



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



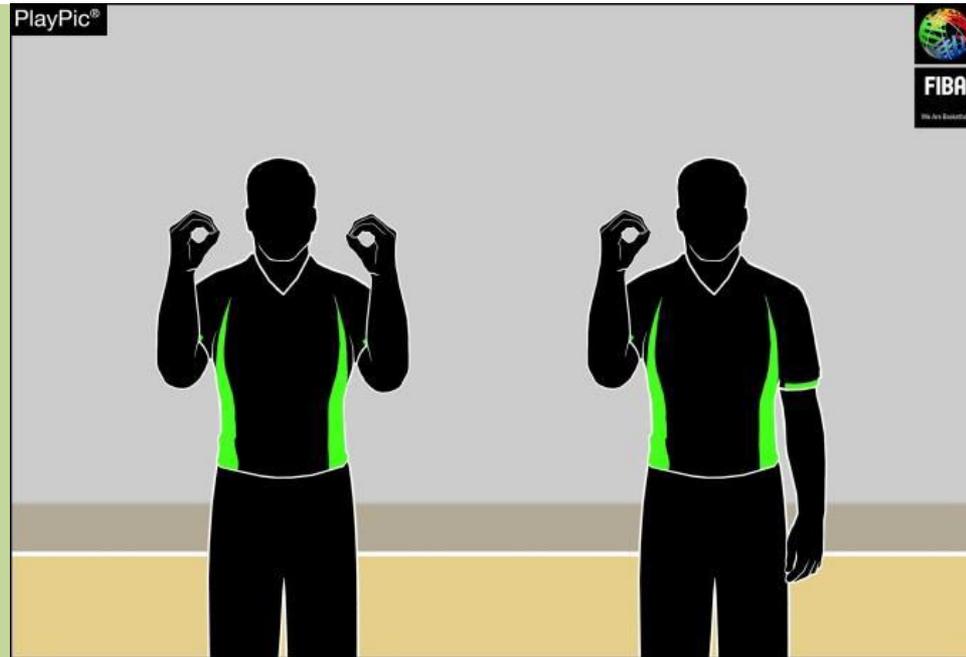
TM non-utilisé au
4^{ème} quart



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**

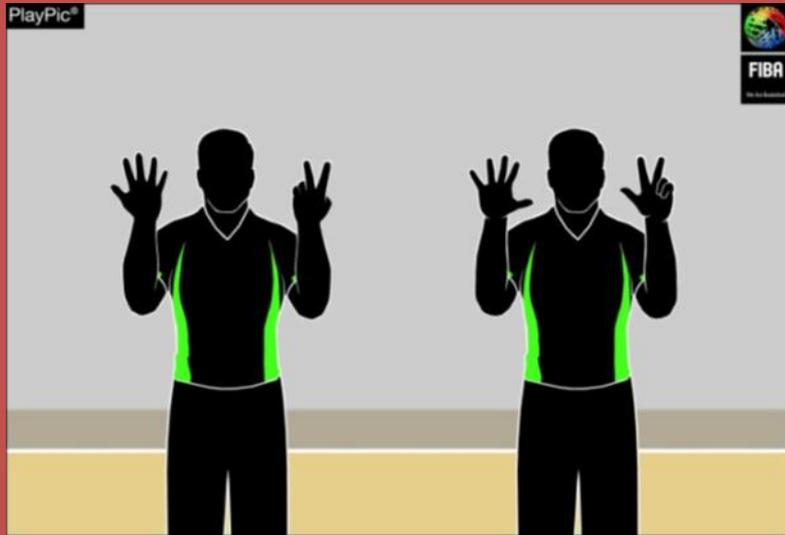


Comment les indiquer

Pour la signalisation des numéros 4 au 15: AUCUN CHANGEMENT

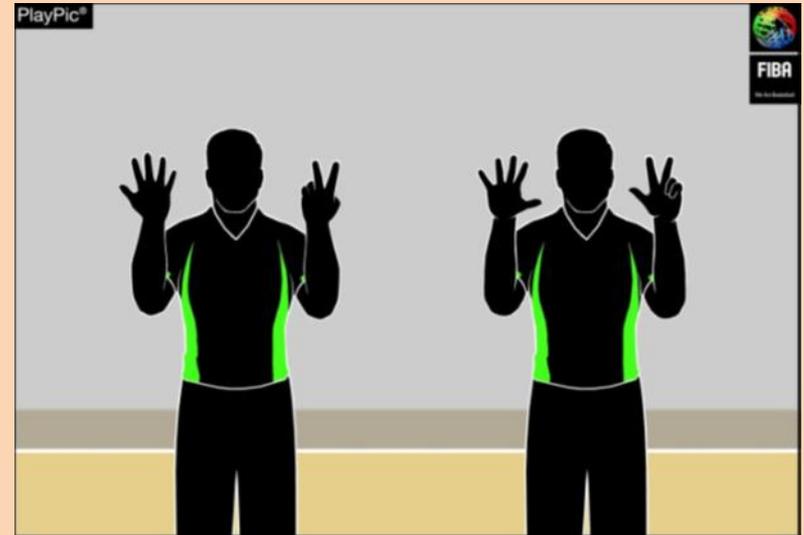
Unités

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

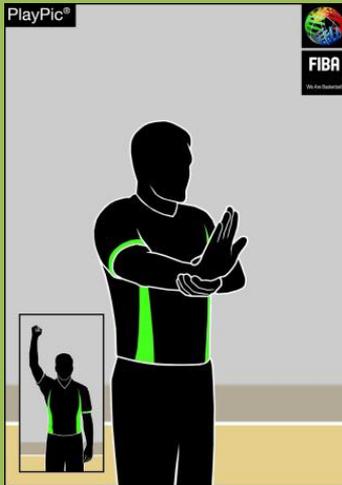


Dizaines

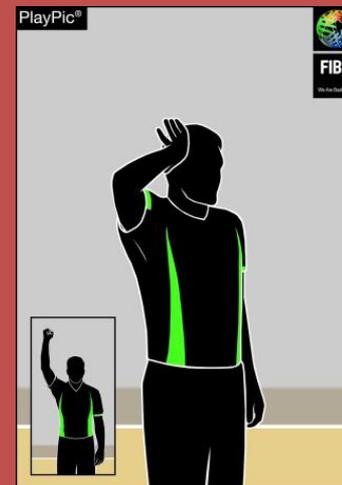
- Les dizaines : paume (s) tournée (s) vers l'arbitre



Les types de faute

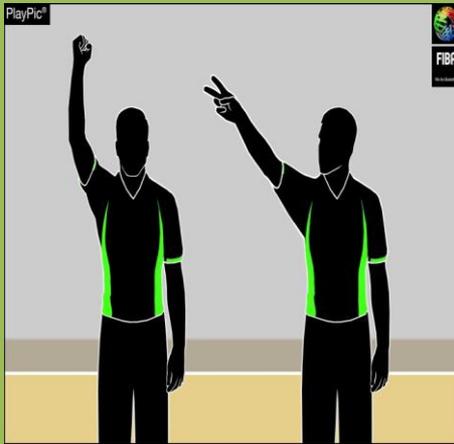


Handchecking

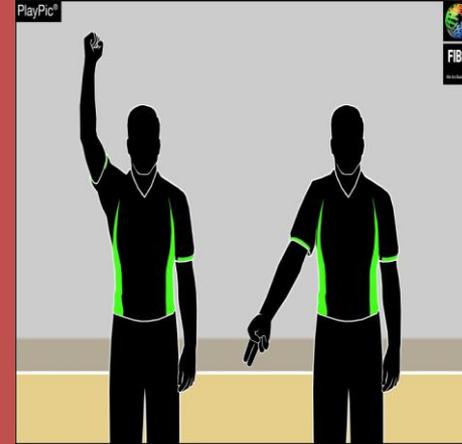


Taper la tête

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 :

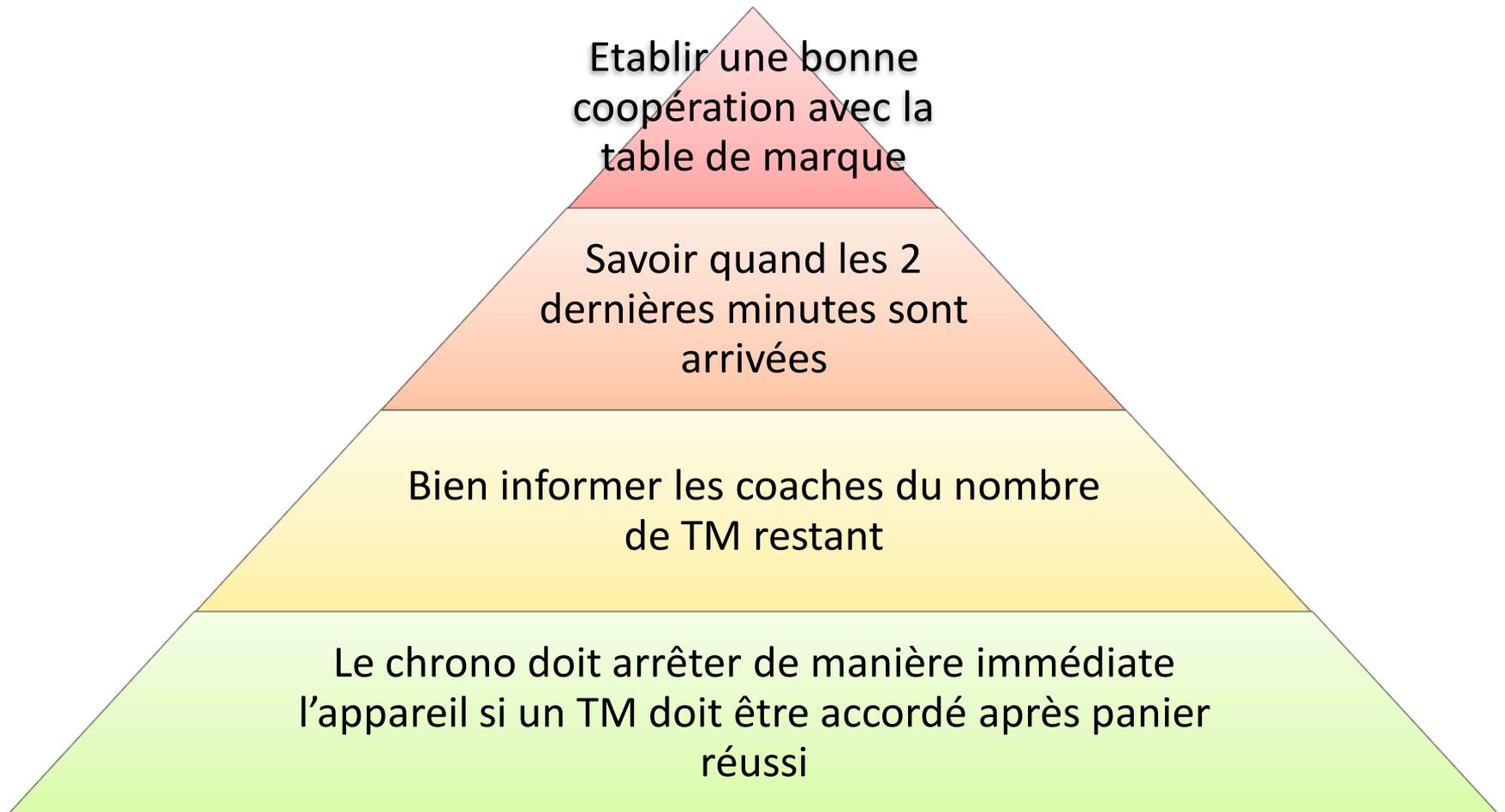
- Rien ne change**
- 3 TM par équipe**

Temps-mort: Le changement

✓ Pendant les 2 dernières minutes du 4^{ème} 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^{ème} 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^{ème} 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 chronométrateur 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^{ème} mi-temps, si le coach n'a pas utilisé un TM avant les 2 dernières minutes

Time-outs		Team fouls	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Period ②	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ④	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods	

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂				
002	JONES, M.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHEZ, N.	42	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	D ₂			
	Coach	LOOR, A.					C ₁	B ₁
	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^{ème} 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^{ème} 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

