



ARBITRE CLUB

8 – AUTRES REGLES





La règle des 3 secondes



La règle des 3 secondes

Un joueur dont l'équipe a le ballon sur le terrain dans sa zone avant, ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive (= raquette).

S'il dépasse ce délai, le ballon est donné à l'adversaire pour une remise en jeu

Le décompte commence quand :

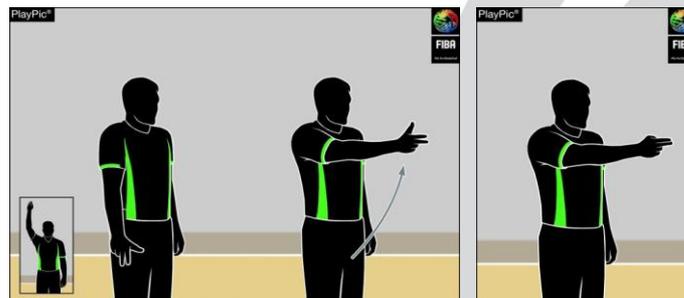
- le ballon est sur le terrain et en zone avant, contrôlé par l'équipe attaquante
- le joueur a un pied dans ou en contact avec la zone restrictive ou ses lignes

Le décompte ne commence pas :

- pendant les **remises en jeu**
- pendant les **situations de rebonds** tant que le ballon n'est pas contrôlé à nouveau par l'équipe en attaque sur le terrain
- tant que le ballon est **en zone arrière**

Le décompte se termine quand :

- un tir est tenté
- le joueur met les deux pieds en dehors de la zone restrictive
- un coéquipier s'apprête à tirer au panier
- un coéquipier tire au panier
- le joueur qui est dans la raquette fait l'effort de sortir



La règle des 5 secondes



La règle des 5 secondes

Un joueur qui contrôle le ballon et qui ne dribble pas lorsqu'il est étroitement marqué (à moins de 1 mètre) par un défenseur actif doit dribbler, tirer ou passer le ballon avant que 5 secondes s'écoulent.

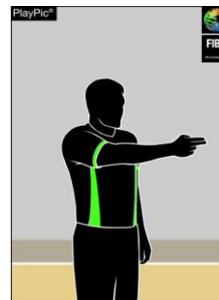
S'il dépasse ce délai, le ballon est donné à l'adversaire pour une remise en jeu

Le décompte commence quand :

- le défenseur est proche, à moins de 1 mètre et défend activement
- l'attaquant détient le ballon sans dribbler

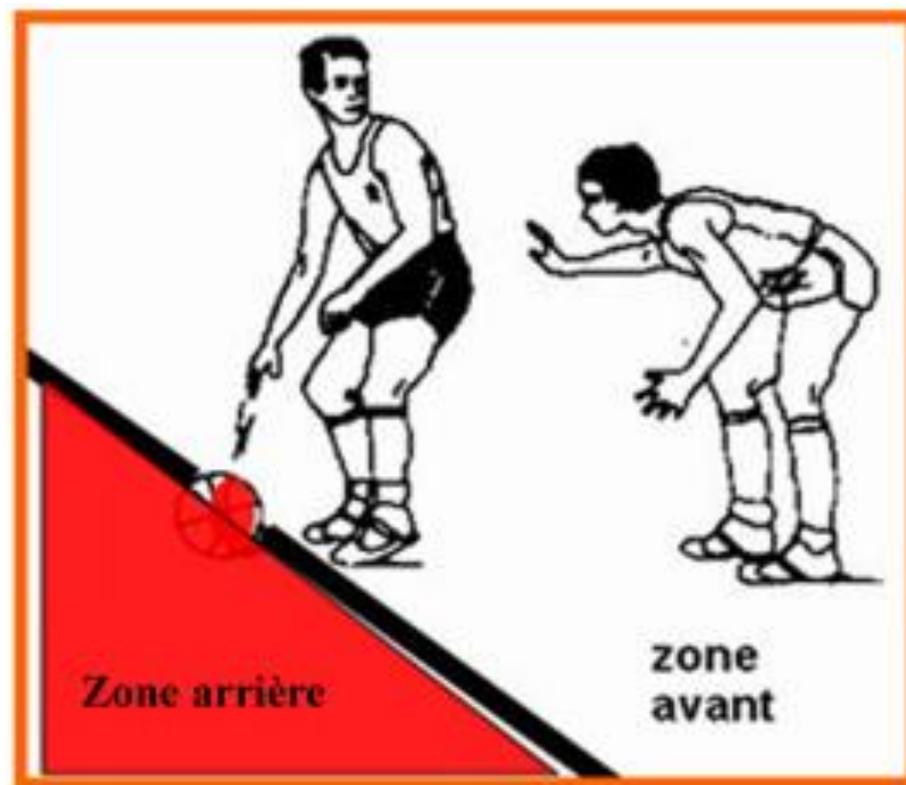
Le décompte se termine quand :

- le défenseur se recule (il est à plus de un mètre) ou n'est plus actif
- l'attaquant dribble, tire ou fait une passe



NB : à noter qu'un joueur dispose également de 5 secondes pour effectuer une remise en jeu et pour tirer un lancer-franc.

La règle des 8 secondes



La règle des 8 secondes

Une équipe qui contrôle le ballon en zone arrière dispose de 8 secondes pour l'amener en zone avant.

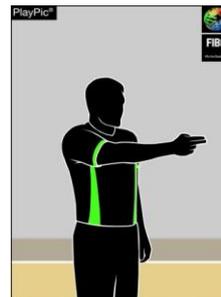
Si ce délai est dépassé, le ballon est donné à l'adversaire pour une remise en jeu

Le décompte commence quand :

- lors une remise en jeu : le joueur touche le ballon sur le terrain
- lors d'un rebond : quand le ballon est contrôlé par un attaquant
- lors d'une interception : lorsque le ballon est contrôlé par le nouvel attaquant

Le décompte se termine quand :

- le ballon touche la zone avant
- le porteur du ballon a passé ses deux pieds et le ballon en zone avant (ex : si un joueur est à cheval sur la ligne médiane, on compte toujours les 8 secondes)



Si l'équipe rouge contrôle le ballon en zone arrière depuis 5 secondes et qu'un joueur bleu chasse le ballon en dehors du terrain, l'équipe rouge n'aura plus que 3 secondes après la remise en jeu pour passer la ligne (l'arbitre doit prévenir les joueurs)

La règle du pied / poing



La règle du pied volontaire

Un joueur ne peut pas jouer **délibérément** le ballon avec pied ou le poing. Il est fréquent que dans l'engagement du jeu le ballon vienne à toucher les **pieds** des joueurs. Cela ne constitue pas **nécessairement une infraction**

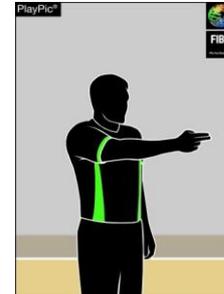
Quand je joue au basketball:

- je ne dois pas **frapper le ballon avec le poing**
- je ne dois pas **jouer délibérément le ballon avec le pied** ou une partie de la jambe
- je ne dois pas **bloquer délibérément le ballon avec le pied** ou une partie de la jambe

Quand j'attaque ou je défends :

- si je cause un **contact accidentel** sur le ballon avec une partie quelconque de la jambe,
- si le ballon vient **accidentellement** sur mon pied ou ma jambe,

Alors ce n'est **pas une violation** ... même si je suis **en mouvement** et même si je **récupère ensuite le ballon** !



La règle de l'entre-deux et du ballon tenu



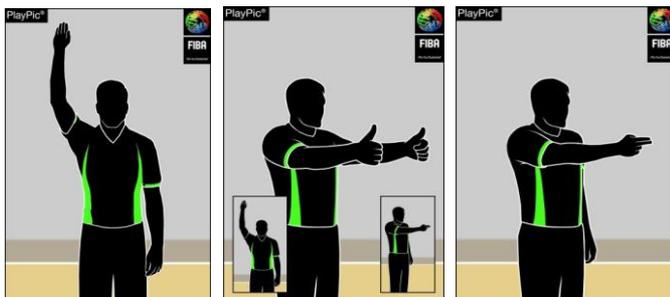
La règle de l'entre-deux et du ballon tenu

On dit souvent que l'arbitre siffle entre-deux, il siffle en fait une violation « ballon tenu » !

Il est possible de prendre le ballon dans les mains de l'adversaire sans créer de contact avec lui.

Si le ballon est tenu par deux joueur ou plus, l'arbitre doit laisser la chance aux joueurs de se l'approprier, à moins que la **rudesse** ou la **violence** ne soit le seul moyen de s'emparer du ballon.

Dans ce cas l'arbitre siffle "ballon tenu" et au lieu de faire exécuter un "entre deux", il donne le ballon à l'équipe dont c'est le tour de bénéficier de la possession alternée (voir la flèche).



Il y a d'autres cas d'entre-deux :

- quand le ballon se coince entre l'anneau et le panneau
- quand 2 arbitres sont en désaccord lors d'une sortie

La règle de l'entre-deux et du ballon tenu

Une rencontre de basket-ball débute toujours par un entre-deux. Ce sera l'unique entre-deux de la partie.

Chaque nouvelle situation d'entre-deux fait appel à la règle de l'alternance :

- Lors du prochain entre deux, l'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon après l'entre-deux de départ aura droit à la première possession alternée.
- A chaque entre deux suivant et pour chaque remise en jeu de début de période, la remise en jeu sera effectuée à tour de rôle par chaque équipe selon l'indication de la flèche d'alternance.



La règle de l'entre-deux et du ballon tenu

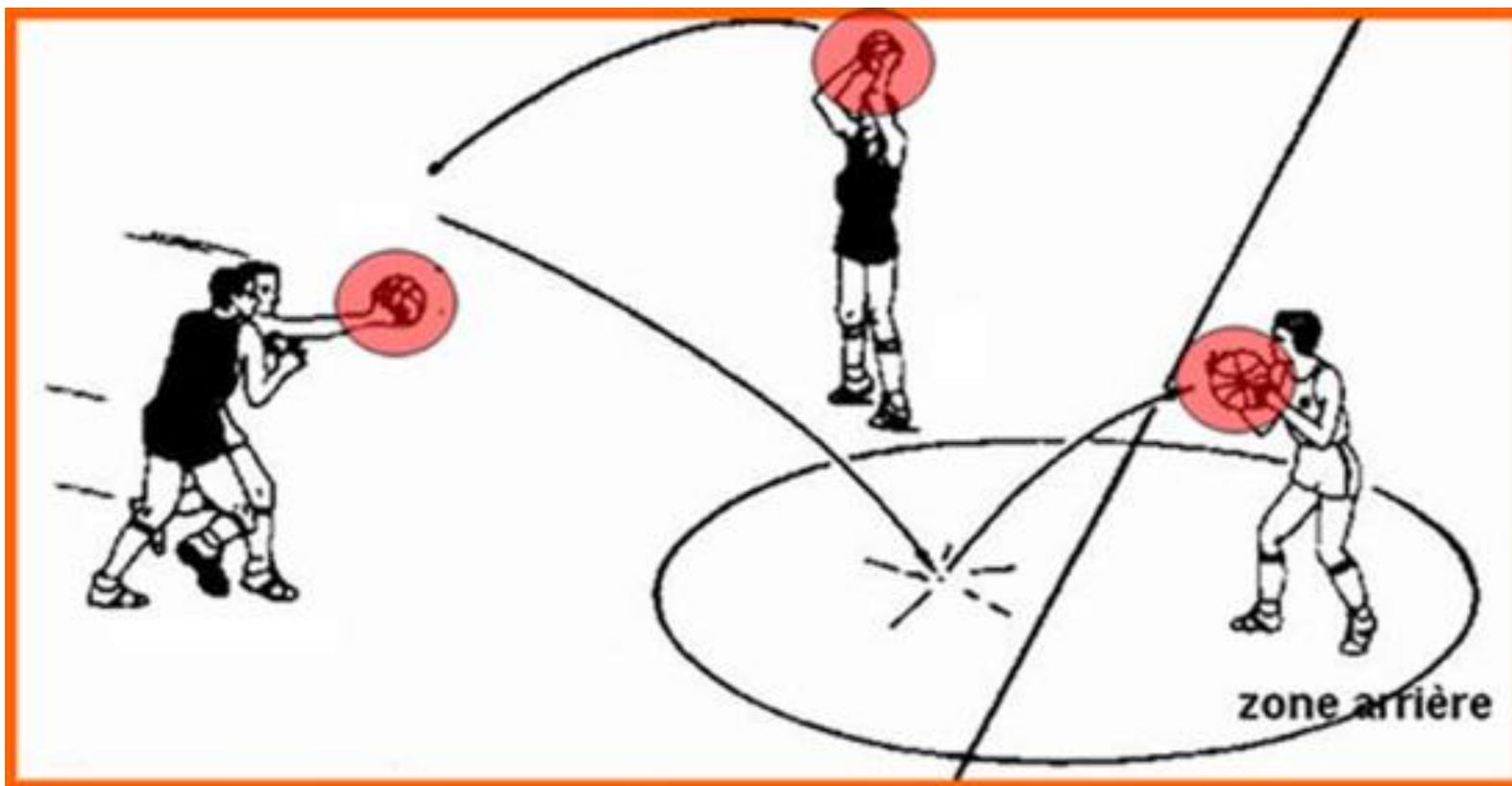


POSS.

Une situation de possession alternée :

- **commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu après un ballon tenu ou un début de période
- **prend fin**, et la flèche doit alors être tournée vers l'autre équipe, lorsque :
 - le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu
 - l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation

La règle du retour en zone



La règle du retour en zone

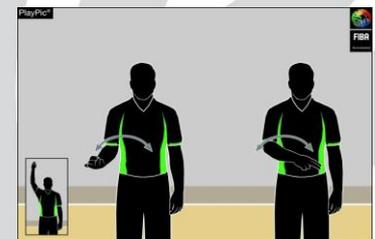
Une équipe jouant et contrôlant le ballon dans sa **zone avant** ne peut revenir le jouer en **zone arrière** à moins qu'un adversaire n'ait touché le ballon lors de son passage entre les deux zones

Éléments de base du règlement à prendre en compte	Pour être considéré comme étant en zone avant , le ballon doit :	Pour être considéré comme étant revenu en zone arrière , le ballon doit :
Déterminer la zone où se situe le ballon	<ul style="list-style-type: none">- avoir touché le sol en zone avant- être dans les mains d'un joueur qui a les 2 pieds complètement en zone avant- être dribblé en zone avant par un joueur ayant les 2 pieds complètement en zone avant	<ul style="list-style-type: none">- toucher ou être touché par un joueur attaquant en contact avec sa zone arrière (ligne médiane incluse)



Pour siffler retour en zone, il faut que la réponses aux 3 questions suivantes soit toujours : « des joueurs de l'équipe attaquante »

- qui **contrôlait** le ballon en zone avant ?
- quel est **le dernier joueur qui a touché** le ballon en zone avant ?
- quel est **le premier joueur qui a touché** le ballon en zone arrière ?



Le temps-mort



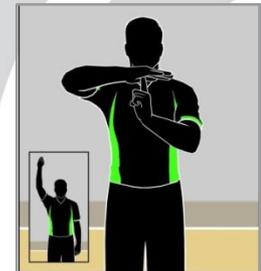
Le temps-mort

L'entraîneur ou l'entraîneur-adjoint peut demander un temps-mort (TM).

-La période du TM commence lorsque l'arbitre siffle et fait le signal du TM.

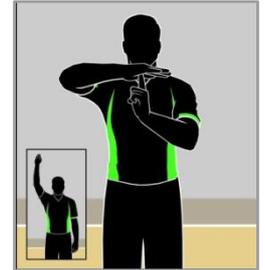
- Chaque équipe dispose de 2 TM en 1^{ère} mi-temps et de 3 TM en 2^{ème} mi-temps (2 maximum dans les 2 dernières minutes dont leur remise en jeu peut être choisie en zone avant ou bien en zone arrière par le coach demandeur) + 1 TM par prolongation. Les TM non utilisés d'une mi-temps ne peuvent être transférés à l'autre.

- Un temps-mort peut-être accordé :
 - après un coup de sifflet de l'arbitre
 - après un panier marqué par l'équipe adverse
 - après un dernier lancer-franc marqué.



Le temps-mort

- Une demande de TM peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour l'annoncer
- Un TM est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en 1^{er}, sauf si un panier est réussi.
- Un TM dure 1 minute. Il y a :
 - un 1^{er} signal sonore après 50 secondes pour signaler qu'il faut revenir sur le terrain,
 - un 2^{ème} signal sonne à 1mn pour annoncer qu'il faut reprendre le jeu



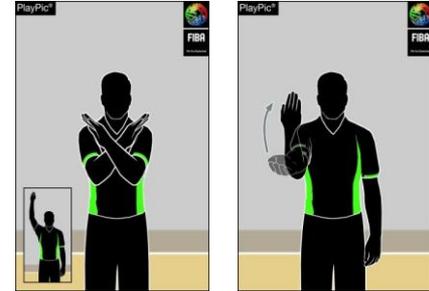
Le remplacement



Le remplacement

On appelle souvent le remplacement : « changement » !

Voici quelques points à connaître :



- C'est le remplaçant qui demande son remplacement à la table de marque

- Il doit faire le geste ou s'asseoir sur la chaise près de la table de marque

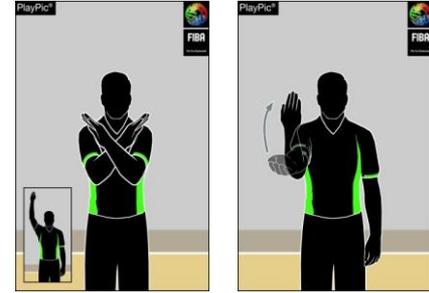
- Un remplacement (= un changement) peut avoir lieu :

- Lorsque le ballon est mort c'est à dire que l'arbitre a sifflé**
- Après un dernier lancer-franc s'il est réussi (pas entre les LF)**
- Après un panier « encaissé » dans les 2 dernières minutes du match**

- Si le tireur de LF doit être remplacé (blessure, 5^{ème} faute ou disqualifiante), c'est son remplaçant qui doit tirer les LF

Le remplacement

- Lorsque l'arbitre a fait les deux gestes (signalement du remplacement + autorisation d'entrée en jeu), le remplaçant devient joueur
- Il doit rester sur le terrain pendant au moins une phase de jeu (temps de jeu décompté au chronomètre) avant de pouvoir être remplacé.
- Si le remplacement a lieu pendant un TM, le remplaçant doit se présenter à la table de marque





INFBB

INSTITUT NATIONAL
DE FORMATION DU BASKETBALL



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85