



# Modifications des règles de jeu 2012

## ***AVB et COBB***

*Version septembre 2012*

Avancer avec la



# Art. 17 – Remise en jeu

## Modification de la règle

- Pendant les 2 dernières minutes de jeu de la 4<sup>ème</sup> période et pendant les 2 dernières minutes de chaque prolongation, à la suite d'un temps-mort accordé à l'équipe ayant droit à la possession du ballon dans sa zone arrière, la remise en jeu consécutive doit être effectuée, **à la ligne de remise en jeu** (ligne située à 8,325m de la ligne de fond), **à l'opposé à la table de marque, dans la zone avant de l'équipe**

## Art. 17 – Remise en jeu Exemple n°1

- **Dans les 2 dernières minutes de la rencontre**, A4 dribble depuis 6 sec dans sa zone arrière quand :
  - (a) B4 chasse le ballon en touche
  - (b) B4 commet la 3<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans la période.
- Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Après le temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu par A4 au niveau de la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe A.
- Dans les 2 cas, l'équipe A disposera des 18 sec restant sur l'appareil des 24 secondes.

# Art. 17 – Remise en jeu Exemple n°2

- **Dans les 2 dernières minutes de la rencontre**, A4 dribble le ballon dans sa zone avant. B9 chasse le ballon dans la zone arrière de l'équipe A où un joueur A recommence un dribble. Alors, dans la zone arrière de l'équipe A avec 6 sec restant sur l'appareil des 24 secondes :
  - (a) B4 chasse le ballon en touche
  - (b) B4 commet la 3<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans cette période
- Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Après le temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu par A4 au niveau de la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe A.
- Sur l'affichage de l'appareil des 24 secondes, il restera pour l'équipe A :
  - (a) 6 secondes
  - (b) 14 secondes

# Art. 17 – Remise en jeu Exemple n°3

- Alors qu'il reste 5 sec sur l'appareil des 24 sec, durant la remise en jeu, A4 passe le ballon en direction du panier et le ballon touche l'anneau.
- **L'opérateur des 24 secondes ne doit pas réinitialiser l'appareil** puisque le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré. Le jeu doit continuer sans interruption.

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Modification de la règle (1 / 3)

- Chaque fois que :
  - un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain,
  - sur une remise en jeu, le ballon touche ou est touché légalement par n'importe quel joueur sur le terrain et que l'équipe du joueur chargé de la remise en jeu garde le contrôle du ballon,cette équipe doit tenter un tir au panier du terrain dans un délai de 24 secondes.

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Modification de la règle (2 / 3)

- Si le jeu est arrêté par un arbitre :
  - **Pour une faute ou une violation (pas pour un ballon sorti du terrain) commise par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,**
  - Pour toute raison valable liée à l'équipe n'ayant pas le contrôle du ballon,
  - Pour toute raison valable n'ayant aucun rapport avec l'une des équipes,

la possession du ballon doit être accordée à l'équipe qui avait le contrôle du ballon auparavant [...]

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Modification de la règle (3 / 3)

[...] et l'appareil doit être géré de la manière suivante :

- Si la remise en jeu est effectuée dans la zone arrière, l'appareil des 24 secondes doit être remis à 24.
- Si la remise en jeu est effectuée dans la zone avant, l'appareil des 24 secondes doit être remis en marche de la manière suivante :
  - si 14 secondes ou plus sont affichées sur l'appareil des 24 sec au moment où le jeu a été arrêté, l'affichage ne doit pas être réinitialisé mais continuer avec le temps restant,
  - si 13 sec ou moins sont affichées sur l'appareil des 24 sec, l'appareil des 24 sec être remis à 14 sec



# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Exemple (1 / 8)

- B4 touche le ballon et le met en touche (zone avant). Une violation pour ballon hors des limites du terrain en zone avant de l'équipe A est sifflée. L'appareil des 24 secondes affiche 8 secondes.
- L'équipe A ne disposera seulement que des 8 secondes restant sur l'appareil des 24 secondes.

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Exemple (2 / 8)

- A4 dribble dans sa zone avant. B4 commet une faute sur A4. C'est la 2<sup>ème</sup> faute de l'équipe B dans cette période. L'appareil des 24 secondes indique encore 3 secondes.
- L'équipe A disposera de 14 secondes sur l'appareil des 24 secondes.

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Exemple (3 / 8)

- Il reste 4 sec sur l'appareil des 24 sec **et l'équipe A** contrôle le ballon dans sa zone avant lorsque :
    - (a) A4
    - (b) B4
  - se blesse et les arbitres interrompent le jeu.
  - L'équipe A disposera de :
    - (a) 4 secondes
    - (b) 14 secondes
- restant sur l'appareil des 24 secondes

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Exemple (4 / 8)

- A4 lache le ballon lors d'un tir au panier du terrain. Alors que le ballon est en l'air, une double faute est sifflée entre A5 et B5 alors qu'il reste 6 secondes sur l'appareil des 24. Le ballon ne rentre pas dans le panier. La flèche indique que l'équipe A bénéficie de la prochaine possession alternée.
- L'équipe A ne disposera que des 6 secondes restantes affichées sur l'appareil des 24 sec.

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Exemple (5 / 8)

- Il reste 5 sec sur l'appareil des 24 secondes et A4 est en train de dribbler lorsque une faute technique est sifflée à B4 suivie d'une faute technique sifflée à l'entraîneur de l'équipe A.
- Après l'annulation des sanctions identiques, le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A qui ne disposera que des 5 secondes restantes sur l'appareil des 24.

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Exemple (6 / 8)

- Il reste sur l'appareil des 24 secondes :
  - (a) 16 secondes
  - (b) 12 secondes
- B4, dans sa zone arrière, frappe délibérément le ballon du pied ou du poing.
- Il s'agit d'une violation de B4. Après la remise en jeu dans sa zone avant, l'équipe A disposera de
  - (a) 16 secondes,
  - (b) 14 secondes,restant sur l'appareil des 24 secondes.

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Exemple (7 / 8)

- Pendant la remise en jeu par A4, B4 dans sa zone arrière place ses bras au-delà de la ligne délimitant le terrain et il empêche la passe de A4 alors qu'il reste sur l'appareil des 24 secondes
    - (a) 19 secondes
    - (b) 11 secondes
  - B4 commet une violation. Après la remise en jeu dans la zone avant, l'équipe A bénéficiera de
    - (a) 19 secondes
    - (b) 14 secondes
- restant sur l'appareil des 24 secondes.

# Art. 29 – Vingt-quatre secondes

## Exemple (8 / 8)

- A4 dribble dans sa zone avant lorsque B4 commet une faute antisportive sur A4 alors qu'il ne reste que 6 sec sur l'appareil des 24 secondes.
- Que les lancers-francs soient réussis ou manqués, l'équipe A bénéficiera de la remise en jeu à hauteur de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. **L'équipe A disposera d'une nouvelle période de 24 secondes.**
- **Cela s'applique également dans le cas d'une faute technique et d'une faute disqualifiante.**



# Art. 33 – Contact : principes généraux

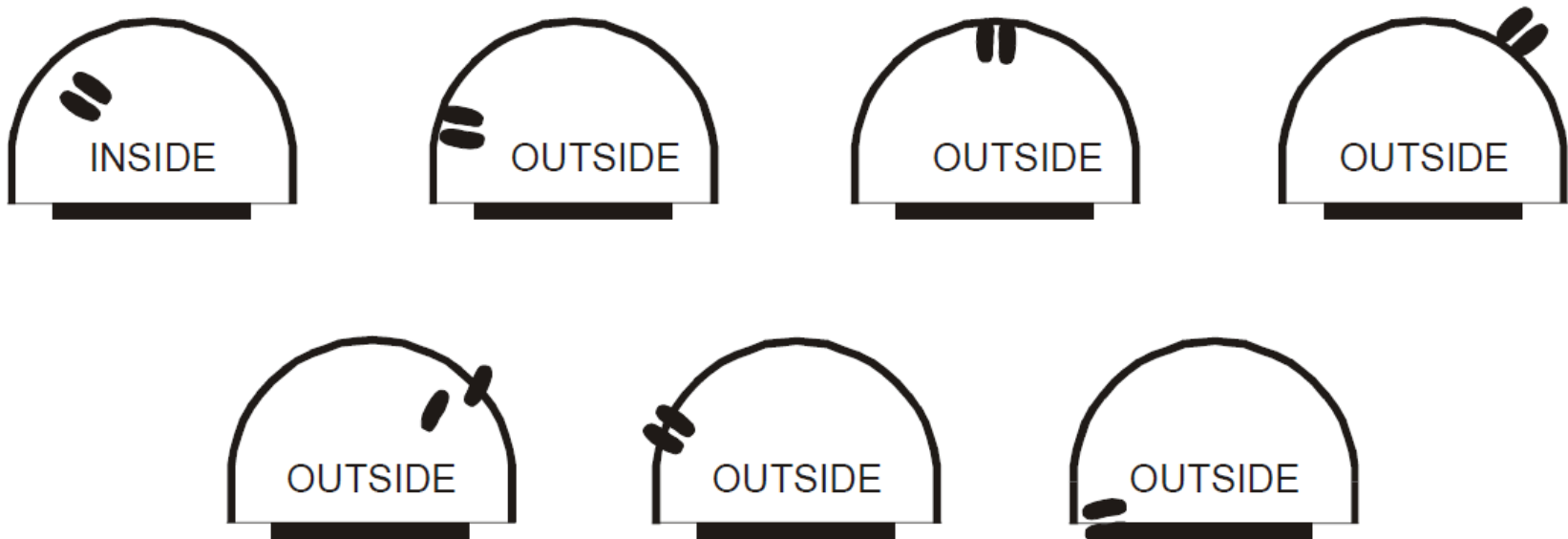
## Modification de la règle

- Dans toute situation de pénétration vers la zone de "no-charge" (drive), **un contact provoqué par un joueur attaquant en l'air contre un défenseur à l'intérieur du demi-cercle de "no-charge" ne doit pas être sifflé comme faute d'attaque** quand :
  - le joueur attaquant contrôle le ballon alors qu'il est en l'air,
  - il tente un tir au panier ou passe le ballon à l'extérieur,
  - le joueur défenseur a les deux pieds à l'intérieur de la zone du demi-cercle de "no-charge".

# Art. 33 – Contact : principes généraux

## Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur du demi-cercle

- La ligne délimitant le demi-cercle n'en fait pas partie



# Art. 33 – Contact : principes généraux

## Modification de la règle

- La règle du demi-cercle ne s'applique pas (application classique du cylindre et de la charge et/ou de l'obstruction) :
  - **(a)** Pour toutes les situations se produisant en dehors du demi-cercle ainsi que celles commençant dans la zone située entre le demi-cercle et la ligne de fond.
  - **(b)** Pour toutes situations de rebond quand, après un tir au panier du terrain, le ballon rebondit sur l'anneau et un contact se produit.
  - **(c)** En cas d'utilisation illégale des mains, des bras, des jambes ou du corps par un attaquant ou un défenseur.

# Art. 33 – Contact : principes généraux

## Exemple (1 / 5)

- A4 tente un tir en suspension qui commence en dehors du demi-cercle et il charge B4 qui se trouve dans le demi-cercle.
- L'action d'A4 est légale puisque la règle du demi-cercle s'applique.

# Art. 33 – Contact : principes généraux

## Exemple (2 / 5)

- A4 dribble le long de la ligne de fond et, après avoir atteint la zone derrière le panier, saute en diagonale ou en arrière et charge B4 qui est en position légale de défense dans le demi-cercle.
- A4 commet une charge. **La règle du demi-cercle ne s'applique pas** puisque A4 a pénétré dans le demi-cercle directement derrière le panneau et sa ligne étendue imaginaire.

# Art. 33 – Contact : principes généraux

## Exemple (3 / 5)

- Lors d'un tir au panier du terrain d'A4, le ballon touche l'anneau et une situation de rebond se produit. A5 saute en l'air, attrape le ballon et charge ensuite B4 qui se trouve en position légale de défense dans le demi-cercle.
- A5 commet une charge. **La règle du demi-cercle ne s'applique pas.**

# Art. 33 – Contact : principes généraux

## Exemple (4 / 5)

- A4 part au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A4 passe le ballon à A5 qui le suit. A4 charge alors B4 qui se trouve dans le demi-cercle. Au même moment, A5, avec le ballon en mains part au panier pour marquer.
- A4 commet une charge. **La règle du demi-cercle ne s'applique pas** car A4 utilise illégalement son corps pour ouvrir le chemin vers le panier à A5.

# Art. 33 – Contact : principes généraux

## Exemple (5 / 5)

- A4 part au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A4 passe le ballon à A5 qui se tient dans le coin du terrain. Puis A4 charge B4 qui se trouve dans le demi-cercle.
- L'action d'A4 est légale. **La règle du demi-cercle s'applique.**