer 1 minute. Les équipes doivent rapidement retourner sur le terrain de jeu dès que l'arbitre siffle après le signal des 50 s invitant les équipes à se rendre sur le terrain de jeu.
- Parfois, une équipe prend du retard dans le but d'allonger le TM au-delà de la minute allouée, gagnant ainsi un avantage déloyal et en même temps causant un retard du jeu non nécessaire.

Art. 18 – Temps-mort

Gestion de la fin d'un TM (2/2)

- Un avertissement doit immédiatement être donné à cette équipe par un arbitre. Si cette équipe ne répond pas immédiatement à cet avertissement, un temps-mort supplémentaire doit lui être imputé. S'il ne reste plus de temps-mort à cette équipe, une faute technique inscrite « C » pourra être infligée à l'entraîneur.

Art. 28 – Huit secondes

Modification de la règle (1/2)

- Chaque fois que :
 - un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone arrière,
 - sur une REJ, le ballon touche ou est touché légalement par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur chargé de la REJ garde le contrôle du ballon dans sa zone arrière,
cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans un délai de 8 secondes.

Art. 28 – Huit secondes

Modification de la règle (2/2)

- Le ballon est considéré amené dans la zone avant d'une équipe lorsque le ballon :
 - contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant,
 - touche ou est touché légalement par un attaquant ayant les 2 pieds en contact avec sa zone avant,
 - touche ou est touché légalement par un défenseur ayant une partie de son corps en contact avec sa zone arrière,
 - touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe ayant le contrôle du ballon,
 - sur dribble de la zone arrière vers la zone avant, les 2 pieds du dribbleur et le ballon sont en contact avec la zone avant.

Art. 28 – Huit secondes

Conséquences

- Cela engendre une modification dans l'application du décompte des 8s.
- Cela engendre également une modification dans l'application de la règle du retour en zone arrière.

Art. 28 – Huit secondes

Exemple (1/4)

- A1 est à cheval sur la ligne médiane. Il reçoit le ballon de A2 qui se trouve dans sa zone arrière. Ensuite, A1 repasse le ballon à A2 qui se trouve toujours en zone arrière.
- L'action est légale. A1 n'a pas ses 2 pieds en zone avant et il peut donc passer le ballon en zone arrière. Le décompte des 8s doit continuer.

Art. 28 – Huit secondes

Exemple (2/4)

- A2 dribble depuis sa zone arrière et il arrête son dribble en tenant le ballon à cheval sur la ligne médiane. Il passe ensuite le ballon à A1 qui se trouve aussi à cheval sur la ligne médiane.
- L'action est légale. A2 n'a pas les 2 pieds en zone avant et il peut donc passer le ballon à A1 qui n'est pas non plus dans la zone avant. Le décompte des 8s doit continuer.

Art. 28 – Huit secondes

Exemple (3/4)

- A2 dribble depuis sa zone arrière et il a 1 pied (mais pas 2) déjà en zone avant. Après cela, A2 passe le ballon à A1 qui se trouve à cheval sur la ligne médiane. Alors A1 part en dribble dans sa zone arrière.
- L'action est légale. A2 n'a pas ses 2 pieds en zone avant et il peut donc passer le ballon à A1 qui n'est pas non plus dans sa zone avant. A1 peut donc dribbler dans sa zone arrière. Le décompte des 8s doit continuer.

Art. 28 – Huit secondes

Exemple (4/4)

- A4 dribble depuis sa zone arrière et il s'arrête tout en continuant à dribbler :
 - a) À cheval sur la ligne médiane.
 - b) Les 2 pieds en zone avant mais le ballon étant dribblé en zone arrière.
 - c) Les 2 pieds en zone arrière mais le ballon étant dribblé en zone avant.
 - d) Les 2 pieds en zone avant alors que le ballon est dribblé en zone arrière après quoi A4 ramène les 2 pieds en zone arrière.
- Dans tous les cas, le dribbleur A4 continue à être considéré en zone arrière jusqu'à ce que les 2 pieds et le ballon touchent la zone avant. Le décompte des 8s doit continuer dans chaque situation.

Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Modification de la règle (1/3)

- Chaque fois que :
 - un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain,
 - sur une REJ, le ballon touche ou est touché légalement par n'importe quel joueur sur le terrain et que l'équipe du joueur chargé de la REJ garde le contrôle du ballon,

cette équipe doit tenter un tir au panier du terrain dans un délai de 24 secondes.

Art. 36 – Faute antisportive

Précisions sur faute *défensive* lors d'une REJ (1/2)

- Si le ballon est dans les mains du joueur chargé de la REJ ou de l'arbitre,
 - il est rappelé que la faute doit être considéré comme antisportive,
 - mais il a été précisé que cela s'applique dans les 2 dernières minutes du 4e QT ou de chaque prolongation.

Art. 36 – Faute antisportive

Précisions sur faute *défensive* lors d'une REJ (1/2)

- Si le ballon a quitté les mains du joueur chargé de la REJ, il a été précisé que :
 - cela s'applique dans la ou les dernières minutes d'une rencontre,
 - la sanction dépend de l'endroit où se trouve l'attaquant sur lequel la faute est commise :

Art. 36 – Faute antisportive

Précisions sur faute *défensive* lors d'une REJ (1/2)

- a) joueur recevant ou sur le point de recevoir le ballon suite à la REJ :
- sans rudesse, faute simple immédiate (pas d'avantage/désavantage)
 - si contact rude, FA voire FD
- b) joueur éloigné de l'endroit de la REJ :
- FA

Art. 36 – Faute antisportive

Exemple (1/3)

- Alors qu'il reste 0:53 à jouer dans la rencontre, A4 a le ballon dans les mains lors de la REJ lorsque B5 commet une faute sur le terrain.
- De manière évidente, B5 ne fait aucun effort pour jouer le ballon et prend un avantage en empêchant le chronomètre de redémarrer → FA

Art. 36 – Faute antisportive

Exemple (2/3)

- Alors qu'il reste 1:02 à jouer dans la rencontre et que le score est de 83 à 80 pour A, le ballon a quitté les mains de A4 chargé de la REJ lorsque B5 commet une faute sur le terrain sur A5 qui va recevoir le ballon.
- Une faute personnelle simple doit être sifflée immédiatement à moins que les arbitres jugent que la rudesse du contact requiert une FA ou FD.

Art. 36 – Faute antisportive

Exemple (3/3)

- Alors qu'il reste 1:02 à jouer dans la rencontre et que le score est de 83 à 80 pour A, le ballon a quitté les mains de A4 chargé de la REJ lorsque B5 commet une faute sur le terrain sur A5 qui se trouve dans une zone différente de celle de la REJ.
- De manière évidente, B5 ne fait aucun effort pour jouer le ballon et prend un avantage en empêchant le chronomètre de jeu de redémarrer
→ FA.