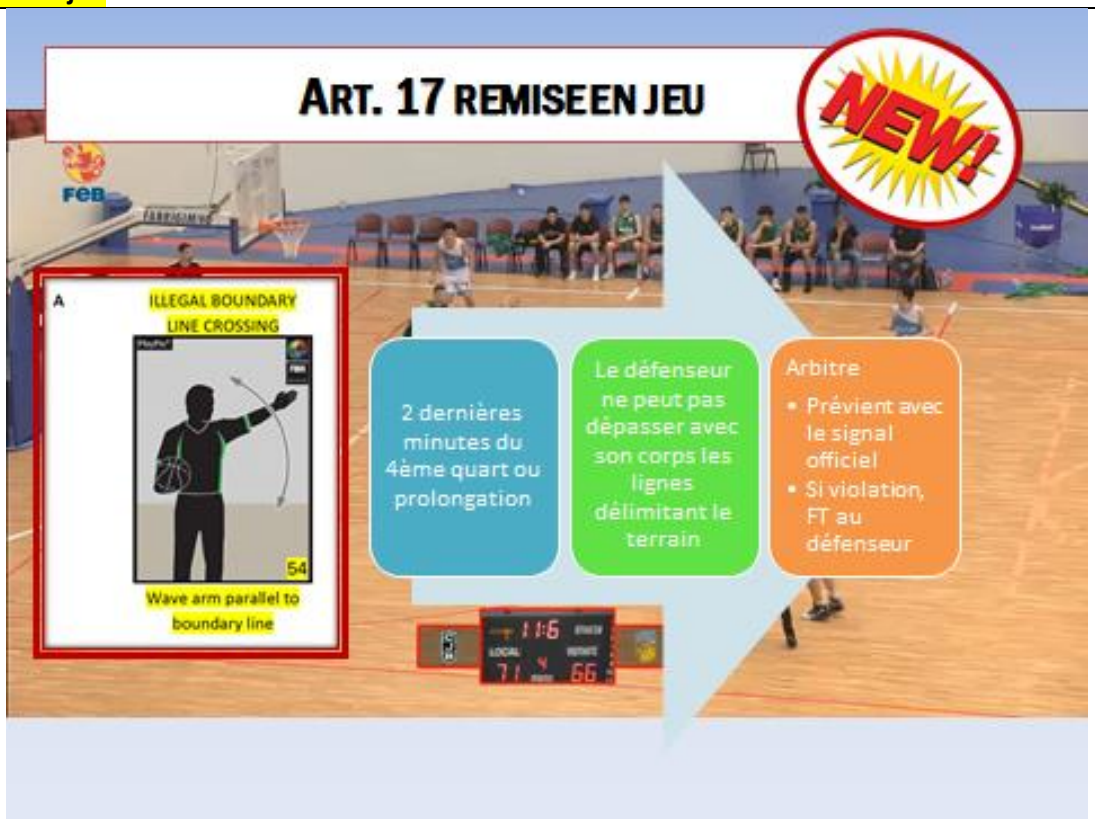
AWBB
Département Arbitrage
Province de Luxembourg

Nouvelles règles 2018-19

Article 17 – Remise en jeu



Article 24 – Dribble

Article 36 – Faute technique

Si une faute technique est sifflée, 1 lancer franc est accordé. Après ce lancer franc, la balle reviendra en possession de l'équipe qui en avait le contrôle au moment de la faute ou qui devait en hériter au moment du coup de sifflet.

Eviter une double sanction après une faute technique et assurer un équilibre entre l'équipe qui avait la balle et celle qui ne l'avait pas. Il était fermement recommandé par la Commission des joueurs et la WABC. »

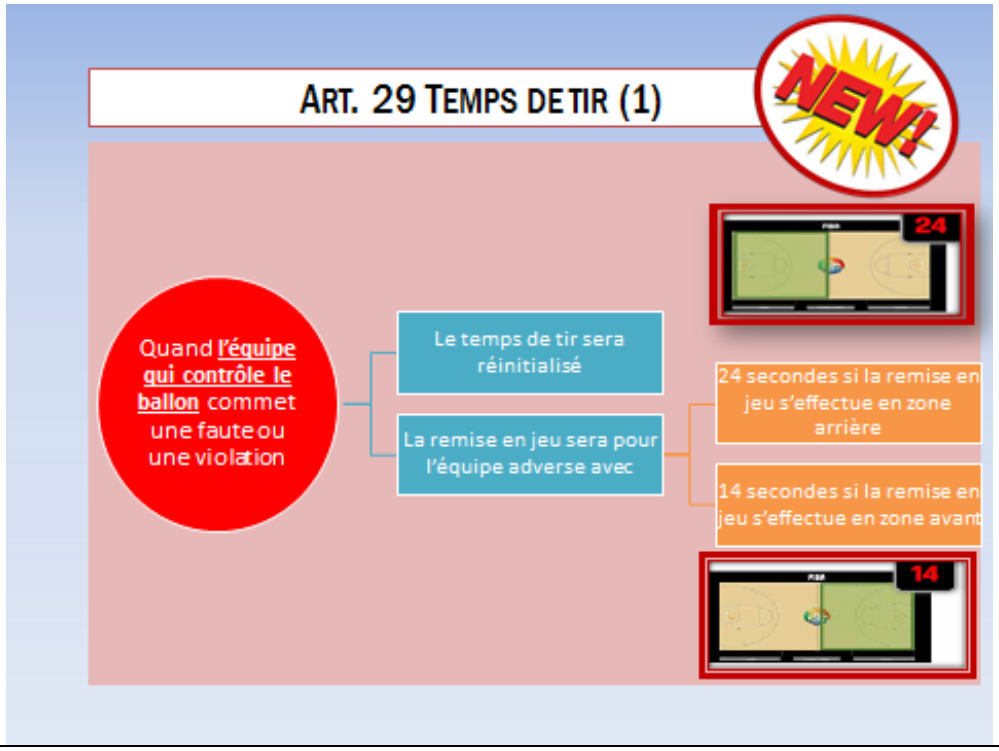
Article 29 – 24 secondes

Règle modifiée : 29.2.3

Le temps de tir (24 secondes) sera réinitialisée à chaque fois qu'un arbitre arrête le jeu pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui avait le contrôle de la balle.

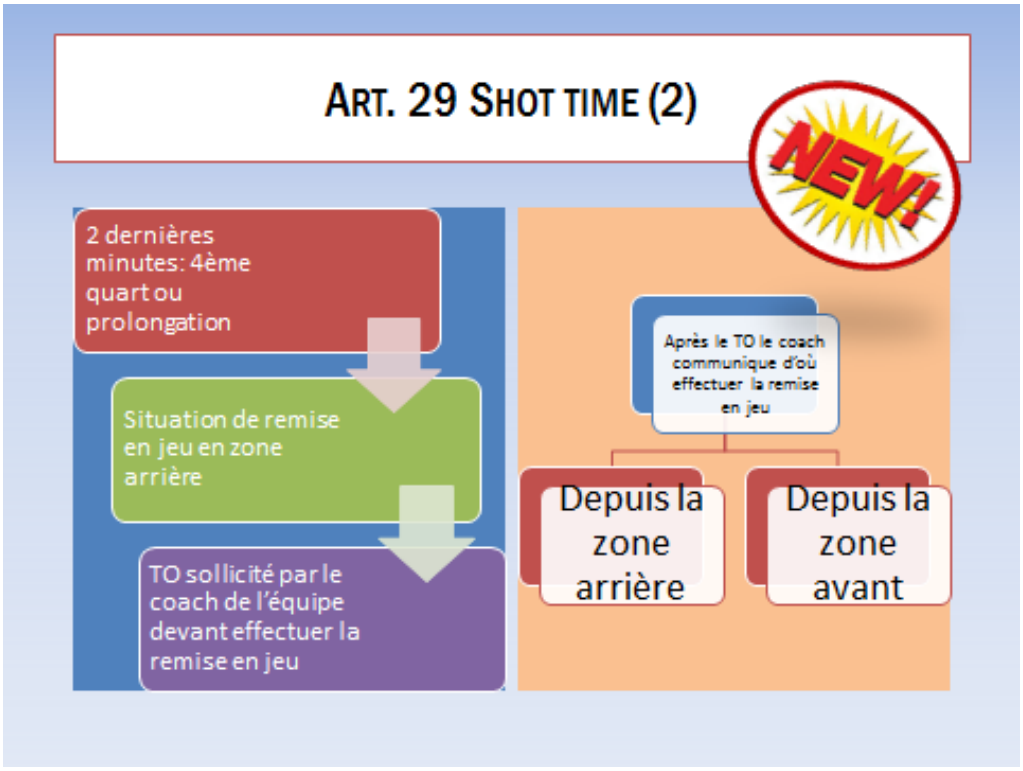
Dans ces situations, la possession de la balle sera donnée à l'équipe qui ne l'avait pas. Puis :

- **Si la remise en jeu a lieu en retrait de la ligne du milieu de terrain, l'horloge des 24 secondes sera réinitialisée à 24.**
- **Si la remise en jeu a lieu après le milieu du terrain, l'horloge des 24 secondes sera réinitialisée à 14.**



Raccourcir le temps à disposition de l'équipe qui a la possession de la balle en zone offensive. Permettre plus d'occasions de tir durant le match.

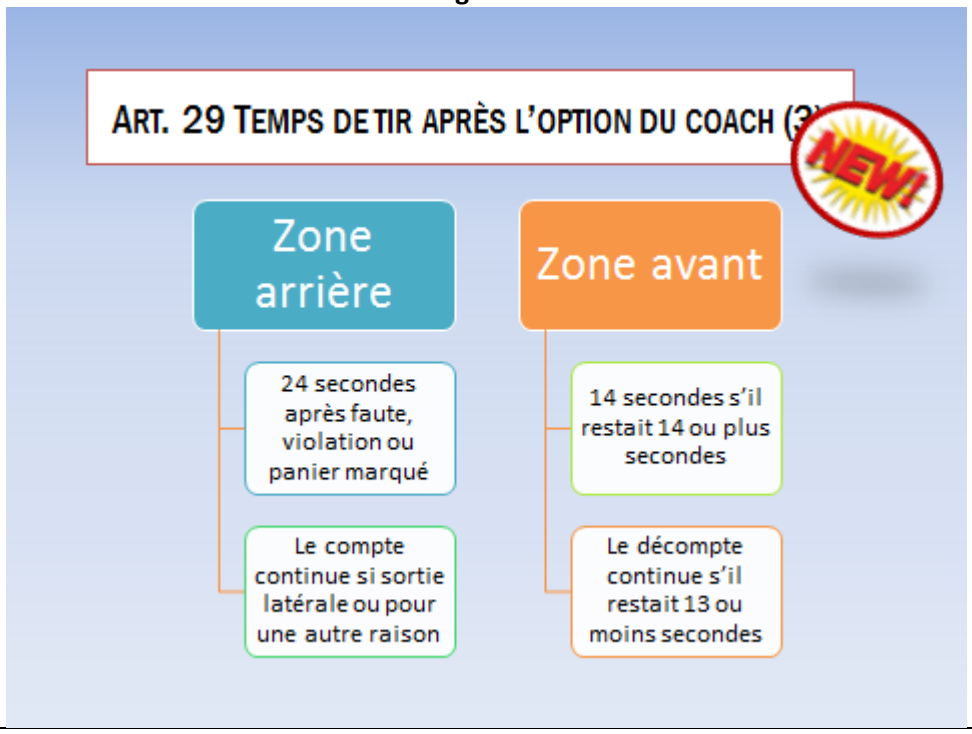
S'il reste 2:00 de jeu ou moins dans le quatrième quart-temps et en cas de prolongation, après un temps-mort accordé à l'équipe qui avait la possession de la balle en retrait de la ligne du milieu de terrain, le coach de cette équipe pourra choisir s'il veut que la remise en jeu s'effectue dans la prolongement de la ligne des lancers francs en zone offensive, en face de la table de marque, ou sur le même repère dans la zone défensive.



Si la remise en jeu s'effectue dans la prolongement de la ligne des lancers francs en zone offensive, en face de la table de marque, le temps de tir (24 secondes) sera réinitialisée comme suit :

- **Si elle affichait 14 secondes ou plus au moment de l'arrêt de jeu, elle sera réinitialisée à 14.**
- **Si elle affichait 13 secondes ou moins au moment de l'arrêt du jeu, elle ne sera pas réinitialisée et elle reprendra depuis où elle est arrêtée.**

Si la remise en jeu s'effectue dans la prolongement de la ligne des lancers francs en zone défensive, l e temps de tir (24 secondes) sera réinitialisée à 24 ou elle continuera depuis où elle en était en fonction des règles mentionnées.

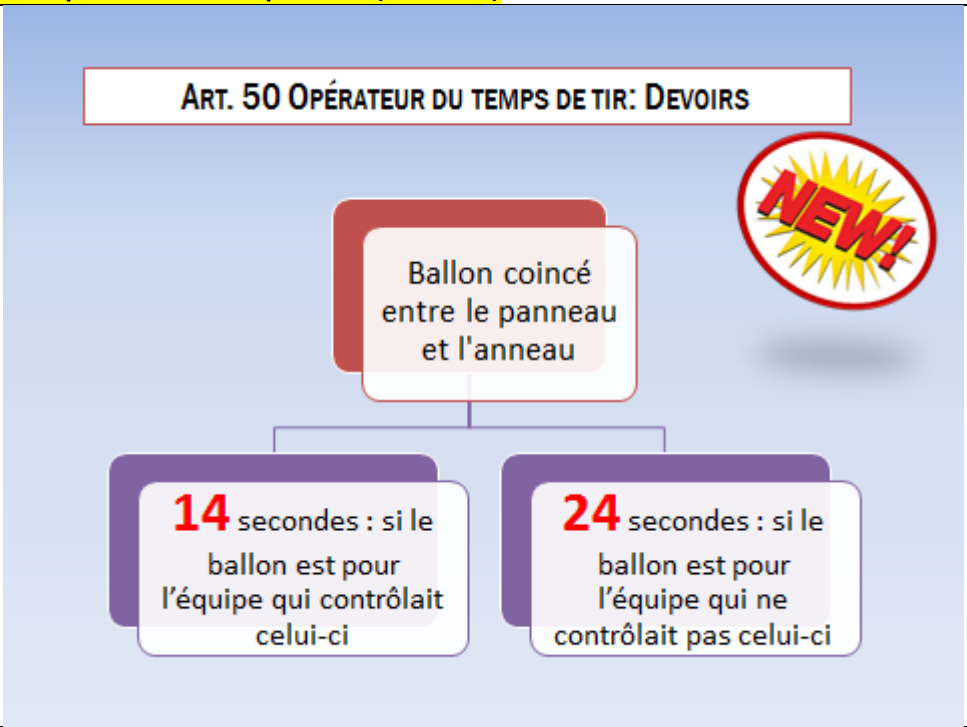


Remise en jeu après une faute antisportive ou disqualifiante

Toutes les remises en jeu conséquentes d'une faute antisportive ou disqualifiante doivent se faire dans le prolongement de la ligne des lancers francs de la zone offensive de l'équipe qui a la balle.

Accélérer le jeu, en augmentant le nombre de possessions de balle et possiblement de points marqués. Éliminer des situations de jeu complexes après une remise en jeu depuis le milieu du terrain. »

Art 50. Opérateur du temps de Tir (14-24sec)



Accélérer le jeu, en augmentant le nombre de possessions de balle et possiblement de points marqués. Éliminer des situations de jeu complexes après une remise en jeu depuis le milieu du terrain. »

Article 35 – Double faute

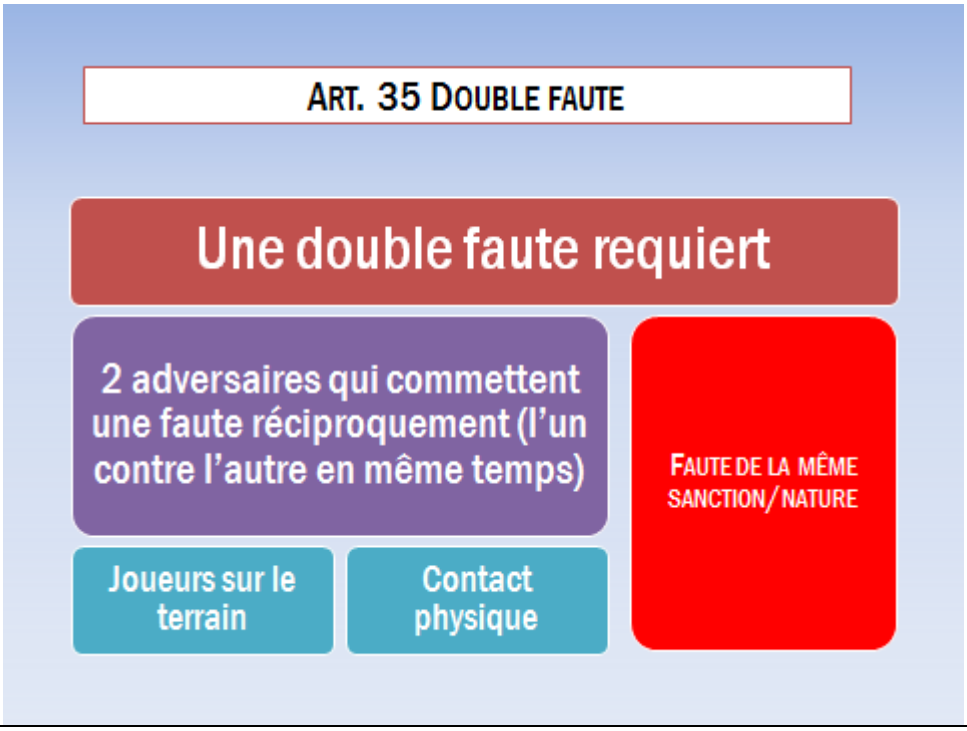
Nouvelle règle :

35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent quasi simultanément une faute l'un sur l'autre.

35.1.2 Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être remplies :

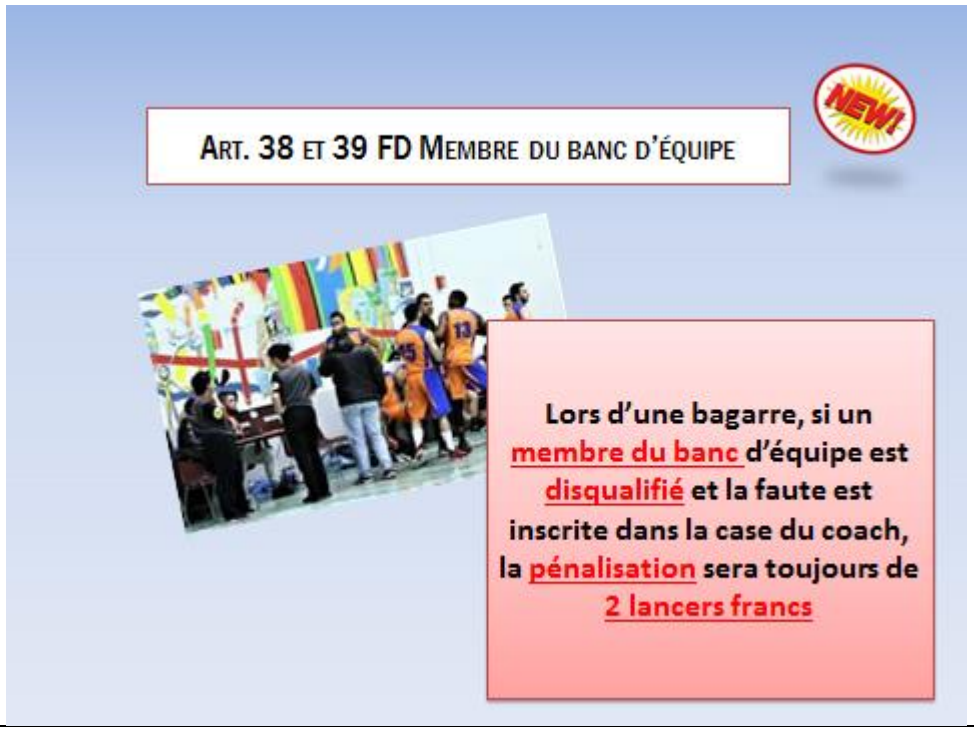
- **Les 2 fautes sont faites par 2 joueurs.**
- **Les 2 fautes impliquent un contact physique.**
- **Les 2 fautes concernent les 2 mêmes joueurs.**
- **Les 2 fautes entraînent une même sanction.**



Simplifier les règles dans des situations où 2 adversaires commettent quasi simultanément une faute l'un sur l'autre. »

Article 39 – Bagarre

39.3.1 – Indépendamment du nombre de joueurs sur le banc de touche disqualifiés pour avoir quitté la zone du banc, une seule faute technique ('B') sanctionnera le coach. Chaque joueur issu du banc impliqué directement dans une bagarre sera disqualifié conformément aux articles prévus à cet effet (Faute disqualifiante 'D').

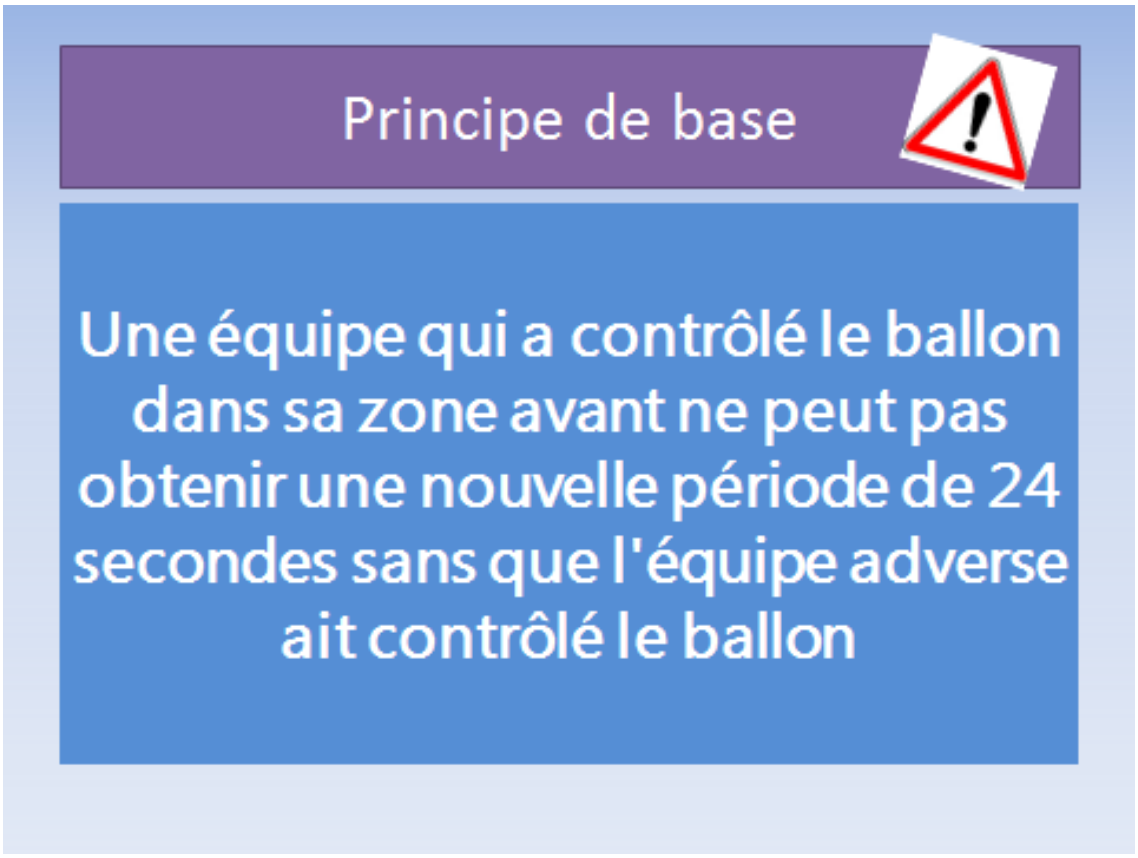


Pénaliser de manière différente les joueurs qui quittent le banc durant une bagarre (selon qu'ils sont impliqués directement dans la bagarre ou non).

AWBB
Département Arbitrage
Province de Luxembourg

Aide-mémoire

pour les opérateurs du chronomètre du temps de tir



Temps de tir de 24 secondes

Gagner le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu

Effectuer une remise en jeu en ligne de fond après panier ou LF pour l'équipe qui ne marque pas

Effectuer une remise en jeu en zone arrière après une faute ou une violation de l'équipe adverse

Temps de tir de 14 secondes

Regagner le contrôle du ballon, après avoir effectué un tir depuis le terrain

Effectuer une remise en jeu en zone avant après faute ou violation de l'équipe adverse si le chrono affichait 13 ou moins secondes

Temps de tir de 14 secondes

Effectuer une remise en jeu en zone avant après faute ou violation de l'équipe qui contrôlait le ballon

Effectuer la remise en jeu faisant partie de la pénalisation d'une FA ou d'une FD dès la ligne de remise en zone avant

Effectuer la remise en jeu en zone avant, après l'option du coach dans les 2 dernières minutes, si le chrono affichait entre 14 et 24 secondes

Le chronomètre de tir ne change pas

Effectuer une remise en jeu en zone avant après faute ou violation de l'équipe adverse si le chrono affichait 14 ou plus secondes

Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à l'équipe qui contrôle le ballon.

Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à aucune des deux équipes, à moins de désavantage pour les adversaires

Effectuer la remise en jeu après une sortie de balle **par l'équipe adverse**

Le chronomètre de tir ne change pas

Annulation des sanctions égales contre les deux équipes	Effectuer la remise en jeu en zone avant, après l'option du coach dans les 2 dernières minutes, si le chrono affichait 13 ou moins secondes	Si une FT est sanctionnée contre l'équipe contrôlant le ballon et celle-ci effectue la remise après le lancer franc

Merci