

REGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL – FIBA 2014

Modifications adoptées par la FLBB

(applicables dès publication au BIO et www.flbb.lu)

(Source : Bruno Vauthier (FFBB))

Art.4.3.1

Le short doit se terminer au-dessus du genou **(à partir de la saison 2015/16).**

Art.4.3.2

Numéros de joueurs **autorisés** :

- de 1 à 99
- 0 et 00 (un des deux).

Par dérogation aux « Règles Officielles du Basketball 2014 », seulement les numéros de 4 à 15 seront autorisés pour toutes les rencontres officielles sous la régie de la FLBB.

Art.A.2 - Signaux des arbitres

Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, **il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix** (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

Art.18 - Temps-mort

Dans les 2 dernières minutes de la 4^{ème} période: Au maximum 2 temps-morts par équipe peuvent être pris (pour limiter les arrêts de jeu en fin de rencontre).

Temps-morts / feuille de match

Quand le chronomètre affiche 2:00 dans la dernière période :

- Barrer d'un double trait l'espace réservé au premier temps-mort de la deuxième mi-temps s'il est encore vide.

7	
9	10

Art.36.4.2 - Sanction de faute technique

1 lancer-franc + possession, pour faute technique de joueurs, entraîneurs, membres de banc d'équipe.

004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂			
Coach	LOOR, A.					C ₁	B ₁	-

Art.B.8.3.2 - Deux fautes techniques de joueur / feuille de match

- T1 pour chaque faute technique.
- 2 fautes techniques = disqualification pour le reste du match.
- Indiquer GD (Game Disqualification) dans l'espace suivant la 2^{ème} faute technique ou après la 5^{ème} case le cas échéant, (idem pour les coaches).

021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
-----	--------------	----	---	----------------	---	----------------	----------------	----

Art.B.8.3.5 - Deux fautes antisportives / feuille de match

- 2 fautes antisportives = toujours disqualification pour le reste du match (pas de modification).
- Indiquer GD (Game Disqualification) dans l'espace suivant la 2^{ème} faute antisportive ou après la 5^{ème} case le cas échéant.

022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD
-----	-------------	----	---	----------------	----------------	----------------	---	----------------	----

Art.36 & Art.37

FAUTE TECHNIQUE + 1 FAUTE ANTISPORTIVE = NON DISQUALIFIÉ.

Chaque fois qu'un fautif est disqualifié « GD » en conformité selon les Art.36.3.3, Art.36.3.4 et Art.37.2.3 correspondants au « RÉGLEMENT OFFICIEL DU BASKETBALL 2014 », il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter le bâtiment (Art.38.2.2).

Aucun rapport n'est à établir par l'arbitre et le joueur peut participer sans restriction supplémentaire aux matchs suivants.

Art.37 - Faute antisportive

Reformulation cas #1 :

Lors des remises en jeu au cours des 2 dernières minutes de la rencontre :

- sont également antisportives, les fautes commises au moment où l'arbitre tient le ballon dans les mains,
- faute de joueur impliquant un contact qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

Art.33.10 – Zones de demi-cercles de non-charge

La règle de non-charge s'applique désormais quand le défenseur a 1 ou les 2 pieds :

- **à l'intérieur du demi-cercle, ou**
- **en contact avec la ligne du demi-cercle de non-charge.**

Rappel de la règle

Pas de faute offensive au **joueur en l'air** lors d'un tir ou d'une passe **qui charge un adversaire en contact avec la zone de non charge** (sauf exceptions prévues par les règles) ; (Art.33.10).

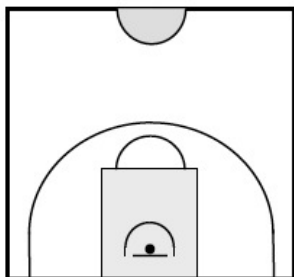


Diagramme 1

Diagramme 2

Diagramme 3



Pas de charge
INSIDE



Pas de charge
INSIDE



Pas de charge
INSIDE

Diagramme 4

Diagramme 5

Diagramme 6



Pas de charge
INSIDE



Pas de charge
INSIDE



Charge possible
OUTSIDE

Impact sur le jeu:

- la zone de non charge devient beaucoup plus grande,
- le défenseur doit sortir complètement de la zone de non-charge pour bénéficier d'un passage en force.

Cette règle sera uniquement appliquée en Total-League Hommes et Dames, en Nationale 2 Hommes et Dames, ainsi que pour les Espoirs (1^{ère} division/poule titre et finale).

Art.29 & Art.50.5 - Règle des 24 / 14 secondes

Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir manqué, d'un dernier ou d'un unique tir de lancer franc, ou lors d'une passe, si l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même que celle qui était en contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

Cette règle sera uniquement appliquée en Total-League Hommes et Dames, en Nationale 2 Hommes et Dames, ainsi que pour les Espoirs (1^{ère} division/poule titre et finale).

14 secondes sur la remise en jeu

A partir du 1^{er} octobre 2014, les salles de sport des équipes doivent être équipées de chronomètre des tirs permettant la remise à 14".

Terminologie

« **Chronomètre des tirs** » remplace « ~~chronomètre des 24 secondes~~ »

Art.44.2 Corrections d'erreurs

Toute erreur de marquage, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs par les officiels de table impliquant :

- le score,
- le nombre de fautes,
- le nombre de temps-morts,
- le temps consommé ou oublié au chronomètre de jeu et chronomètre des tirs peut être corrigé par les arbitres à tout moment (avant signature de la feuille de marque par l'arbitre).

Lien pour plus de détails :

[https://www.dropbox.com/s/sn2gsuco63fkehj/2014%20Interpretations Officielles FIBA.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/sn2gsuco63fkehj/2014%20Interpretations%20Officielles%20FIBA.pdf?dl=0)