



# Règles 2008

*Version standard*

# Règles 2008

---

## Les documents de référence :

- Le règlement officiel de Basket-Ball 2008
- Les interprétations officielles 2008
- Le manuel de l'arbitrage à 2 arbitres
- Le manuel de l'arbitrage à 3 arbitres
- L'équipement de Basket-Ball

*NB : Les versions anglaises restent la référence  
Les traductions en français ont été faites par B. Lejade*

# Règlement officiel 2008

---

- Certains articles ont été reformulés
  - ajout, retrait ou remplacement de certains mots
  - retrait ou déplacement de certains paragraphes
- Certaines règles ont été modifiées
- La version standard des « Règles 2008 » présente uniquement les modifications de règles

# Les interprétations officielles 2008

---

Les interprétations ont été mises à jour :

- en y intégrant certaines nouvelles règles,
- en y précisant certaines règles déjà existantes (ajout ou modification de principes et d'exemples).
- La version standard des « Règles 2008 » présente ces mises à jour.

# Art. 2 – Le terrain

---

## Modifications de la règle

- Dans le texte, **la phrase** « Les fédérations nationales ont le pouvoir d’homologuer les terrains de jeu existant ayant des dimensions minimales de 26 m de long sur 14 m de large » **a disparu**.
- De plus, il est écrit que « Les lignes délimitant le terrain doivent être de couleur blanche » (**l’expression** « de préférence » **a disparu**).
- Cependant, les **règlements fédéraux** français vont proposer un **aménagement** de cet article.

# Art. 4 – Les équipes

---

## Modification de la règle

- Les T-shirts sous les maillots **ne sont plus autorisés** même avec une autorisation médicale écrite.

## Application de la règle

- La règle s'applique aux T-shirts **qui dépassent ostensiblement** des manches et/ou du col du maillot.

# Art. 4 – Les équipes

---

## Rappels

- Les maillots doivent être dans les shorts.
- Pas besoin de certificat médical pour les bas de contention.
- Les cuissards et bas de contention doivent être de la même couleur que les shorts.
- Les manchettes doivent être de la même couleur que les maillots.

# Art. 5 – Joueurs : blessure

---

## Modification de la règle

- Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé à moins que l'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain.

# Art. 7 – Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

---

## Précision sur l'erreur de numéros ou l'absence de joueurs sur la feuille de marque

- Découverte avant le début de la rencontre
  - ⇒ *rectification des numéros*
  - ⇒ *ajout des joueurs manquants*
  - ⇒ *aucune sanction*
- Découverte après le début de la rencontre
  - ⇒ *rectification des numéros*
  - ⇒ *pas d'ajout possible (points marqués valables)*
  - ⇒ ***aucune sanction***

# Art. 11 – Position d'un joueur et d'un arbitre

---

## Modification de la règle

- Si un joueur qui a sauté de sa zone avant établit un nouveau contrôle du ballon pour son équipe alors qu'il est toujours en l'air, sa position par rapport à la zone avant ou arrière n'est déterminée que lorsque ses 2 pieds reprennent à nouveau contact avec le sol.

## Conséquence

- Cela engendre une modification sur la règle du retour en zone arrière (Art. 30)

# Art. 13 – Comment jouer le ballon

---

## Modification de la règle

- Passer le bras à travers le panier par en-dessous et toucher le ballon lors d'une passe ou d'un rebond **n'est plus une simple violation** mais une intervention illégale (comme sur un tir).

## Conséquence

- Cela engendre une modification sur la règle des interventions illégales (Art. 31)

# Art. 25 – Le Marcher

---

## Modification de la règle

- Il est légal pour un joueur qui détient le ballon de tomber au sol et de glisser.

# Art. 25 – Le Marcher

---

## Exemples (1/2)

- Un joueur allongé au sol prend le ballon  
⇒ ***action légale***
- Un joueur allongé au sol avec le ballon le passe ou commence un dribble  
⇒ ***action légale***
- Un joueur tombe accidentellement au sol avec le ballon  
⇒ ***action légale***

# Art. 25 – Le Marcher

---

## Exemples (2/2)

- Un joueur tombe accidentellement au sol avec le ballon et, pris par son élan, glisse brièvement  
⇒ ***action légale***
- Un joueur allongé au sol roule tout en détenant le ballon  
⇒ ***action illégale***
- Un joueur allongé au sol tente de se relever tout en détenant le ballon  
⇒ ***action illégale***

# Art. 28 – Huit secondes

## Modification de la règle pour un dribbleur

- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le ballon pénètre dans la zone avant d'une équipe lorsque les 2 pieds du dribbleur et le ballon sont en contact avec la zone avant.
- ⇒ Dès que le joueur arrête son dribble, le ballon est dans la zone à laquelle le joueur appartient (déterminée par la position de ses pieds au sol).

# Art. 28 – Huit secondes

---

## Conséquences

- Cela engendre une modification dans l'application du décompte des 8s (cf. exemples suivants).
- Cela engendre également une modification dans l'application de la règle du retour en zone arrière dans le cas d'un joueur qui dribble.

## Art. 28 – Huit secondes

---

### Exemples (1/3): Ballon considéré en zone avant

- Joueur ne dribblant pas, arrêté à cheval sur la ligne médiane, recevant le ballon d'un coéquipier en zone arrière
  - ⇒ ***joueur et ballon considérés en zone avant***
  - ⇒ ***le décompte des 8s s'arrête***
- Dribbleur venant de sa zone arrière et arrêtant son dribble à cheval sur la ligne médiane
  - ⇒ ***joueur et ballon considérés en zone avant***
  - ⇒ ***le décompte des 8s s'arrête***

## Art. 28 – Huit secondes

---

### Exemples (2/3) : Ballon toujours en zone arrière

- Dribbleur s'arrêtant à cheval sur la ligne médiane sans arrêter son dribble
  - ⇒ ***joueur et ballon toujours en zone arrière***
  - ⇒ ***le décompte des 8s continue***
- Dribbleur s'arrêtant les deux pieds dans la zone avant et continuant à dribbler dans la zone arrière
  - ⇒ ***joueur et ballon toujours en zone arrière***
  - ⇒ ***le décompte des 8s continue***

## Art. 28 – Huit secondes

---

### Exemples (3/3) : Ballon toujours en zone arrière

- Dribbleur s'arrêtant les deux pieds dans la zone arrière et continuant à dribbler dans la zone avant
  - ⇒ ***joueur et ballon toujours en zone arrière***
  - ⇒ ***le décompte des 8s continue***
- Dribbleur passant les deux pieds dans la zone avant tout en continuant son dribble en zone arrière puis ramenant ses 2 pieds en zone arrière
  - ⇒ ***joueur et ballon toujours en zone arrière***
  - ⇒ ***le décompte des 8s continue***

# Art. 30 – Ballon retournant en zone arrière

---

## Modification de la règle

- Il n'y a pas retour en zone lorsqu'un joueur qui saute de sa zone avant établit un nouveau contrôle du ballon pour son équipe alors qu'il est toujours en l'air et qu'il retombe dans la zone arrière de son équipe.

# Art. 30 – Retour en zone arrière

---

## Exemples (1/3)

- Pendant le jeu, défenseur sautant de sa zone avant vers sa zone arrière, interceptant le ballon en l'air et retombant
    1. à cheval sur la ligne médianeou
    2. les deux pieds dans la zone arrière
- ⇒ ***pas de violation***  
*dans les 2 cas, joueur considéré comme étant légalement dans la zone arrière de son équipe*

# Art. 30 – Retour en zone arrière

---

## Exemples (2/3)

- Lors de l'E2 initial, après que le ballon a été frappé légalement, joueur sautant de sa zone avant vers sa zone arrière, attrapant le ballon en l'air et retombant
  1. à cheval sur la ligne médianeou
  2. les deux pieds dans la zone arrière

⇒ ***pas de violation***  
*dans les 2 cas, joueur considéré comme étant légalement dans la zone arrière de son équipe*

# Art. 30 – Retour en zone arrière

---

## Exemples (3/3)

- Lors d'une REJ en zone avant, ballon passé à un coéquipier sautant de la zone avant vers la zone arrière, attrapant le ballon en l'air et retombant
    - à cheval sur la ligne médiane
    - ou
    - les deux pieds dans la zone arrière
- ⇒ ***violation*** car le contrôle du ballon est établi dès la REJ.

# Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

---

## Modifications de la règle (1/3)

- Une intervention illégale pendant un tir au panier du terrain se produit lorsque :
  - un joueur passe le bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon. Ceci est valable aussi sur une **passe** et aussi **après** que le ballon a touché l’anneau.
  - un joueur **s’accroche au panier** pour jouer le ballon. Ceci est aussi valable **après** que le ballon a touché l’anneau.

# Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

---

## Modifications de la règle (2/3)

- Une intervention illégale pendant un lancer-franc se produit lorsque :
  - un défenseur passe son bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon. Ceci est valide aussi après que le ballon a touché l'anneau.

# Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

---

## Modifications de la règle (3/3)

- Un arbitre siffle alors que le ballon est en l'air pour un tir au panier du terrain
- Le signal du chronométreur retentit à la fin d'une période, alors que le ballon est en l'air pour un tir au panier du terrain
- Il a été ajouté : un arbitre siffle alors que le ballon est dans les mains d'un joueur en train de tirer

Dans les 3 cas, aucun joueur ne doit toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau et alors qu'il a encore une possibilité de pénétrer dans le panier.

# Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

---

Exemples (1/2) : un joueur passe son bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon

- Tir au panier du terrain, avant de toucher l'anneau  
**ou** après avoir touché l'anneau
  - ⇒ *si défenseur, panier accordé à 2 ou 3 pts*
  - ⇒ *si attaquant, panier refusé*
- Passe ou rebond, avant de toucher l'anneau  
**ou** après avoir touché l'anneau
  - ⇒ *si défenseur, panier accordé à 2 ou 3 pts*
  - ⇒ *si attaquant, panier refusé*

# Art. 31 – Goal tending et intervention illégale

---

Exemples (2/2) : un défenseur passe son bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon

- LF d'une série suivi d'autres LF, avant de toucher l'anneau **ou** après avoir touché l'anneau
  - ⇒ **LF accordé à 1 pt**
- Dernier ou unique LF, avant de toucher l'anneau **ou** après avoir touché l'anneau
  - ⇒ **LF accordé à 1 pt**
  - ⇒ **FT au joueur défenseur**

# Art. 36 – Faute antisportive

---

## Modification : Ajout d'un nouveau critère

- Si un défenseur crée un contact avec un adversaire par derrière ou sur le côté pour essayer d'arrêter une contre-attaque et qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, le contact doit être considéré comme étant antisportif.
- Ce nouveau critère ne s'applique pas sur l'action de tir !

# Art. 36 – Faute antisportive

---

## Précision sur faute *défensive* sifflée lors d'une REJ

- Ballon dans les mains de l'arbitre ou du joueur chargé de la RJ :
  - ⇒ ***FA sans avertissement***
- Ballon a quitté les mains du joueur chargé de la REJ :
  - ⇒ ***si pas rude et joue le ballon, faute normale***
  - ⇒ ***si rude ou ne joue pas le ballon, FA ou FD***

# Art. 38 – Faute technique

---

Modification : Ajout d'un **nouveau motif**

- L'usage excessif des coudes (sans contact) est un nouveau motif de Faute Technique.

## Application de la règle

- Exemples de situations :
  - rebonds
  - marquage étroit

# Art. 38 – Faute technique

## Consignes en cas d'usage excessif des coudes

- Contact avec l'adversaire :
  - ⇒ *siffler **FA ou FD** (selon contexte du match).*
- Pas de contact avec l'adversaire (prise d'espace ou intimidation par exemple) :
  - ⇒ *siffler **FT immédiatement***
  - ⇒ ***avertir le coach** « prochaine fois = FD ».*

# Art. 44 – Erreur rectifiable

---

## Précision sur le cas de la substitution du tireur

- découverte avant que le ballon soit à la disposition du tireur pour le 1er ou unique LF :
  - ⇒ *modification du tireur **sans sanction***
- découverte après que le ballon soit à la disposition du tireur pour le 1er ou unique LF :
  - ⇒ *annulation des LF*
  - ⇒ *REJ par équipe adverse (ligne des LF ou endroit où le jeu a été arrêté)*  
***y compris si LF suivis de la possession***  
***(FA ou FD)***

# Art. 50 – L'opérateur des 24s : fonctions

---

## Modification (précision FIBA octobre 2008)

- L'appareil doit arrêté et remis à 24 s sans affichage apparent dès que le ballon touche l'anneau du panier de l'adversaire, sauf si le ballon reste coincé dans les supports du panier.
- Avant, il était écrit « dès qu'un tir au panier touche l'anneau ... »

### Conséquence

- Ceci ne s'applique pas uniquement sur un tir !

# Le manuel de l'arbitrage

---

- Globalement, pas de modifications majeures
- Certaines illustrations ont été mises à jour
- La version standard des « Règles 2008 » présente 3 points spécifiques.

# Position avant la rencontre

---

## Les modifications dans le manuel :

- Les arbitres restent à l'opposé de la table de marque pendant la présentation des équipes.
- Ils vont près de la table de marque 2 minutes avant le début de la rencontre. Ne pas appliquer !

## Les consignes fédérales sont inchangées :

- Les arbitres vont près de la table de marque à la fin de la présentation (soit au moins 3 minutes avant le début de la rencontre) pour serrer la main aux coaches.

# Fin du temps de jeu d'une période ou prolongation

---

## Ajout d'une procédure de communication :

- Lorsqu'il reste 24s ou moins à jouer dans une période, l'arbitre de queue doit lever le bras index pointé vers le haut.
- L'arbitre de tête doit répercuter le geste.
- L'arbitre de queue garde le bras levé tant que la répercussion n'a pas été faite.
- Pas écrit dans le manuel à 3 mais aussi applicable.

# Gestion des TM et remplacements après l'annonce d'une faute

---

## Rappel de mécanique à 3 :

- Après avoir annoncé la faute, l'arbitre qui a sifflé s'en va à l'opposé du terrain de jeu.
- L'arbitre le plus proche de la table de marque est responsable de la gestion de toutes les demandes de TM et remplacements.
- Si c'est l'arbitre le plus proche de la table qui siffle la faute, c'est son remplaçant qui est responsable de la gestion des TM et remplaçants.