

RAPPELS & CONSIGNES RÉGLEMENTAIRES

ARBITRES & ENTRAINEURS DU CENTRE-VAL DE LOIRE

SAISON 2019/2020

Un discours identique pour une meilleure compréhension des règles

IL N'Y A PAS DE NOUVELLES RÈGLES CETTE SAISON

Nous allons donc effectuer des rappels des règles de bases et nouvelles règles 2018 ainsi que des infos/rappels administratifs.

L'objectif étant la diffusion d'un discours identique pour une meilleure compréhension et application sur le territoire du Centre-Val de Loire...



INFOS ET RAPPELS RÉGLEMENTAIRES

Pour éviter les incompréhensions
entre les différents acteurs.

ÉQUIPEMENTS

- Article 4.3.1

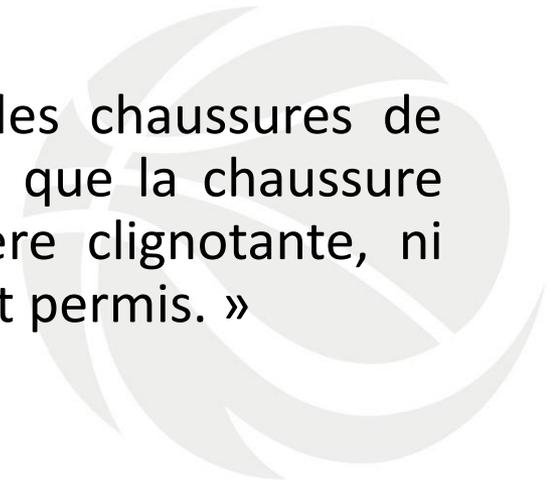
« Il n'est pas permis de porter un tee-shirt sous le maillot quel qu'en soit le style. »

Cette disposition s'applique sur les championnats HN.

Le port d'un tee-shirt est donc « toléré » sur les divisions inférieures à condition qu'il soit de la couleur dominante du maillot.

- Article 4.4.3

« Pendant la rencontre, un joueur peut porter des chaussures de n'importe quelle combinaison couleur pour autant que la chaussure droite et la gauche correspondent. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni autres ornements ne sont permis. »

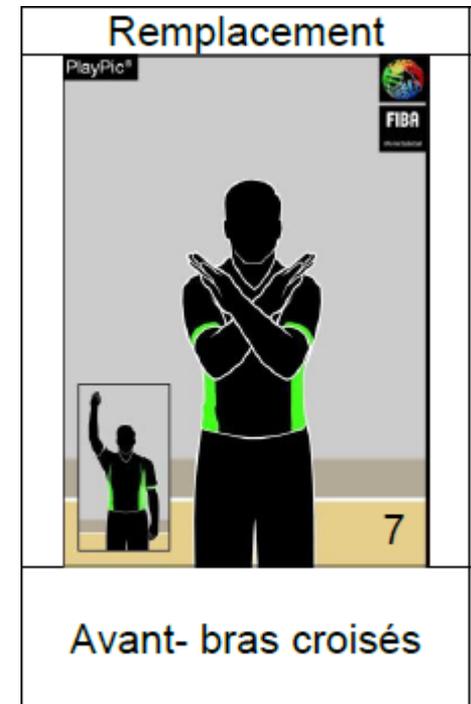


BLESSURES

- Interprétation 5-1

« Si un joueur se blesse ou paraît être blessé et qu'en conséquence l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant, joueur éliminé ou tout membre accompagnateur de la délégation de la même équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins, que des soins aient été ou non prodigués. »

→ Le remplacement est alors obligatoire



ACTION DE TIR

- **Article 15.1.2**

« L'action de tir :

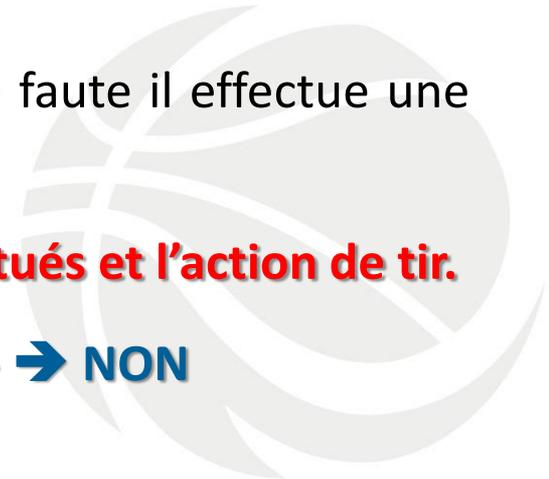
- **Commence lorsque le joueur débute le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon...**
- **Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol. »**

Mouvement continu : **commence lorsque le ballon repose sur la ou les main(s) du joueur et que le mouvement de tir, habituellement vers le haut, a commencé.**

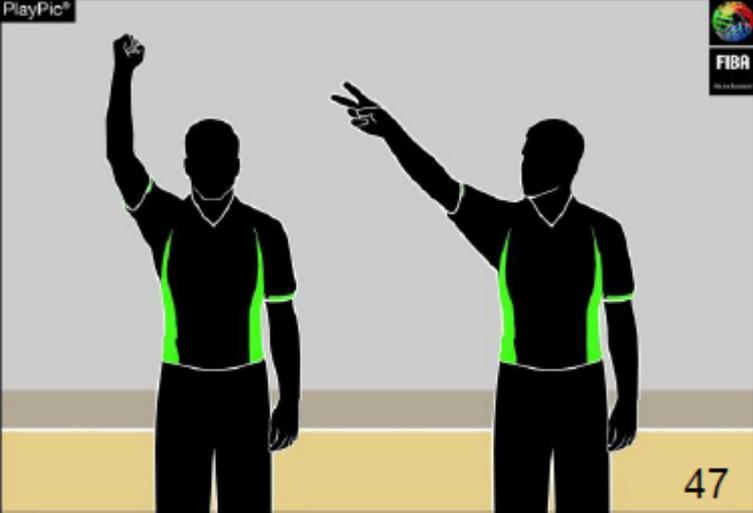
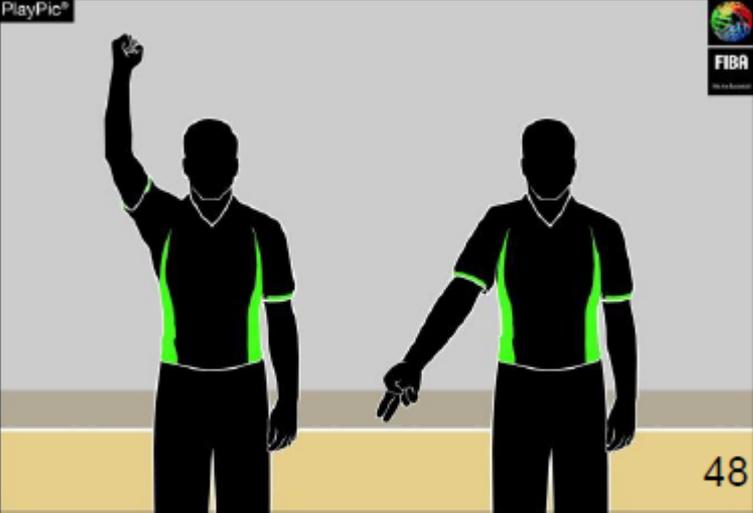
Si un joueur est en action de tir et qu'après avoir subi une faute il effectue une passe avec le ballon → REJ en ligne de fond

Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

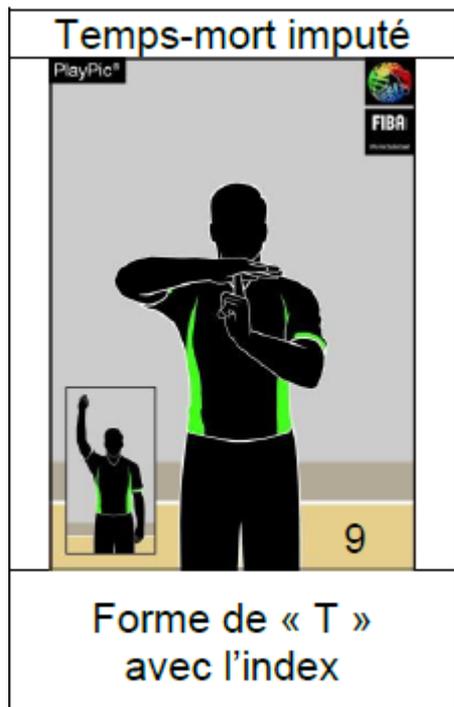
« Il était dans son double-pas, y'a 2 lancers ! » → NON



ACTION DE TIR

Faute sur l'action de tir	Faute en dehors de l'action de tir
	
<p>Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers-francs</p>	<p>Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol</p>

REJ APRÈS TM FIN DE MATCH



- Article 17 : Choix du lieu de REJ sur TM dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} QT

« Après que l'entraîneur a pris sa décision, celle-ci est définitive et irrévocable. Toute requête ultérieure de l'un ou l'autre entraîneur après des temps-morts supplémentaires accordés au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu ne doit pas conduire à un changement de la décision initiale. »

Rappel : l'arbitre doit demander à l'entraîneur son choix après le TM et devra siffler pour indiquer le lieu de REJ choisi par celui-ci.

INTERFÉRENCES SUR REJ

- Article 17.3.3 : Interférence sur REJ

Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le 4^{ème} quart-temps et toute prolongation, et qu'une remise en jeu doit être administrée avec un joueur défendant la remise en jeu, la procédure suivante s'applique :

- L'arbitre doit utiliser le signal de franchissement illégal de la ligne de touche en tant qu'avertissement avant que le ballon soit remis au joueur effectuant la REJ.
 - **Si alors, le joueur défenseur déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche, une faute technique doit être sifflée sans autre avertissement.**
- ➔ *Pour le reste de la rencontre, l'arbitre ne fait pas le geste. Si une violation se produit, il devra siffler, avertir le joueur, le répercuter à l'entraîneur et refaire la REJ.*
- ➔ *Cet avertissement sera valable à l'ensemble des joueurs de l'équipe et la prochaine fois que cette violation se produira, l'arbitre infligera une faute technique.*

Franchissement illégal de la ligne de touche sur remise en jeu



Geste du bras parallèle à la ligne de touche (lors des 2 dernières minutes du 4^{ème} quart-temps ou de prolongation)

REPLACEMENTS



- Article 19.3.1

« **Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit se rendre lui-même (non pas l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement** en faisant correctement le geste conventionnel avec ses mains ou s'asseoir sur le siège de remplaçant.

Il doit être prêt à jouer immédiatement. »

PAS DE REMPLAÇANT À LA TABLE

➔ PAS DE REMPLACEMENT

24S SUR REBOND OFFENSIF

- **Article 29.2.6**

« A chaque fois que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, et que le ballon est ensuite contrôlé par la même équipe que celle qui en avait le contrôle précédemment, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé de la façon suivante :

- **Si le ballon est contrôlé sur le terrain** (le chronomètre de jeu tourne) : remise à **24 secondes**
- **Si le ballon revient à cette équipe sur une remise en jeu** (le chronomètre est arrêté) : remise à **14 secondes.** »

24

14

**REBOND OFFENSIF = 24 SECONDES
EN RÉGION !!!**

PAREIL EN U15/U18 Élite & NF3/NF2/NF1-NM3/NM2

FAUTES SUR TIR & 24S

- **Principe 25-5 Faute sur l'action de tir suivie d'un marcher**

« Si un joueur est victime d'une faute en action de tir et qu'ensuite il tire en commettant une violation de marcher, le panier ne doit pas compter et des lancers-francs doivent être attribués. »



29/50-47 Principe Toujours 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain

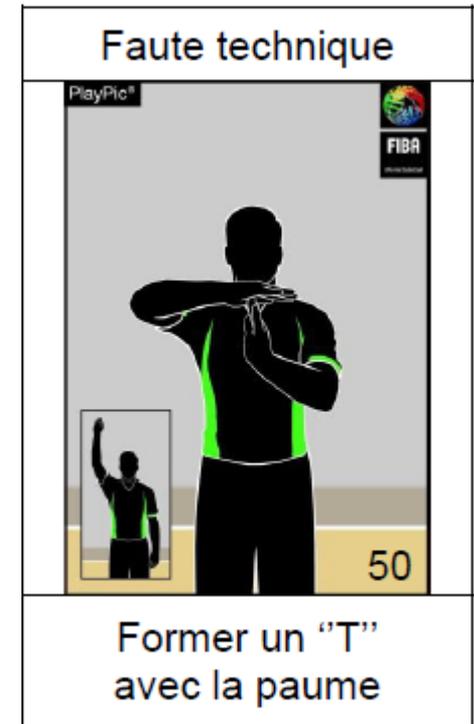
« Quand le chronomètre de jeu tourne, quelle que soit l'équipe qui gagne une nouvelle possession d'un ballon vivant sur le terrain, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, cette équipe doit bénéficier de 24 secondes sur le chronomètre des tirs. »

FAUTES TECHNIQUES & 24S

- Principe 17-39

24"/14" sur remise en jeu après faute technique

« Si une faute technique est sifflée à l'équipe en attaque : l'équipe attaquante doit conserver le temps affiché, quel qu'il soit, sur le chronomètre des tirs, que la remise en jeu ait lieu en zone avant comme en zone arrière. »



SIMULATIONS

- **36-16 Principe Avertissement pour simulation**

Si un joueur simule une faute, la procédure suivante doit être appliquée :

- Sans interrompre le jeu, **l'arbitre doit signaler la simulation en faisant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras"**
- **Dès que le jeu est à nouveau arrêté, un avertissement doit être communiqué au joueur concerné et à l'entraîneur de cette équipe.** Chaque équipe ne peut recevoir qu'un avertissement.
- **Si n'importe quel joueur de cette équipe simule une faute une prochaine fois, une faute technique devra être sifflée.** Cela s'applique également si le jeu n'a pas encore été stoppé plus tôt pour communiquer, au joueur ou à l'entraîneur, l'avertissement précédent.
- Si, dans le cas extrême où aucun contact ne s'est produit, une faute technique peut être sifflée immédiatement sans qu'aucun avertissement n'ait été donné.



FAUTES ANTISPORTIVES

C4

- **37-8 Principe Faute antisportive sur contre-attaque : uniquement avant le début du tir**

« Quand un contact latéral ou par derrière est causé sur un adversaire par un défenseur qui tente d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, une faute antisportive ne doit être sifflée que si le joueur en attaque n'a pas encore commencé son action de tir. »

C3

Idem pour le C3 : « Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir. »

C1

Les deux seuls critères qui s'appliquent sur une action de tir sont :

- Une absence de tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles. → **NE JOUE PAS LE BALLON**
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire. → **RUDESSE**

C2

DOUBLE-FAUTE

- **Article 35.1.2**

« **Pour considérer 2 fautes comme une double faute**, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes sont des **fautes de joueurs**
- Les deux fautes impliquent un **contact physique**
- Les deux fautes concernent **2 adversaires** commettant une faute **l'un sur l'autre**
- **Les deux fautes ont la même sanction »**

Exemple 1 :

Le joueur **A1** commet une faute sur le tir de **B1**, ce à quoi **B1** répond par un coup de coude sanctionné par une faute antisportive

Interprétation : Les sanctions contre les deux équipes ne sont pas égales, **ce n'est pas une double faute**. La faute de A1 doit être pénalisée par 2 LF pour B1, la faute de B1 doit être pénalisée par 2 lancers-francs pour A1 + possession pour l'équipe A.

Réparation : 2LF sans alignement pour B52 + 2 LF sans alignement pour A4 + REJ pour l'équipe A au point de REJ en zone avant avec 14s

DOUBLE-FAUTE

Exemple 2 :

L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 5 fautes d'équipe dans le quart-temps. Le dribbleur A1 et le joueur B1 commettent maintenant chacun une faute l'un sur l'autre approximativement en même temps.

Interprétation : Les sanctions contre les deux équipes ne sont pas égales, **ce n'est pas une double faute**. La faute de A1 doit être pénalisée par une remise en jeu pour l'équipe B, la faute de B1 doit être pénalisée par 2 lancers-francs pour A1.

Réparation : Les arbitres doivent appliquer la procédure des situations spéciales et décider laquelle des deux fautes s'est produite la première.

- Dans le cas où la faute de B1 s'est produite la première, A1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où les fautes se sont produites.
- Dans le cas où la faute de A1 s'est produite la première, la remise en jeu de l'équipe B doit être annulée. A1 doit tirer 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

DISQUALIFICATION D'UN JOUEUR MINEUR

- **Disqualification d'un joueur mineur**

Article 38.3.2 : « Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou il peut quitter le bâtiment si cela est son choix.

Consigne Ligue du Centre-Val de Loire de Basket-Ball :

- **Dans le cas d'un joueur mineur disqualifié, il est demandé aux arbitres de veiller à ce que le joueur soit accompagné jusqu'au vestiaire et qu'il n'y reste pas seul.**
- Le délégué de club devra tout mettre en œuvre afin que le jeune puisse l'accompagner.
- Si aucune solution ne pouvait être trouvée, le joueur devra rester sur le banc de son équipe, placé sous la responsabilité de son entraîneur.



PARTICULARITÉS ADMINISTRATIVES & RÉGLEMENTAIRES

Spécificités de nos championnats jeunes

Cas particuliers de l'entraîneur-joueur et du délégué
de club

Saisie et contrôle des licences

Réclamations

SPÉCIFICITÉS JEUNES RÉGION

- **Rappels :**

- Temps de jeu : 4x8 en U13 ; 4x9 en U15 ; 4x10 en U17/U20
- Prolongations :
 - U13 : 3 min ; 2 prolongations puis « panier en or » lors de la 3^{ème} prolong^o
 - U15 : 4 min ; 2 prolongations puis « panier en or » lors de la 3^{ème} prolong^o
 - U17 : 5 min ; autant de prolongations que nécessaire
- Temps-morts en 2^{ème} mi-temps : 2 en U13/U15 ; 3 en U17/U20

Rappel concernant la défense en zone :

Dans le cadre de la Formation du Jeune Joueur (de la Jeune Joueuse), il est fortement déconseillé de pratiquer une défense de zone regroupée sous le panier (zone restrictive) pour les rencontres des catégories U13 et U15.

En aucun cas, les arbitres ne sont habilités, ni ne peuvent être sollicités pour constater ou sanctionner une éventuelle défense « supposée illicite ».

Il revient aux entraîneurs de favoriser le dialogue entre eux afin d'enrayer cette problématique.

CAS PARTICULIERS

ENTRAINEUR-JOUEUR & DÉLÉGUÉ DE CLUB

Entraîneur-joueur :

- Un joueur peut être également entraîneur dans les catégories RM3/RF2/RM2,
- Il est alors obligatoirement le capitaine de son équipe,
- Il **ne peut pas avoir d'entraîneur assistant.**

Donc pas d'assistant noté sur l'e-Marque



Oublier de noter le délégué de club sur l'e-marque engendrera une amende de 25€
En jeunes/seniors région

Délégué de club (ex. responsable de salle) :

- C'est une **personne licenciée dans le club** recevant âgée de 16 ans révolus et qui sera **présente pendant l'intégralité de la rencontre**
- **Une rencontre NE PEUT PAS DÉMARRER SANS LA PRÉSENCE PHYSIQUE D'UN DÉLÉGUÉ DE CLUB**

→ « On commence, le délégué de club va arriver dans 5 min » = **NON**, il faut attendre que la personne soit présente

→ **NE PAS OUBLIER DE LE NOTER SUR L'E-MARQUE** (c'est au club recevant de noter le délégué de club de chaque rencontre, pas aux arbitres ; les arbitres sont en charge de s'assurer qu'une personne est bien présente pour assurer la fonction).

RÉCLAMATIONS

Si pendant une compétition officielle, **une équipe estime avoir été lésée dans ses intérêts par une décision d'un officiel** (arbitre ou aide arbitre), **ou par tout événement survenu pendant la rencontre, elle doit suivre la procédure de dépôt d'une réclamation** décrite ci-après.

1. Le capitaine en jeu ou l'entraîneur de l'équipe réclamante :

Pendant la rencontre :

- **doit déclarer la réclamation à l'arbitre le plus proche au moment où le fait se produit :**
 - au premier ballon mort et chronomètre de jeu arrêté si le ballon est vivant au moment de la faute supposée commise ;
 - immédiatement si le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

Après la rencontre :

- **doit, dans un délai de vingt (20) minutes après la fin de la rencontre, dicter l'objet de sa réclamation à l'arbitre, dans le vestiaire, après lui avoir remis un chèque de 80€** (dispositions financières LCVLBB). Cette somme restera acquise à l'organisme concerné ;
- **doit signer la feuille de marque au verso et au recto, dans les cadres réservés à cet effet ;**
- **doit adresser le premier jour ouvrable qui suit la rencontre, un rapport détaillé** portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation, en identifiant bien la rencontre.

Si le capitaine en jeu réclamant a été disqualifié, le capitaine en titre ou l'entraîneur procédera aux formalités ci-dessus.

RÉCLAMATIONS

2. L'association ou la société réclamante (confirmation de la réclamation) :

Le Président ou le Secrétaire Général régulièrement licencié de l'association réclamante, ou toute autre personne habilitée par le représentant légal de l'association ou de la société doit, pour que la réclamation soit recevable :

- **confirmer celle-ci, le premier jour ouvrable suivant la rencontre par pli recommandé adressé à la Ligue du Centre-Val de Loire de Basket-Ball - Commission Régionale des Officiels**

Si le délai n'est pas respecté, la réclamation est déclarée irrecevable.

- **joindre obligatoirement un chèque, la preuve d'un virement ou un mandat du montant complémentaire nécessaire à la recevabilité de la réclamation d'un montant de 100€** (cf. dispositions financières LCVLBB) qui restera acquise à l'organisme concerné.

Si cette somme n'est pas jointe, la réclamation est déclarée irrecevable. Si le montant est incomplet, la Commission enjoint le club réclamant à régulariser cette somme dans un délai de 24h ;

- **joindre le rapport détaillé de l'entraîneur de l'équipe réclamante** portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation devra être joint.

En cas de plusieurs réclamations, chacune d'elles entraînera le paiement de la somme susvisée.



NOUVELLE PROCÉDURE DE CONTRÔLE DES LICENCES

Les cartons de licence n'existent
plus et laissent place à des
trombinoscopes

SAISIE & CONTRÔLE DES LICENCES

Il n'y a désormais plus de cartons de licence à présenter lors des rencontres
→ **Ce sont des trombinoscopes regroupant tous les joueurs et entraîneur(s) que les entraîneurs devront présenter au marqueur et aux arbitres.**

L'entraîneur :

- doit fournir sa liste d'équipe 40 min au moins avant le début de la rencontre,
→ Il est de coutume que l'entraîneur saisisse lui-même sa liste dans l'e-Marque, cependant il peut le faire-faire au marqueur (règlement).
- doit faire son 5 de départ 10 min avant le début de la rencontre en cochant les joueurs lui-même sur l'e-Marque puis vérifier que sa liste est complète puis signer

Les arbitres :

- Doivent contrôler les trombinoscopes de chaque équipe,
- Vérifier qu'ils sont bien notés dans l'e-Marque,
- Vérifier la présence et la notation dans l'e-Marque des OTM et du délégué de club.



SAISIE & CONTRÔLE DES LICENCES

Nom de l'équipe : U13 M1 Régions
Numéro : 1
Saison : 2019-2020
Nom du Club : CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX

Généralités	Sportif
 Tino - ACHOU BC08152 - 27/08/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 22/11/2008 - Masculin	Licence JC - U12 A - option A
 Cameron - BOAVIDA BC083166 - 25/08/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 11/02/2008 - Masculin	Licence JC - U12 A - option A
 Thibault - CAQUE VT971369 - 22/08/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 06/08/1997 - Masculin - Française	Licence JC - Seniors B - option B
 Maxence - COCHON BC072542 - 27/08/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 24/12/2007 - Masculin	Licence JC - U13 A - option A
 Kyrian - HULLARD BC077480 - 25/08/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 03/09/2007 - Masculin	Licence JC - U13 A - option A
 Lucas - JACQUEMONT BC078271 - 25/08/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 11/07/2007 - Masculin	Licence JC - U13 A - option A
 Paul - MANDIN BC072882 - 27/08/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 26/02/2007 - Masculin	Licence JC - U13 A - option A
 Bilal - OUAISSA BC089558 - 18/09/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 04/04/2008 - Masculin	Licence JC - U13 A - option A
 Thomas - PLISSON BC070018 - 10/09/2019 CVL0045045 - AMICALE NEUVILLE AUX BOIS 31/08/2007 - Masculin	Licence JC - U13 A - option A

Voici un exemple de trombinoscope
NB : la liste est faite dans l'ordre alphabétique, l'entraîneur est donc mélangé aux joueurs

Le trombinoscope :

- doit être suffisamment clair et lisible pour permettre le contrôle facile de toutes les informations et de la photo des membres de l'équipe.
 - Il peut être présenté sous format papier ou numérique. La version numérique doit être une impression PDF de l'édition de FBI.
 - En cas d'absence d'un joueur ou entraîneur sur le trombinoscope, d'une lisibilité insuffisante du visage ou des informations-licence sur le document présenté par l'équipe, **le(s) licencié(s) concerné(s) devra(ont) fournir à l'arbitre une pièce d'identité originale, ou une copie papier ou numérique lisible de celle-ci pour pouvoir être autorisé à participer à la rencontre.**
- ➔ *Les arbitres devront alors cocher la case « Licence non-présentée » et reporter l'information au verso dans la case « Réserves »*

CES RAPPELS N'ÉVITERONT PAS LES ERREURS MAIS ILS NE FERONT QUE LES RÉDUIRE... !

L'objectif pour chacun étant de faire preuve de pédagogie et de bon sens tout en acceptant que nous sommes des humains et que l'erreur est inévitable.

La communication sera un allié incontournable du bon déroulement de nos rencontres.

*« Travailler ensemble pour le bien du Basketball
reste notre priorité en Centre-Val de Loire ! »*





PÔLE FORMATION DES OFFICIELS SEPTEMBRE 2019

Contact : rpelletier@centrevaldeloirebasketball.org

ESPACE BASKET - Allée Sadi Carnot 45770 SARAN

Tél. : 02 38 79 00 60 / Mail : secretariat@centrevaldeloirebasketball.org



www.basketcentre.fr