



# Les règles FIBA 2014 : l'importance des officiels de table

Jambes, juin 2014

# Quatre modifications majeures



Remplacement  
joueur blessé



Temps-mort



24/14 secondes



Faute  
technique

# Deux changements à la feuille de marque



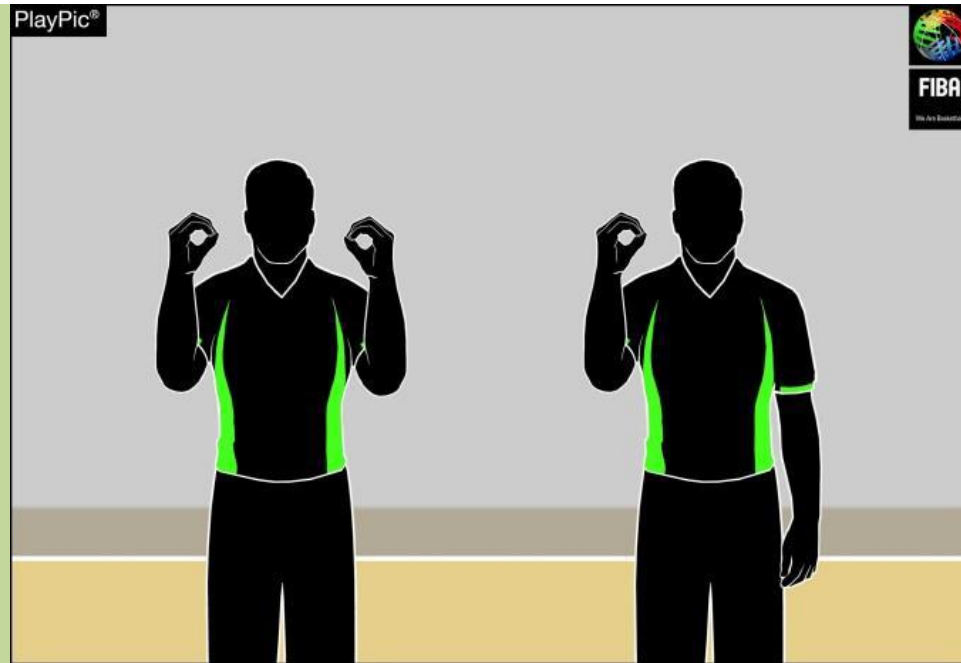
TM non-utilisé au  
4<sup>ème</sup> quart



Disqualification  
par accumulation  
de FT ou FU

# Nouvelle numérotation

**Le 0 et le  
00 sont  
permis**



# Nouvelle numérotation

**La  
numérotation  
va du 1 au 99**

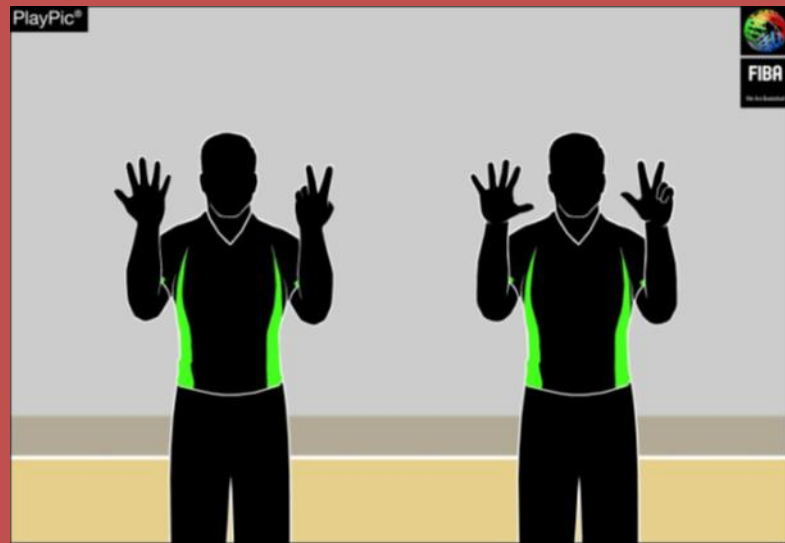


# Comment les indiquer

Pour la signalisation des numéros 4 au 15: AUCUN CHANGEMENT

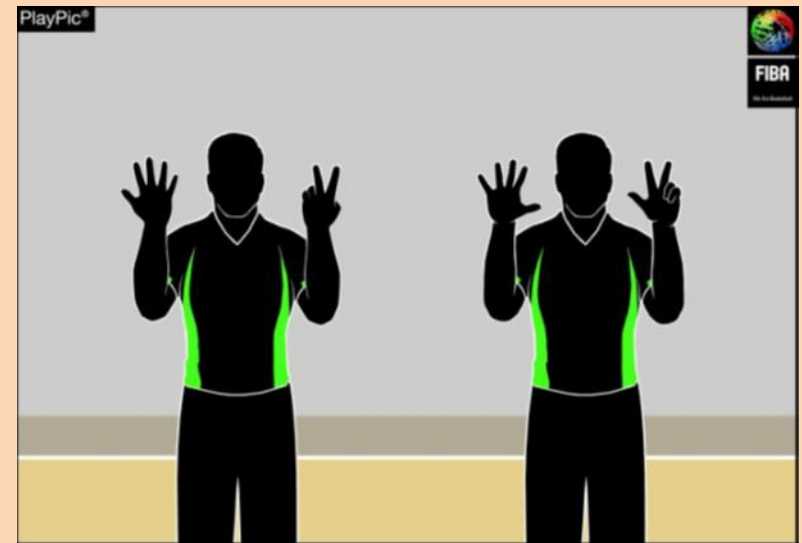
## Unités

- Les unités : paume (s) tournée (s) vers la table de marque

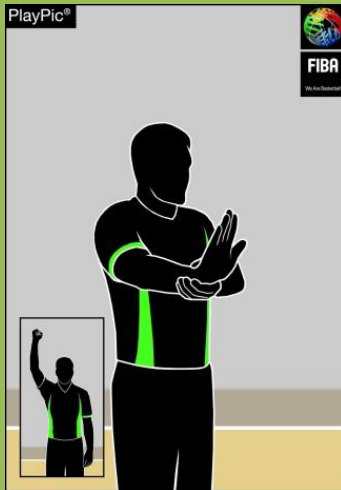


## Dizaines

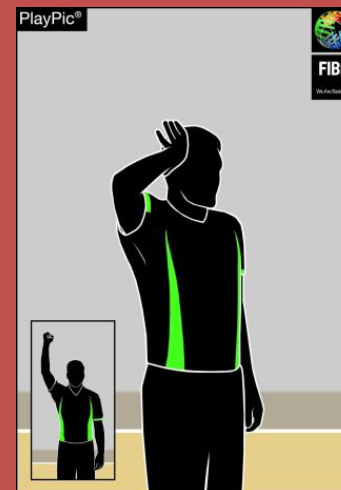
- Les dizaines : paume (s) tournée (s) vers l'arbitre



# Les types de faute

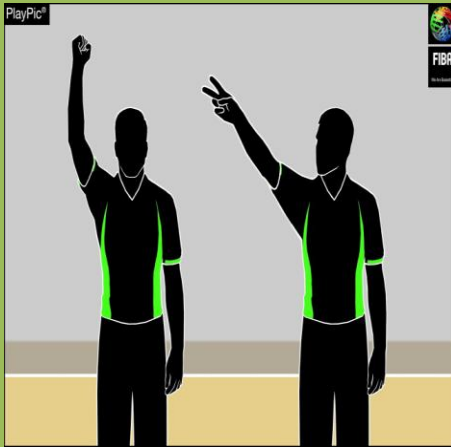


Handchecking

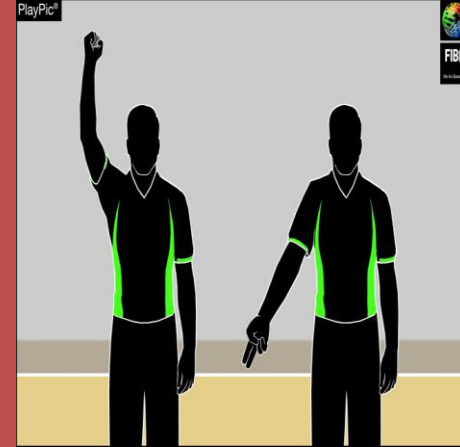


Taper la tête

# Rapport à la table



Action de tir



Pas action de tir

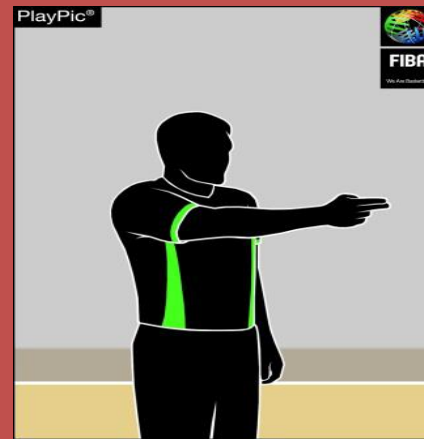




# Rapport à la table



Faute  
personnelle



Direction du  
jeu



**Importance  
cruciale d'une  
bonne  
coopération  
arbitres pour  
assurer leur  
implantation  
correcte**



# Remplacement

Si un joueur blessé reçoit un traitement et doit être remplacé avant le début de la rencontre ou entre des lancers-francs, l'autre équipe aura droit à effectuer le même nombre de changements



# Temps-mort

## **1ère mi-temps:**

- Rien ne change**
- 2 TM par équipe**

## **2ème mi-temps :**

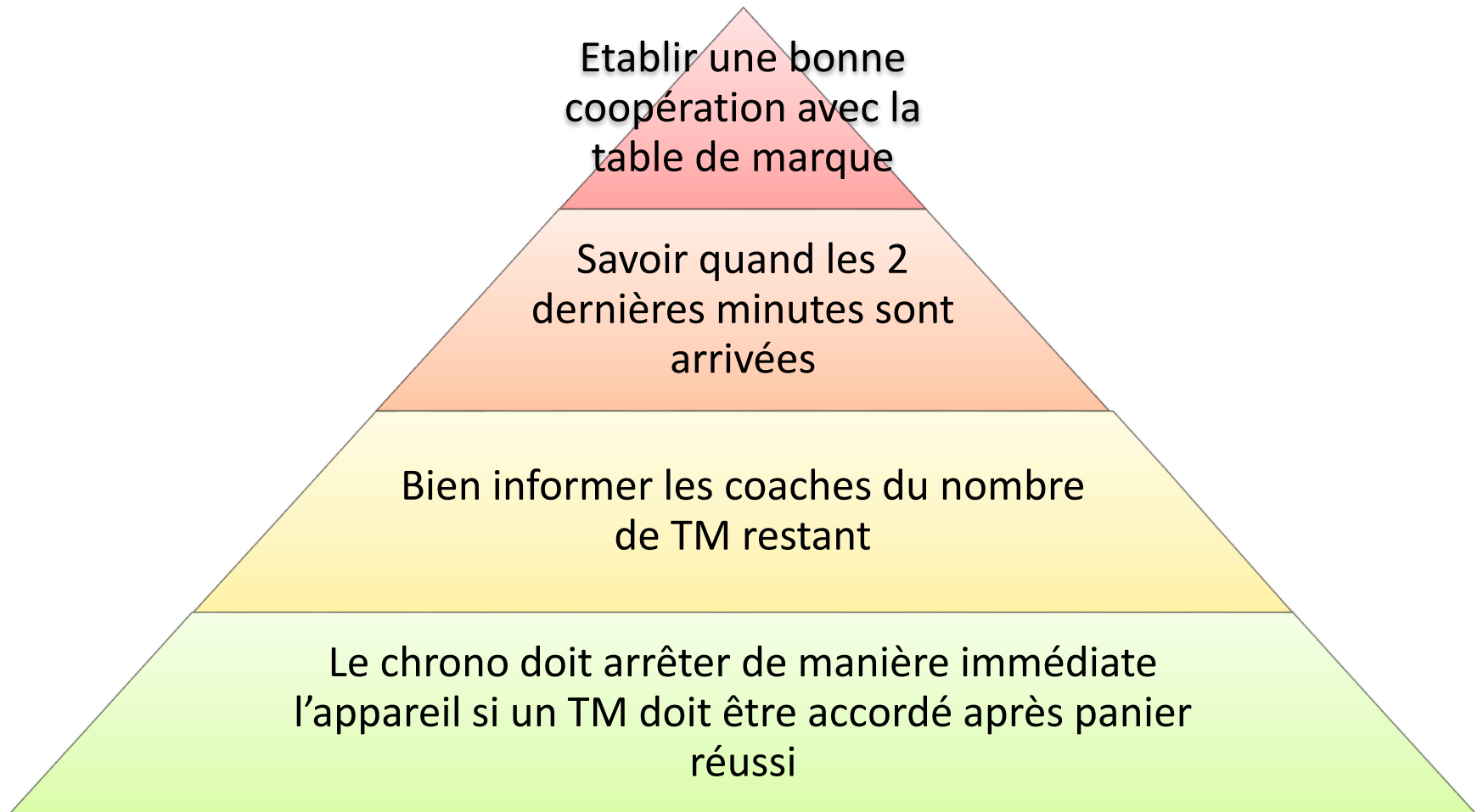
- Rien ne change**
- 3 TM par équipe**

# Temps-mort: Le changement

✓ Pendant les 2 dernières minutes du 4<sup>ème</sup> quart seul 2 TM par équipe

✓ Si une équipe n'a pas utilisé un TM avant les 2 dernières minutes, ce TM est perdu

# Conseils pratiques



# Situations

Le Coach a encore 3 TM à utiliser; on joue le 4<sup>ème</sup> quart, il demande un TM et quand la première opportunité arrive, le chrono signale :

- 02 :01 : après il aura droit à 2 TM
- 02 :00 : après il aura droit à 1 TM
- 01 :43 : après il aura droit à 1 TM

Il reste 02 :08 au 4<sup>ème</sup> quart, le coach A dispose encore de 3 TM et il demande TM. B5 tire au panier et le ballon traverse le filet quand le chrono signale 02 :01. Le chronométreur hésite, et il arrête le chrono à 02 :00.

- L'équipe A ne disposera que de 1 TM après avoir utilisé celui-ci.

# Temps-mort

Le marqueur devra inscrire deux lignes horizontales dans la première case des TM de la 2<sup>ème</sup> mi-temps, si le coach n'a pas utilisé un TM avant les 2 dernières minutes

Time-outs		Team fouls						
7		Period ①	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	②	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>			
	9 10	Period ③	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	④	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>			
		Extra periods						
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	<del>X</del>	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8	<del>X</del>	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	9	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12	X	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	18	<del>X</del>	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	22	<del>X</del>	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	X	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33	X	T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
022	SANCHES, N.	42	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55	X	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach	LOOR, A.		<i>AL</i>				C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>
Assistant Coach	MONTA, B.							



# Temps de tir

- Le Règlement parle de temps de tir : celui dont dispose une équipe pour effectuer le tir au panier
- Le temps de tir peut être de :
  - 24 secondes
  - Entre 24 et 15 secondes
  - 14 secondes



# Le changement

- Une équipe contrôle le ballon et le ballon touche l'anneau adverse, le premier temps de tir après qu'une équipe ait gagné un nouveau contrôle sera de :

- ✓ **14 secondes si c'est la même équipe** qui contrôlait le ballon, (rebond offensif)

- ✓ **24 secondes si c'est l'équipe adverse** (rebond défensif)

# Situations

A5 tire au panier ; le ballon touche l'anneau et quand il est en l'air, l'arbitre siffle double faute d'A6 et B6. L'équipe A, en vertu de l'alternance, doit effectuer la remise en jeu. Elle aura 14 secondes de possession.

A5 tire au panier ; le ballon touche l'anneau et quand il est en l'air, l'arbitre siffle FP, 3<sup>ème</sup> d'équipe, contre B5. Remise latérale pour l'équipe A avec 14 secondes.

# Une équipe aura 24 secondes pour tirer au panier après :



Avoir récupéré le contrôle d'un ballon vivant à n'importe quel endroit sur le terrain



Une rentrée en ligne de fond consécutive à un panier marqué



Une rentrée en zone arrière consécutive à une faute ou une violation de l'équipe adverse



Une rentrée au milieu du terrain (à cheval ligne médiane) consécutive à une FT, FA ou FD

# Une équipe aura 14 secondes pour tirer au panier après :



Avoir regagné le contrôle d'un ballon vivant après qu'il ait touché l'anneau de l'équipe adverse, la même équipe ayant eu le précédent contrôle



Une rentrée en zone avant consécutive à une faute ou une violation par l'équipe adverse avec moins de 13 secondes restantes de possession

# Une équipe aura le temps restant de possession pour tirer après :



Une rentrée à n'importe quel endroit du terrain consécutive à un ballon sorti des limites par l'équipe adverse



Une rentrée en zone avant consécutive à une faute ou une violation par l'équipe adverse avec plus de 14 secondes restantes de possession

# Faute technique

**Nombre réduit** : un joueur qui commet 2 FT est disqualifié pour le reste de la rencontre

**Pénalité différente** : toutes les FT (joueurs, remplaçants et coaches) seront pénalisées par 1 LF + Remise en jeu ligne médiane

Après la 2<sup>ème</sup> FT, ajouter dans la case suivante GD



# Cas spéciaux

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 2 LF + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT.

- Le jeu reprend par 2 LF d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B.

A6 est objet d'une FU par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 1 LF (bonus) + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT.

- Le jeu reprend par une sortie en ligne de fond pour l'équipe B ; les deux pénalités s'annulent.



# La troisième équipe

**Ces règles impliquent, plus que jamais, que les arbitres et les officiels de table forment une seule équipe : la troisième équipe**

