



Changements FIBA 2022

RÉSUMÉ PAR SÉBASTIEN GAUTHIER
INTERPRÈTE PROVINCIAL



Changements 2022 FIBA



► Liste des changements abordés

- 1. Art. 8, 10 et 34 Fin du temps de jeu
- 2. Art. 9 Echauffement avant match
- 3. Art. 12 Entre-deux et possession alternée
- 4. Art. 34 / 37 Faute de remise en jeu
- 5. Art. 37 Faute antisportive Critère 4
- 6. Art.4 accessoires compression permis
- 7. Nouveaux signaux pour les arbitres
- 8. Aide mémoire





Avertissement

- ▶ Cette présentation est un résumé des nouvelles règles 2022. Elle contient les changements qui nous touchent directement lors des matchs qui se déroulent au Québec et au Canada. Veuillez vous référer à la version originale de FIBA pour voir les autres changements si vous le désirez.



Résumé pour le Québec/Canada



Art. 8, 10 et 34 Fin du temps de jeu



► RAISON DU CHANGEMENT

- Si une faute est commise vers la fin du quart-temps ou de la prolongation, l'arbitre déterminera le temps de jeu restant. Lorsqu'une faute est sifflée, le chronomètre de jeu ainsi que le chronomètre des tirs doivent être arrêtés immédiatement. Cependant, sans l'utilisation d'un système de chronométrage contrôlé par sifflet (PTS), il y a toujours une marge d'erreur due au temps de réaction humain. C'est pourquoi le signal (buzzer) ne peut parfois être évité. Un bon temps de réaction est d'environ 0,3 secondes, tel que démontré par les recherches d'un club automobile, mesurant le temps de réaction des conducteurs.





Fin du temps de jeu (suite)

- ▶ Par conséquent, même lorsque l'arbitre décide qu'une faute est toujours pendant le temps de jeu, il ne peut être évité que le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs arrêtent leurs chronomètres avec un délai de réaction.
- ▶ **Les arbitres doivent savoir si la faute a été commise pendant le temps de jeu ou non et ils doivent prendre la décision.**



Fin du temps de jeu (suite)



- ▶ **1-Si la faute s'est produite en premier,** les deux signaux des chronomètres doivent être ignorés et le jeu doit reprendre comme si aucun des signaux n'avait sonné. Tous les paniers marqués doivent compter et les lancers francs doivent être administrés. De plus, il restera toujours du temps de jeu. Au minimum 0,1 secondes doit être remis au cadran.





Fin du temps de jeu (suite)

- ▶ 2- Si la faute s'est produite après que le signal du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs ait retenti:
- ▶ cette faute doit être ignorée car elle s'est produite après la fin du temps de jeu, à moins qu'il s'agisse d'une faute antisportive, technique ou disqualifiante et qu'il y ait un quart ou une prolongation qui suit.



Fin du temps de jeu (suite)



- ▶ **Avec cette modification**, il n'y aura plus de situation avec des lancers francs à administrer sans que les joueurs soient alignés dans les couloirs désignés le long de la zone restrictive avant le début d'un intervalle de jeu.
- ▶ Voyons ces situations.





Chrono de jeu / Temps de jeu

La faute arrive **avant** la fin du temps.

- ▶ 1- Le signal du chronomètre de jeu doit être ignoré. Le temps de jeu restant doit être déterminé par les arbitres. (0,1 secondes minimum)
- ▶ 2- Au moment où la faute s'est produite, le ballon peut être entre les mains d'un joueur ou en vol lors du tir. Si le ballon pénètre dans le panier, le panier compte.
- ▶ 3- La sanction pour la faute doit être administrée.
- ▶ 4- Le jeu reprend avec le temps de jeu restant déterminé par l'arbitre. (lancer(s) ou remise en jeu)
- ▶ 5- Lors de la reprise, l'article 16.2.5 doit être appliqué (0,1 ou 0,2 secondes à jouer, tip ou smash seulement)





Chrono de jeu / Temps de jeu

La faute arrive **après** la fin du temps

- ▶ 1- La faute personnelle doit être ignorée. Si le ballon est dans la ou les mains d'un tireur, le panier ne compte pas.
- ▶ 2- Si le ballon est en vol sur un tir et pénètre dans le panier, le panier compte.
- ▶ 3- Seul des sanctions pour faute antisportive, technique ou disqualifiante seront administrées.
- ▶ 4- Le tout avant le début du prochain quart-temps ou de la prolongation, à moins que la partie ne soit terminée.





Chronomètre des tirs 24 secondes

La faute arrive **avant** la fin du temps

- ▶ 1- Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré.
- ▶ 2- Au moment où la faute s'est produite, le ballon peut être entre les mains d'un joueur ou en vol lors du tir. Si le ballon pénètre dans le panier, le panier compte.
- ▶ 3- La sanction pour la faute doit être administrée.
- ▶ 4- Le jeu reprend comme après toute autre faute sanctionnée pendant le temps de jeu.





Chronomètre des tirs 24 secondes

La faute arrive **après** la fin du temps

▶ 3 situations sont possibles

- ▶ 1- Lorsque le ballon est toujours dans la ou les mains du joueur qui contrôle le ballon,
 - ▶ 1.1 Une violation du chronomètre des tirs s'est produite.
 - ▶ 1.2 Si le ballon entre, le panier ne compte pas.
 - ▶ 1.3 La faute personnelle **doit être ignorée**.
 - ▶ 1.4 Le jeu doit reprendre comme après une violation du chronomètre des tirs à moins que la faute n'ait été antisportive, technique ou disqualifiante.





Chronomètre des tirs 24 secondes

La faute arrive **après** la fin du temps

▶ 3 situations sont possibles

- ▶ 2- Lorsque le ballon est en l'air et touche l'anneau,
 - ▶ 2.1 Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré
 - ▶ 2.2 Si le ballon entre, le panier **compte**.
 - ▶ 2.3 La sanction de la faute **doit être administrée**.
 - ▶ 2.4 Le jeu reprend comme après toute autre faute sanctionnée pendant le temps de jeu.





Chronomètre des tirs 24 secondes

La faute arrive **après** la fin du temps

▶ 3 situations sont possibles

- ▶ 3- Lorsque le ballon est en l'air et manque l'anneau,
 - ▶ 3.1 Le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré.
 - ▶ 3.2 La sanction de la faute **doit être administrée** si la faute se produit avant que l'équipe offensive obtienne le rebond ou que l'équipe défensive obtienne un contrôle clair du ballon.
 - ▶ 3.4 Le jeu reprend comme après toute autre faute sanctionnée pendant le temps de jeu.





Chrono de jeu / Temps de jeu

La faute arrive **avant** la fin du temps

► Exemple

- Vers la fin du deuxième quart-temps, A1 débute son action de tir lors d'un lay-up au panier depuis la zone de deux points. A1 est fauté par B1 et continue ensuite son tir mais le signal du chronomètre de jeu sonne avant qu'il ne relâche le ballon. Le tir de A1 est réussi. L'arbitre détermine que la faute a eu lieu avant la fin du temps de jeu.
- Quelle est la bonne procédure ?





Chrono de jeu / Temps de jeu

La faute arrive **avant** la fin du temps

► Réponse

- 1- Le signal du chronomètre doit être ignoré. Le temps de jeu restant doit être déterminé par les arbitres. (0,1 seconde minimum)
 - **0.2 secondes est remis au chrono de jeu par les arbitres**
- 2- Si le ballon pénètre dans le panier, le panier compte.
 - **2 points accordés à l'équipe A**
- 3- La sanction pour la faute doit être administrée.
 - **1 lancer franc accordé à A1**
- 4- Le jeu reprend comme après toute autre faute sanctionnée pendant le temps de jeu.
 - **Les joueurs s'alignent pour le rebond du lancer-franc**



Art. 9 échauffement avant le match et à la demie.



- ▶ Chaque équipe doit faire son échauffement avant le match et débiter la partie en comptant dans le panier du demi-terrain devant son banc d'équipe.
- ▶ Cependant, si les deux équipes sont d'accord, elles peuvent échanger les bancs d'équipe et/ou les demi-terrains d'échauffement pour la première mi-temps.



Art. 12 Entre-deux et possession alternée



- ▶ Le réglage de la flèche de possession alternée après l'entre-deux initial dépend actuellement du premier contrôle du ballon vivant par une équipe **sur le terrain de jeu**.
- ▶ Avec ce changement, la procédure de remise en jeu de la possession est établie par la première équipe qui contrôle un ballon vivant après l'entre-deux initial et élimine les complications causées par le critère « sur le terrain de jeu »
- ▶ Voyons un exemple:



Art. 12 Entre-deux et possession alternée



- ▶ Exemple:
- ▶ Lors de l'entre-deux initial, A4 tape le ballon directement hors du terrain dans la zone avant de l'équipe A. L'équipe B bénéficie d'une remise en jeu.
- ▶ L'arbitre remet le ballon à B2 pour la remise en jeu.
- ▶ La flèche est placée pour favoriser l'équipe A dès que le ballon est à la disposition du joueur B, la prochaine possession favorisera l'équipe A. Même si il y avait une faute ou si l'équipe A était la première à sécuriser le ballon (vol de balle) lors de la remise en jeu.
- ▶ La notion de contrôler le ballon sur le terrain est éliminée.



Art. 34 / 37 Faute sur remise en jeu

2:00 minutes ou moins 4^e quart ou prolongation



► Raison du changement

- Pour s'assurer que les actions normales de basket-ball ne soient pas appelées comme des fautes antisportives à la fin du match

► Changements apportés

- 1- **Supprimer l'article 37- critère 5 existant**, concernant les fautes antisportives automatiques si un joueur défensif commet une faute alors qu'il reste 2:00 minutes ou moins au 4^e quart ou prolongation avant que le ballon ne soit relâché pour la remise en jeu.
- 2- Il est toujours possible de siffler une faute antisportive basée sur d'autres critères, selon la nature de l'action.
- 3- Ajouter une nouvelle sanction pour ce type d'infraction.



Art. 34 Faute sur remise en jeu

Nouvelle règle



► 34.1.2

- Une faute sur remise en jeu est une faute personnelle commise lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4^e quart et dans chaque prolongation par un joueur défenseur sur un adversaire situé sur le terrain de jeu lorsque le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu, et toujours entre les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu.

HOME		0:05		GUEST
101	B	PERIOD 4	B	87
FOULS	T.O.L.	PLAYER FOUL	T.O.L.	FOULS
6	5	29 3	5	10
SCORE		MATCH		SCORE

Art. 34 Faute sur remise en jeu

Nouvelle sanction

► Sanction

► 34.2.3

- Le joueur sur lequel a été commis la faute se verra attribuer 1 lancer-franc, suivi d'une remise en jeu par l'équipe non fautive à l'endroit le plus proche de l'infraction, que l'équipe attaquante soit déjà ou non en situation de faute d'équipe. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe non fautive au plus près du lieu de l'infraction.





Art. 34 Faute sur remise en jeu : nouvel exemple

- ▶ L'équipe A effectue une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de sa zone avant, avec 0:05 à faire au 4^e quart-temps. Alors que l'arbitre remet le ballon à A1 pour la remise en jeu, l'arbitre de tête (lead) appelle une faute sur B1 pour son contact avec A3 alors qu'il tente de maintenir sa position défensive pour le couvrir dans la zone restrictive.

- ▶ Il s'agit de la 5^e faute d'équipe du quart-temps pour l'équipe B.

▶ Sanction et poursuite du match

- ▶ **Faute personnelle pour B1**
- ▶ **1 lancer franc pour A3**
- ▶ **Remise en jeu de l'équipe A, depuis la ligne de fond à l'endroit le plus prêt de l'infraction.**
- ▶ **Aucun bonus (5 fautes d'équipe) ne doit être accordé pour cette faute.**

HOME	0:05	GUEST		
101	PERIOD 4	87		
FOULS	T.O.L.	PLAYER FOUL	T.O.L.	FOULS
6	5	29 3	5	10
SCORE	MATCH			SCORE

ART. 37 critère 4 * Clear path*



Les critères restent les mêmes:

- 1- Aucun joueur adverse entre le joueur qui progresse, le ballon et le panier.
- 2- Tout contact illégal commis latéralement ou par derrière.
- 3- Jusqu'à ce que l'action de tir commence.

La faute s'applique à:

- 1: Un joueur avec le ballon
- 2: Un joueur essayant de prendre contrôle du ballon
- 3: Un joueur recevant une passe

ART. 37 critère 4 * Clear path foul*



► Exemple 1

- A1 passe le ballon depuis la zone arrière à A2 qui est en zone avant sur une trajectoire dégagée au panier (clear path), sans aucun joueur de l'équipe B entre A2 et le panier. A2 saute en l'air et avant d'attraper le ballon, A2 est contacté par derrière par B1. Une faute contre B1 est sifflée.

► Réponse

- Il s'agit d'une **faute antisportive** de B1 pour un contact illégal sur un joueur par derrière ou latéralement sans joueur de l'équipe B entre A2 et le panier **après que le ballon ait été relâché sur une passe à A2.**

ART. 37 critère 4 * Clear path foul*



► Exemple 2

- A1 a le ballon dans les mains en zone arrière. A2 est en zone avant sur un chemin dégagé au panier (clear path) sans aucun joueur de l'équipe B entre A2 et le panier. Avant que A1 ne lâche le ballon pour une passe à A2, B1 commet une faute sur A2 par derrière.

► Réponse

- **Il ne s'agit pas d'une faute antisportive de B1** pour un contact illégal sur un joueur par derrière ou latéralement sans joueur de l'équipe B entre A2 et le panier, **car A1 n'a pas relâché encore la passe à A2.**

ART. 37 critère 4 * Clear path foul*



► Exemple 3

- B1 en zone arrière tape le ballon loin du dribbleur A1. B1 tente alors de gagner le contrôle du ballon sans joueur de l'équipe A entre B1 et le panier lorsque A2 contacte B1 depuis derrière ou latéralement.

► Réponse

- Il s'agit d'une **faute antisportive** de A2 contre B1 pour un contact illégal par derrière ou latéralement, sans joueur de l'équipe A entre B1 et le panier lorsque **B1 a tenté de prendre le contrôle du ballon.**

Art. 4 Uniforme



- ▶ Les vêtements de compression à manches courtes ou à manches longues sont permis pour tous les niveaux.
- ▶ Le vêtement de compression inclut : cuissard, leggings, manchon de compression et **chandail de compression**.
- ▶ **Attention: Les vêtements de compression trop grands pour le joueur deviennent des t-shirts et sont interdits. Le vêtement doit être serré sur le corps.**
- ▶ Comme auparavant, tous les accessoires doivent être de la même couleur unie.





Accessoires PERMIS

Abréviation : (T)

Tous les accessoires d'une équipe sont de la même couleur UNIE.

-Le port du t-shirt à manches courtes : juvénile et moins.

-Les vêtements compression à manches courtes ou à manches longues pour tous les niveaux. (T)

-Le vêtement compression inclut : cuisseard, leggings, manchon compression et chandail compression. (T) depuis octobre 2022

-Les bandes de « strapping », de kinésiologie ou similaire, d'épaules, de bras, de jambes, etc. (T)

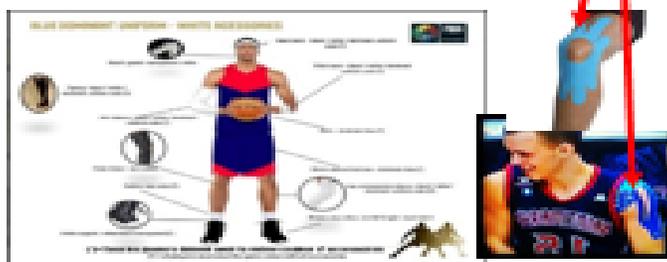
-Bracelet « crisband », 30 CM maximum. (T)

-Bandeau autour de la tête. (T)

-« Taplog » de physio blanc : sur les mains, poignets, doigts, chevilles, etc. Ce genre de « taplog » n'entre pas dans la catégorie qui est considéré comme accessoire. Il peut donc être porté avec des accessoires d'une autre couleur.

-Les bas doivent être visibles et peuvent être de couleurs différentes pour chaque joueur.

-Genouillère médicale correctement recouverte (n'importe quelle couleur). kiné-tape (T)



TOUS LES ACCESSOIRES PORTÉS PAR UNE ÉQUIPE DOIVENT ÊTRE DE LA MÊME COULEUR UNIE. (chandail compression, manchon jambe ou bras, bandeau, crisband, kiné-tape, cuisseard et T-shirt longue permis)

CE QUI EST INTERDIT

-T-shirt à manches longues.

-T-shirt à manches courtes (Collégial et Universitaire)

-Chandail compression ample qui devient un t-shirt. (Collégial et Universitaire)

-Espadrilles de couleurs différentes.

-Ne pas porter de bas ou qu'ils ne soient pas visibles.

-Des joueurs d'une même équipe qui portent des accessoires de couleurs différentes.

-Des accessoires qui ne sont pas d'une couleur uniforme (ex : un manchon compression noir avec des lignes ou des motifs blancs).



Depuis octobre 2022

Permis



Permis

Vêtements compression
Tous les niveaux (T)



Niveau d'application

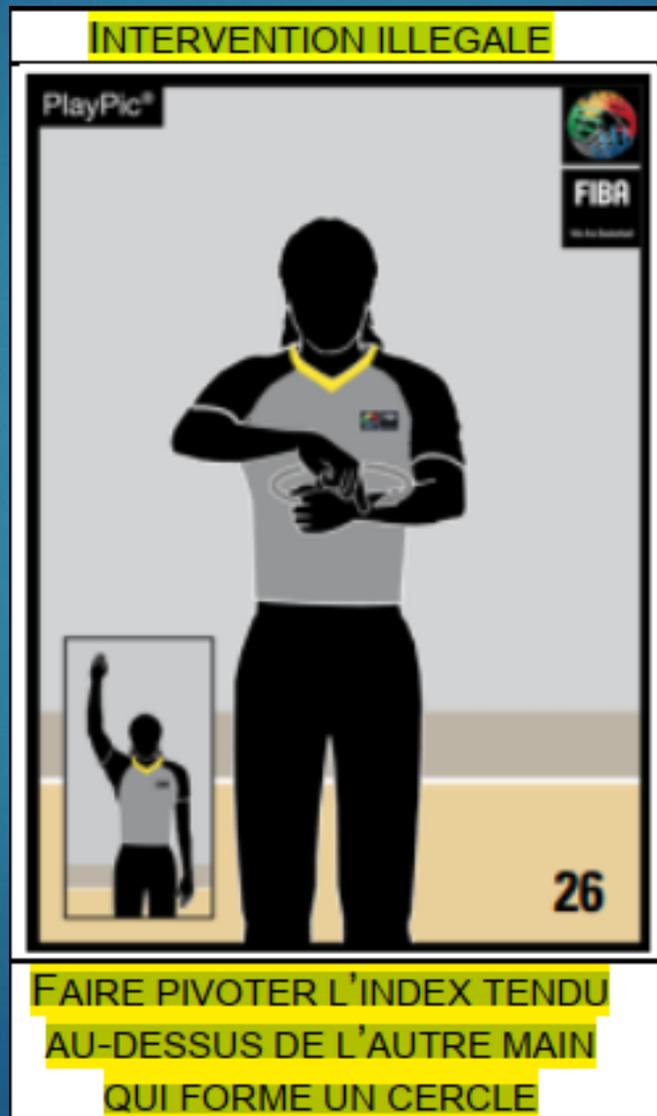
Ce code vestimentaire ne s'applique pas pour les parties de division 4 et le niveau mini basket et plus jeune. Tous les autres niveaux doivent s'y conformer.

Exemple : Une équipe peut désormais jouer avec un maillot blanc et porter des accessoires rouges, à condition qu'il n'y a qu'une seule couleur d'accessoires pour cette équipe.

Nouveaux signaux utilisés



Type de violation
Art. 31
Intervention illégale sur le ballon (« Goaltending ») ou sur le panier.



Nouveaux signaux utilisés



Types de faute

33.1 Principe du cylindre

33.2 Principe de la verticalité

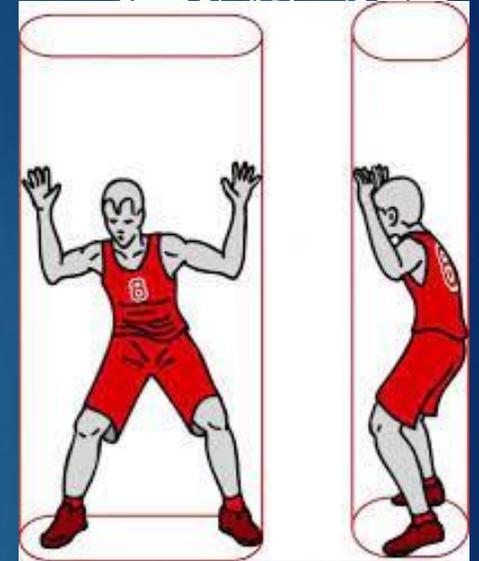
NON-RESPECT DU CYLINDRE

PlayPic®

FIBA

45

ABAISSEZ PUIS RELEVEZ LES DEUX BRAS AVEC LES MAINS VERTICALES



Aide mémoire changement 2022



▶ Vérifier avant la partie

- ▶ 1- modification Uniforme (vêtement de compression permis)
- ▶ 2- Échauffement avant match, panier en avant de son banc

▶ Durant le match

- ▶ **3-** entre-deux initial possible changement (première possession)
- ▶ 4- Fin d'un quart, Jamais lancer sans temps au cadran remettre minimum 0,1 sec et décider si la faute avant ou après le buzzer
- ▶ 5- Fin d'un shot clock, faute après buzzer (3 possibilités)
- ▶ 6- Nouvelle faute sur sortie de balle L2M, plus de UF C5, 1L REJ Point de la faute
- ▶ 7- 2 ajouts de situation pour la faute C4
- ▶ 8- 2 nouveaux signaux sont autorisés



Mise au point sur double violation au lancer franc

- ▶ Pendant plusieurs années, nous avons fait une mauvaise interprétation de la règle lors d'une double violation au lancer franc impliquant le lanceur, Voici donc la bonne interprétation.

- ▶ **Interprétation officielle FIBA 2022**

- ▶ **43-4 Exemple** : B2 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains de A1 lors d'un dernier lancer franc. Le lancer franc de A1 rate l'anneau.

- ▶ **Interprétation :**

- ▶ Il s'agit d'une violation de lancer franc par B2 et A1. **Une situation d'entre-deux se produit.**

Merci et bonne saison



- ▶ Préparé par Sébastien Gauthier

