NOUVELLES REGLES FIBA 5x5 POUR 2020-2021

Préparé pour le Québec par

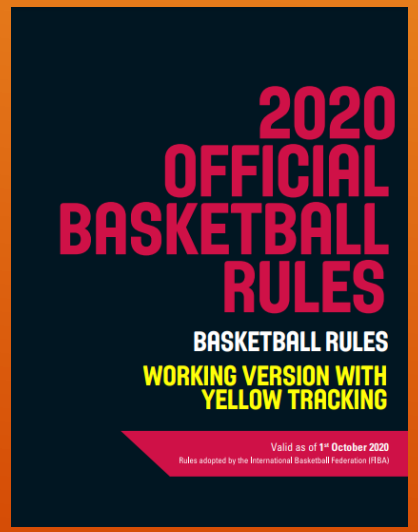
Sébastien Gauthier

Interprète provincial

COMITÉ PROVINCIAL D'ARBITRAGE

- Nous parlerons du nouveau document de **FIBA, avec les modifications 2020**
- **Je vous invite à le lire, il est disponible au:**
- http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/arbitres/le-reglement-de-jeu
- Les documents sont en français et proviennent du site de la Fédération Française

- Dans le document les changements y sont soulignés en bleu



COMITÉ PROVINCIAL D'ARBITRAGE

- **<u>Ce document a été créé pour mettre l'emphase sur des points de la règlementation qui nous touchent davantage au Québec.</u>**

LE DOCUMENT ORIGINAL COMPREND D'AUTRES MODIFICATIONS MINEURES QUE NOUS MAÎTRISONS DÉJÀ AU QUÉBEC. CES CHANGEMENTS NE SERONT PAS ABORDÉS DANS CE CONDENSÉ. LA RÈGLE COMPLÈTE DEVRAIT ÊTRE LUE ET COMPRISE PAR TOUS LES ARBITRES

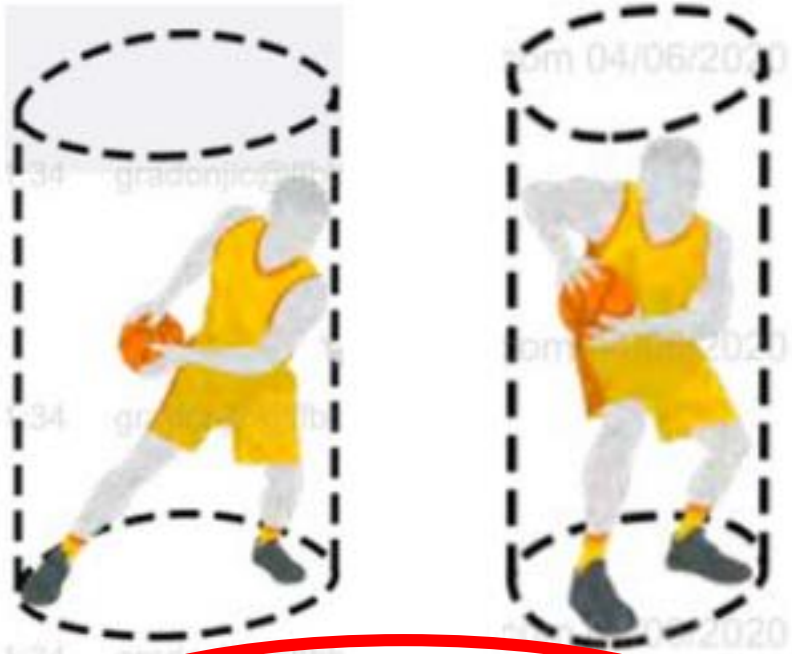
DEBUT DE L'ACTION DE TIR

- 2 notions pour 3 types de tirs

L'ARTICLE 15 SUR L'ACTION DE TIR EST DÉJÀ BIEN APPLIQUÉ, DONC NUL BESOIN DE COUVRIR DANS CETTE PRÉSENTATION LES DERNIÈRES MODIFICATIONS.

CYLINDRE DE L'ATTAQUANT **PORTEUR DU BALLON**

- Inclut désormais les **genoux et les bras fléchis** qui tiennent le ballon
- L'attaquant doit pouvoir **réaliser une action de jeu normale dans son propre cylindre** (tir, passe, pivot, départ en dribble)
- Le défenseur **ne peut pas rentrer dans le cylindre du porteur du ballon** (fautif en cas de contact)



nouveau

Défense illégale
(Défenseur est au contact dans le cylindre du porteur de balle)

Défense illégale
(intrusion dans le cylindre du porteur de balle.
Le défenseur empêche aussi une action normale du porteur dans son cylindre)

Rappel : CYLINDRE DU DEFENSEUR (OU DU NON-PORTEUR)

- Bras : pas placés plus loin que les appuis ou les genoux
- Pas le droit de rentrer dans le cylindre du porteur du ballon (contact = faute)
- Doit permettre à l'attaquant de réaliser une action normale de basketball dans son propre cylindre

Défense légale
(le défenseur n'est pas dans le cylindre du porteur)

Défense illégale
(le défenseur est hors de son cylindre ET dans le cylindre du porteur.

PRINCIPE DE RESPECT MUTUEL DES CYLINDRES

(PORTEUR DU BALLON + DEFENSEUR)

- Le défenseur **ne peut pas envahir le cylindre de l'attaquant**
- L'attaquant **ne peut pas** étendre bras, coudes, pieds, genoux **au-delà de son cylindre** et **entrer dans le cylindre du défenseur**

Le défenseur entre dans le cylindre du porteur

Défense illégale

L'attaquant fait une action normale de jeu dans son cylindre, même s'il crée un contact au visage de l'adversaire

Attaque légale

Faute DEFENSEUR

Le défenseur n'est pas dans le cylindre du porteur. Il est dans son propre cylindre

Défense légale

L'attaquant sort le coude de son propre cylindre et entre illégalement dans le cylindre du défenseur et heurte son visage

Attaque illégale

Faute ATTAQUANT

FAUTE ANTISPORTIVE C4

(Plus de notion de contrôle du ballon, d'attaquant ou défenseur)

- Faute sur un joueur qui progresse vers le panier adverse
- Contact par derrière ou sur le côté
- Sur un joueur qui a, ou qui tente d'attraper le ballon
- S'il n'y a plus d'adversaire entre le joueur qui progresse, le ballon et le panier

Faute Antisportive

Le défenseur rouge intercepte.
Le joueur vert essaie de récupérer le ballon
Le joueur rouge est accroché sur le côté par son adversaire qui joue le ballon alors qu'il n'y a :

- Aucun adversaire entre le joueur rouge et le ballon,
- Aucun adversaire entre le joueur rouge et le panier,
- Aucun adversaire entre le ballon et le panier

FAUTE ANTISPORTIVE C4
(Résumé)

1. Faute sur un joueur qui progresse vers le panier adverse
2. Contact par derrière ou sur le côté
3. Il n'y a plus d'adversaire dans le triangle « Joueur qui progresse / ballon / panier »

DOUBLE FAUTE

(Abandon de la notion de nécessité de « sanctions égales » - cf. Nb de LF)

Toujours 2 fautes, avec un contact, de 2 adversaires l'un sur l'autre, à peu près simultanées, **avec 2 fautes de même catégorie**, à savoir :

- Catégorie 1 : 2 fautes personnelles (offensive, sur tir, avec ou sans LF)
- Catégorie 2 : une combinaison de fautes antisportives et/ou disqualifiantes

Mais pas pour : une faute personnelle + une faute antisportive (ou disqualifiante)

Attention : les fautes techniques sont exclues des doubles fautes

Double Faute

- Soit 2 fautes personnelles
- Soit 2 fautes antisportives et/ou disqualifiantes

Pas de Double Faute

1 faute personnelle (le blanc était entré dans le cylindre de l'attaquant) +
1 faute antisportive (coup de coude de l'attaquant)

Quand une **double faute** est sifflée, une faute est enregistrée à chaque joueur et **aucun lancer-franc** ne doit être tiré pour ces fautes.
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe qui avait le ballon ou qui devait l'avoir, sauf si des lancers-francs étaient déjà prévus.

BLESSURE ET/OU **ASSISTANCE**

- Quand un joueur reçoit des soins ou une assistance

… par un médecin, un coach ou un membre du banc de son équipe

… pour rectifier son équipement, ses chaussures, retrouver des lentilles, …

… qui pénètre sur le terrain ou retarde une remise en jeu

→ le joueur doit être remplacé*

*à moins que cela se fasse en bordure du terrain sans retarder la reprise du jeu (ex: pendant un lancer-franc)

* et sauf si il y a moins de 5 joueurs en mesure de jouer dans cette équipe

FAUTE TECHNIQUE ATTAQUANT

- Pas de reset du chrono des tirs sur la remise en jeu après le LF

FAUTE TECHNIQUE POUR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON

Remise en jeu en zone arrière
pas de réinitialisation, le CT doit reprendre là où il a été arrêté.

Remise en jeu en zone avant
pas de réinitialisation, le CT doit reprendre là où il a été arrêté.

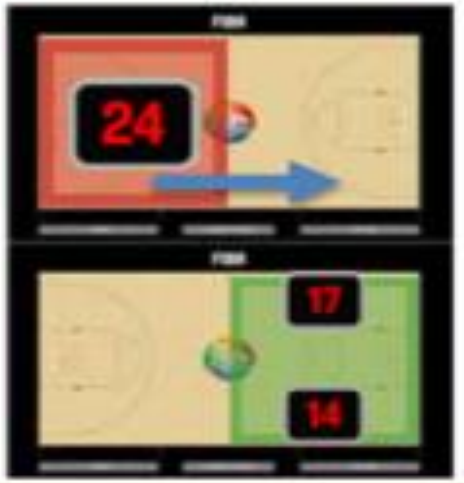
Rappel pour FT à l'équipe en défense

FAUTE TECHNIQUE POUR L'EQUIPE QUI NE CONTROLE PAS LE BALLON

Remise en jeu en zone arrière
24 SECONDES

Remise en jeu en zone avant

- pas de réinitialisation si le CT indique 14 secondes ou plus
- 14 SECONDES si le CT indique 13s ou moins

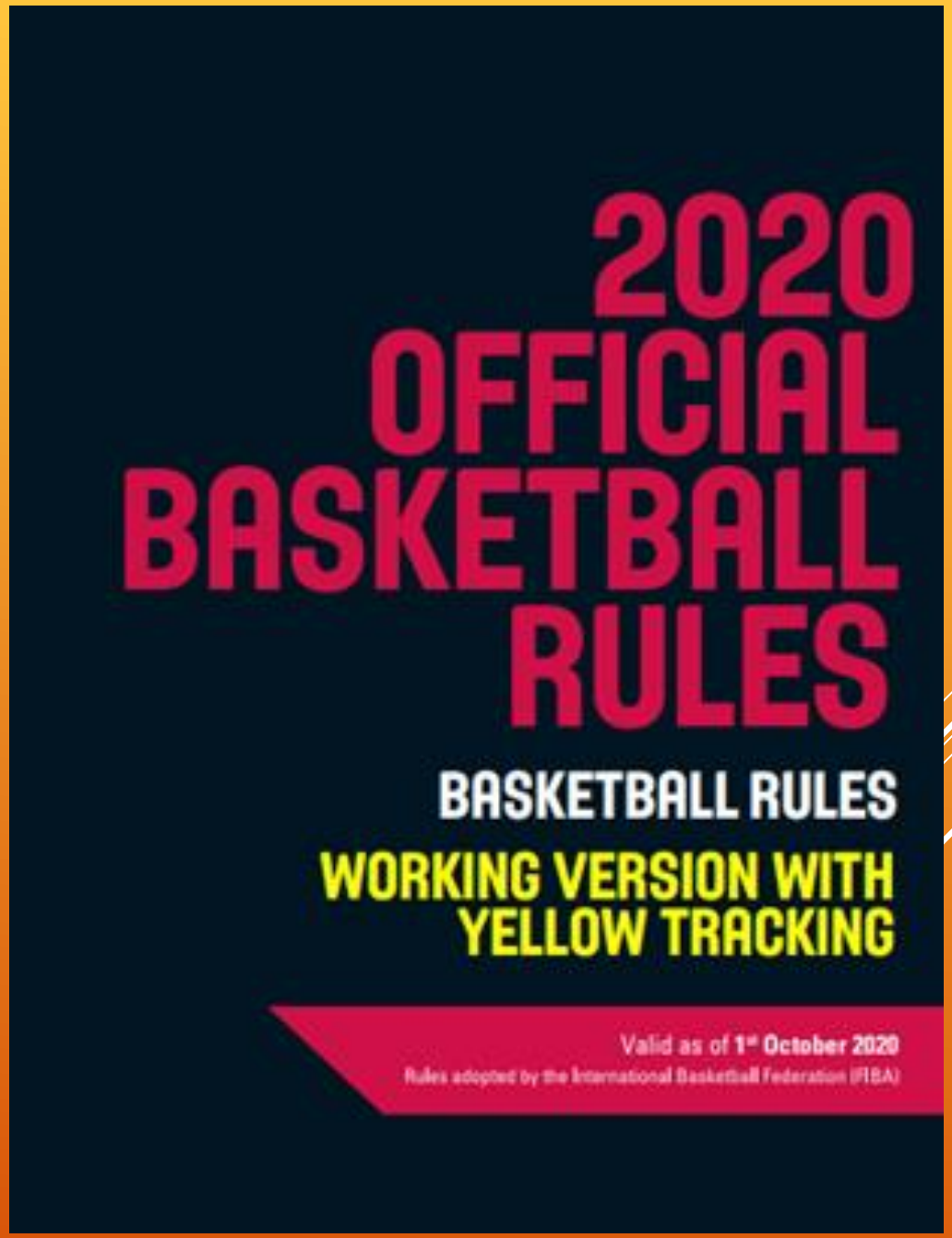


TEMPS-MORTS ET REMPLACEMENTS SUR LF

Pas de temps-mort ni remplacements possibles entre les lancers-francs d'une même série, quand bien même cette série est interrompue par le tir de lancer-franc d'une faute technique

Faute sur tir : 2 LF accordés	TM et remplacements possibles
1er LF de la faute sur tir commencé	Pas de TM et remplacements (série de 2 LF commencée)
Faute technique commise entre les 2 LF	
Avant le LF de la FT	Pas de TM et remplacements **sauf pour faire entrer le tireur du LF de la FT* ou si la FT est une 5ème faute *** (la série de 2 LF n'est pas terminée)
Après le LF de la FT	Pas de TM et remplacements (série de 2 LF non terminée)
Après le 2ème LF de la faute sur tir	TM et remplacements possibles à la première opportunité

* L'adversaire a droit dans ces cas à 1 remplacement également)

MERCI

- N’oubliez pas de lire et comprendre en entier les modifications au document