



Les Modifications des Règles de Jeu 2020 en bref

Article 5 : Blessures et assistance

Un joueur blessé qui :

- Ne peut reprendre le jeu dans un délai approximatif de 15 secondes ou
- **Reçoit de l'assistance sur le terrain par une personnes du banc d'équipe (entraîneur, assistant, remplaçants ou délégués)**

DOIT ÊTRE OBLIGATOIREMENT REMPLACÉ.

Article 15 : Joueur en action de tir

Le Règlement fait la distinction entre une action de tir normale et le tir après une action de mouvement continu.

Tir normal

- Début : le joueur achemine le ballon vers le panier
- Fin :
 - Le ballon quitte la(les) main(s) du tireur, et
 - Si le tireur était en l'air, dès que les deux pieds retouchent le sol.

Tir après mouvement continu

- Début : le ballon reste dans les mains après l'avoir attrapé en l'air ou complète le dribble et entame l'action de tir
- Fin :
 - quand le ballon a quitté la(les) main(s) ou
 - recommence une action différente.

La faute doit donc se sanctionner avec des lancers-francs, si elle est commise pendant que le joueur se trouvait en action de tir.

Article 33 : Contact - principes généraux

La FIBA a décidé d'introduire le cylindre pour le **joueur attaquant avec le ballon**. Le changement vise à faciliter le jeu offensif et à clarifier les droits et devoirs des défenseur et attaquant.

- **Définition** : L'espace occupé au sol par un joueur à l'intérieur d'un cylindre imaginaire. Les dimensions variant en fonction de la taille et du gabarit du joueur.
- **Types** :
 - Défenseur et attaquant sans ballon
 - Attaquant avec ballon.

Les limites du cylindre :

- **Joueurs sans ballon**
 - A l'avant : les paumes des mains
 - A l'arrière : les fesses
 - Sur les côtés : le bord extérieur des bras et des jambes.
- **Attaquant avec le ballon**
 - L'avant par les pieds, les genoux et les bras pliés, tenant le ballon au-dessus des hanches,
 - L'arrière par les fesses, et
 - Sur les côtés par le bord extérieur des coudes et des jambes, placés à la largeur des épaules.

L'attaquant doit pouvoir disposer d'assez d'espace pour effectuer un mouvement normal de basket à l'intérieur de son cylindre. Les mouvements normaux de basket sont :

- Commencer le dribble
- Pivoter,
- Tirer et
- Passer.

Les devoirs des joueurs sont les suivants :

- **Défenseur** :
 - Ne doit pas pénétrer dans le cylindre de l'attaquant avec ballon, et
 - Le contacter illégalement pendant qu'il exécute un mouvement normal de basket-ball.
- **Attaquant** :
 - Ne peut pas élargir ses bras et/ou jambes à l'extérieur du cylindre et contacter illégalement l'adversaire pour gagner de l'espace additionnel.

Article 35 : Double faute

La FIBA revient sur l'ancienne règle et, par conséquent, une double faute se pénalise dès que les quatre conditions suivantes sont remplies :

- Les deux fautes sont des fautes de joueurs
- Les deux fautes impliquent un contact physique
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre
- **Les deux fautes sont du même type** : personnelles, antisportives ou disqualifiantes.

Après qu'une double faute est sanctionnée, il se produit une situation d'alternance. Par conséquent, si la remise en jeu est faite par :

- L'équipe qui contrôlait le ballon : le compte de temps de tir se poursuit ;
- L'équipe qui ne contrôlait pas le ballon :
 - Avec 24 secondes si la ReJ est faite depuis sa zone arrière ;
 - Avec 14 secondes si la ReJ est faite depuis sa zone avant.

Article 37 : Faute antisportive

Le critère 4 pour sanctionner une faute antisportive (connu comme situation de « dernier homme ») a été modifié et précisé, afin de mieux clarifier la situation. Pour pouvoir l'appliquer, les quatre conditions suivantes doivent être remplies :

1. Le joueur doit se trouver en situation de contre-attaque : avec une trajectoire ouverte vers le panier de l'équipe adverse ;
2. Le joueur ne doit pas nécessairement avoir établi un nouveau contrôle de ballon ;
3. L'adversaire doit commettre le contact fautif par l'arrière ou sur le côté ;
4. Aucun joueur adverse ne doit se trouver entre le joueur, le ballon et le panier.

Si les quatre conditions sont remplies, l'arbitre doit sanctionner une faute antisportive.

Un exemple :

- A1 dribble le ballon dans sa zone avant, suivi de près par B1 ;
- B1 parvient à dévier le ballon vers la zone arrière de l'équipe A ;
- B1 part vers le ballon, afin de l'attraper, il se trouve dans une trajectoire ouverte vers le panier adverse (condition 1)
- Le joueur n'a pas encore établi un nouveau contrôle de ballon/ n'a pas encore pris le ballon en mains (condition 2)
- A1 contacte illégalement B1 sur le côté (condition 3), et
- Aucun joueur de l'équipe A ne se trouve entre le joueur, le ballon et le panier de l'équipe A (condition 4).

La faute doit donc être sanctionnée comme FU avec deux tirs libres plus possession de ballon pour l'équipe B du point de remise en jeu en zone avant.

Attention : L'application de ce critère se finit dès que le joueur entame son action de tir. A ce moment, l'arbitre doit juger si le contact doit être considéré comme faute personnelle ou faute antisportive.

Article 49 : Devoirs du chronométrateur

La FIBA a modifié la manière de travailler des officiels de table. En effet, le marqueur accumulait trop de fonctions ce qui rendait sa tâche difficile et retardait la reprise du jeu. Il convient de penser, par exemple, à une situation de faute personnelle plus panier réussi, avec des demandes de temps-mort et de remplacement. Le marqueur n'arrivait pas à tout gérer optimalement.

De ce fait, certaines fonctions du marqueur ont été transférées au chronométrateur qui, de par sa position, à une vision plus dégagée et peut mieux contrôler les demandes de temps-mort et de remplacement, accélérant ainsi la reprise du jeu.

Les nouvelles fonctions du chronométrateur incluront donc en plus :

- **Indiquer** le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible pour les deux entraîneurs, la plaquette avec le nombre de fautes,
- **Placer** le signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table après la quatrième faute de l'équipe dans un quart-temps,
- **Effectuer** les remplacements,
- **Faire retentir** son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon ne redevienne vivant.

B.8.3.14 : Inscrire les fautes techniques de l'entraîneur

Si l'entraîneur devait être disqualifié du fait de sa participation active lors d'une bagarre (Art. 39), la faute serait inscrite avec une seule D2.