



Modifications du Règlement 2018

www.swiss.basketball

Art. 4 - Tenue

Les pièces d'équipement *des joueurs d'une même équipe doivent être de la même couleur dominante.

* On entend par là les manchettes de compressions (bras et jambes), les accessoires vestimentaires servant à couvrir la tête et les bandeaux

But : minimiser les limitations relatives aux pièces d'équipement sans porter atteinte à l'image du jeu

Art. 17 - Remise en jeu

Lors d'une remise en jeu lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des périodes additionnelles, un joueur défenseur ne peut bouger aucune partie de son corps au-dessus de la ligne de remise en jeu dans le but d'entraver la remise en jeu. A des fins préventives et en guise d'avertissement, l'arbitre peut utiliser le signal approprié (voir slide suivant).

Une violation survenant après un avertissement est sanctionnée d'une faute technique.

But : prévenir les violations sur remise en jeu et les retards dans les deux dernières minutes

Art. 17 - Remise en jeu

A

ILLEGAL BOUNDARY
LINE CROSSING



Wave arm parallel to
boundary line

Art. 24 - Dribble

Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur qui contrôle ce ballon vivant et qui le lance, le tape ou le roule au sol ~~ou bien le lance délibérément contre le panneau~~ *

* La notion de «lancer délibérément le ballon contre le panneau» n'est donc plus considérée comme un dribble.

But : permettre un jeu plus spectaculaire et s'adapter à la réalité du jeu

Art. 29 - 24 secondes (partie 1)

Le chronomètre des tirs sera réinitialisé à chaque fois qu'un arbitre arrête le jeu pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui avait le contrôle de la balle. La nouvelle possession de balle reviendra à l'équipe adverse et :

- a) si la remise en jeu est administrée dans le nouveau camp de défense, le chronomètre des tirs doit être ramené à 24".**
- b) si la remise en jeu est administrée dans le nouveau camp d'attaque, le chronomètre des tirs doit être ramené à 14".**

But : raccourcir le temps à disposition de l'équipe attaquante pour tenter un tir lorsqu'elle est dans son camp d'attaque.

Art. 29 - 24 secondes (partie 2)

Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des périodes additionnelles, après un temps-mort accordé à l'équipe qui a droit à la possession de la balle dans sa zone défensive, le coach de cette équipe a le droit de décider s'il veut que la remise en jeu s'effectue dans le prolongement de la ligne des lancers-francs en zone offensive, à l'opposé de la table de marque, ou dans sa zone de défensive.

Art. 29 - 24 secondes (partie 2, suite)

Si la remise en jeu s'effectue dans la prolongement de la ligne des lancers-francs en zone offensive, en face de la table de marque, le chronomètre des tirs sera réinitialisé comme suit :

- a) si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs doit être ramené à 14".**
- b) si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs devra continuer à partir du temps où il a été stoppé.**

Art. 29 - 24 secondes (partie 2, suite)

Si la remise en jeu s'effectue en zone défensive, le chronomètre des tirs

- a) sera ramené à 24" ou**
- b) continuera à partir du temps où il a été stoppé**

tel que déterminé dans le règlement.

But : permettre plus d'opportunités de tir durant une rencontre.

Art. 35 - Double faute

Définition (inchangé) : une double faute est une situation dans laquelle deux adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps.

Pour considérer deux fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être remplies :

- **les deux fautes sont des fautes personnelles**
- **les deux fautes impliquent des contacts physiques**
- **les deux fautes impliquent deux joueurs faisant une faute l'un sur l'autre**
- **les deux fautes entraînent une même sanction**

But : simplifier les principes.

Art. 35 - Faute technique

Si une faute technique est commise, 1 lancer-franc doit être accordé à l'adversaire.

Après le lancer-franc, le jeu reprendra par une remise en jeu par l'équipe qui contrôlait le ballon ou y avait droit au point le plus proche de l'endroit où s'est produite la faute technique.

But : supprimer la double pénalité en cas de faute technique et assurer un équilibre entre l'équipe qui possède le ballon et celle qui ne le possède pas.

Art. 39 - Bagarre

Quel que soit le nombre de membres du banc d'équipe disqualifiés pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique "B" doit être infligée à l'entraîneur.

Chaque membre du banc d'équipe qui, après avoir quitté la zone de banc d'équipe, est activement impliqué dans une bagarre, sera disqualifié conformément aux règles (Faute disqualifiante «D»).

But : pénaliser les membres du banc d'équipe qui participent à une bagarre en fonction du fait qu'ils soient effectivement impliqués dans cette bagarre.

Art. 46 - Crew chief / utilisation de l'IRS

1) Dans les deux dernières minutes :

- a) pour déterminer si une situation de goaltending ou d'intervention illégale a été jugée correctement

2) Durant tout le match :

- a) pour déterminer si un joueur en situation de tir sur lequel une faute a été sifflée bénéficie de deux ou trois lancers-francs.
- b) après une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante, pour s'assurer que celle-ci remplit les conditions nécessaires et pour la réévaluer au besoin.

But : ajouter trois situations de jeu supplémentaires permettant le recours à l'IRS.

Art. 50 - Devoirs de l'opérateur du chronomètre des tirs

Lorsque le ballon reste coincé entre l'anneau et le panneau, il s'agit d'une situation d'entre-deux , sauf entre des lancers-francs et sauf si la possession fait partie d'une même sanction de faute. Dans la mesure où la balle a touché l'anneau, le chronomètre des tirs doit être ramené à 24", respectivement 14".

But : être conséquent avec les autres dispositions du règlement de jeu (balle touchant l'anneau).

Remise en jeu suite à une faute antisportive ou disqualifiante

- 1) La remise en jeu consécutive à une faute antisportive ou disqualifiante est administrée au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant.**
- 2) La remise en jeu consécutive à une situation de bagarre est administrée au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant.**
- 3) Dans tous les cas, le chronomètre des tirs sera ramené à 14".**

But : accélérer le jeu et éliminer les situations complexes résultant d'une remise en jeu depuis le milieu du terrain.

Feuille de marque (art. 38.2.4)

Le nombre de lancers francs accordés doit être attribué comme suit :

...

Nouvelle disposition :

Si la faute consiste en la disqualification d'un assistant coach, d'un remplaçant, d'un joueur exclu ou d'un membre du banc d'équipe, y compris pour avoir quitté la zone de banc d'équipe suite à une bagarre et que cette faute consiste en une faute technique infligée au coach : 2 lancers-francs.

But : clarifier si une faute technique de coach est sanctionnée par 1 ou 2 lancer(s)-franc(s).

CHRONO DES TIRS

(EGALEMENT RECAPITULATIF)

Chronomètre des Tirs après 1 lancer franc dû à une faute technique :

T-Foul donnée à :

L'équipe ayant la possession de la balle

L'équipe **n'ayant pas** la possession de la balle

Aucune équipe n'a la possession de la balle

Backcourt
NO RESET

Frontcourt
NO RESET

Backcourt
24 SECONDES

Frontcourt

Situation d'entre-deux

NO RESET
s'il reste 14 sec ou plus

14 secondes
s'il reste 13 sec ou moins

24 secondes
remise en jeu en zone arrière

14 secondes
remise en jeu en zone avant

Chronomètre des Tirs après une situation d'entre-deux :

Lors d'une situation d'entre-deux

Si l'équipe A contrôle la balle

NO RESET

Si la remise en jeu est pour l'équipe A

24"

Si la remise en jeu est pour l'équipe **B** dans son **backcourt**

14"

Si la remise en jeu est pour l'équipe **B** dans son **frontcourt**

Aucune équipe ne contrôle la balle

24"

Si la remise en jeu a lieu dans le **backcourt**

14"

Si la remise en jeu a lieu dans le **frontcourt**

Chronomètre des Tirs après une faute personnelle :

Après qu'une faute (PF) soit commise

Equipe ayant la possession de la balle

Equipe n'ayant pas la possession de la balle

Aucune équipe ne contrôle la balle

24 SECONDES

Si la remise en jeu à lieu dans le **backcourt** de l'équipe ayant subi la faute

14 SECONDES

Si la remise en jeu à lieu dans le **frontcourt** de l'équipe ayant subi la faute

24 SECONDES
remise en jeu dans le **BACKCOURT**

NO RESET

remise en jeu dans le **FRONTCOURT** avec 14 ou plus au chrono des tirs

14 SECONDES

remise en jeu dans le **FRONTCOURT** avec 13 ou moins au chrono des tirs

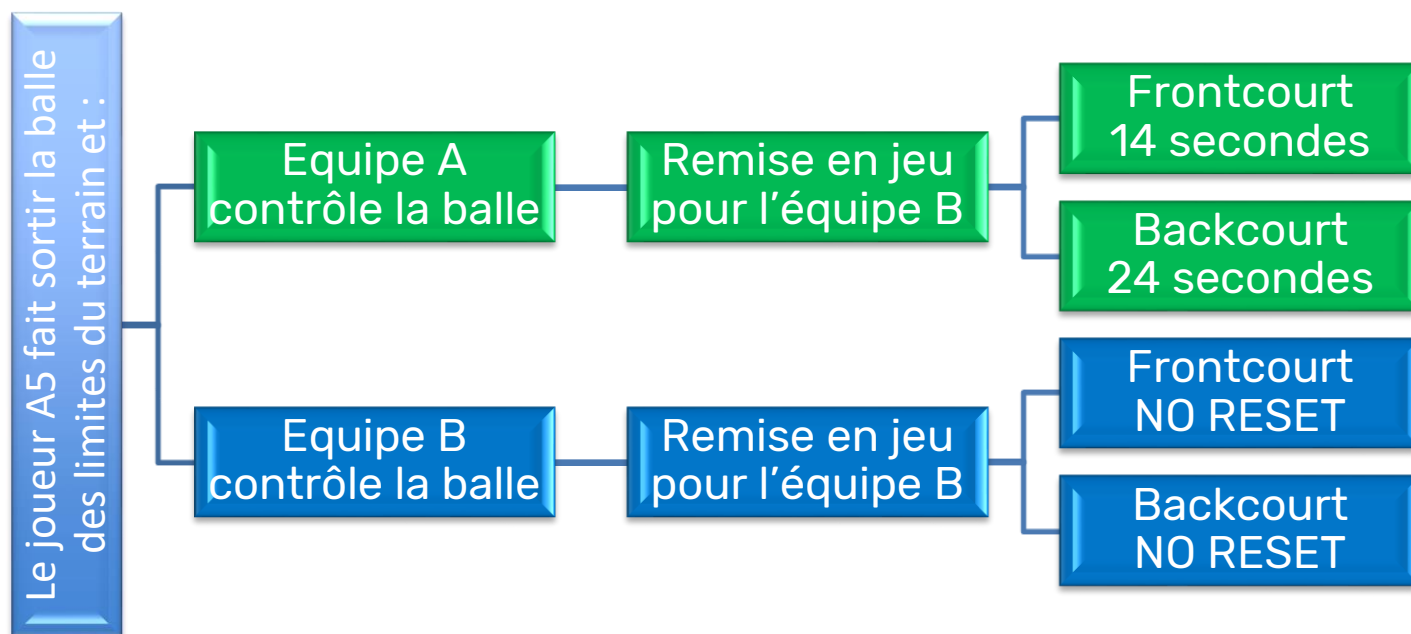
24 SECONDES

remise en jeu dans le **BACKCOURT**

14 SECONDES

remise en jeu dans le **FRONTCOURT**

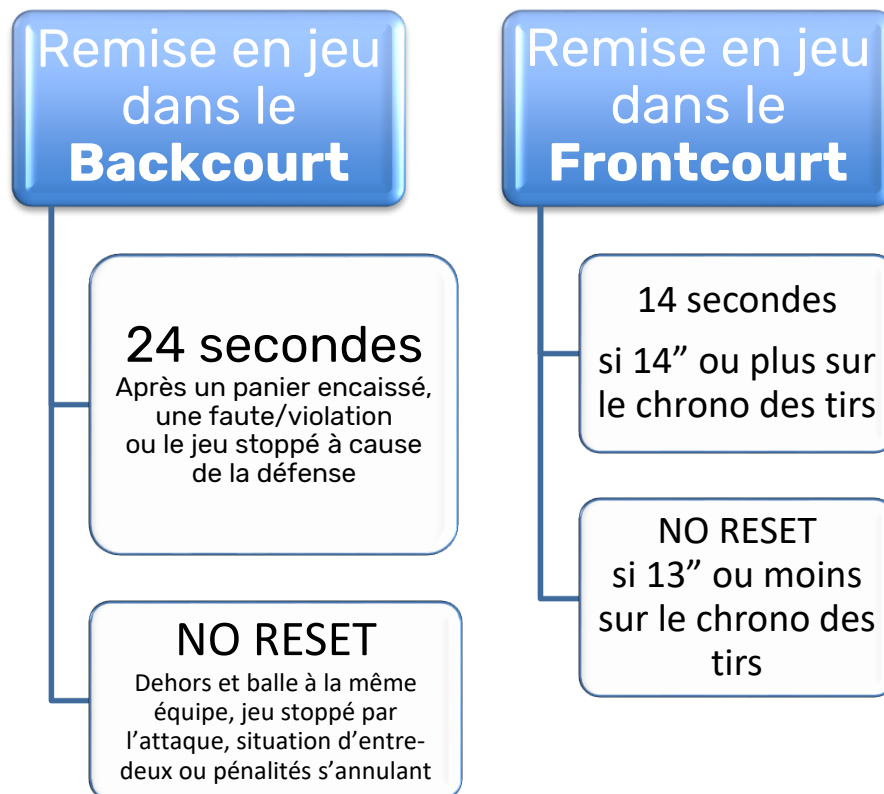
Chronomètre des Tirs après une sortie de balle :



Chronomètre des Tirs après une sortie de balle :



Chronomètre des Tirs après un temps-mort dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart ou de la prolongation :





QUESTIONS