



GROUPEMENT AUTONOME DE BASKET-BALL GENÈVE

DIRECTIVES DE JEU

INTRODUCTION

Le GAB respecte les directives de jeu du règlement FIBA à l'exception de certaines règles. Le présent document énumère ces différences et rappelle certains points précis en application pour les rencontres organisées dans le cadre du GAB.

DIRECTIVE 1 – RÈGLEMENT FIBA DE RÉFÉRENCE

Les directives de référence pour les compétitions du GAB sont celles du règlement FIBA en vigueur au 1^{er} octobre 2018, sous réserve des règles spéciales du GAB.

DIRECTIVE 2 – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

Les terrains de jeu sont homologués exclusivement par le Comité pour les rencontres organisées au sein du GAB, en fonction de leur agencement, du marquage au sol et des dimensions (cf. art. 19 du Règlement du GAB).

DIRECTIVE 3 – ZONE DES BANCS D'ÉQUIPE

Les zones de bancs d'équipe ne sont pas délimitées pour les rencontres du GAB. L'arbitre est en charge de faire respecter une séparation entre les 2 équipes, de chaque côté de la table de marque.

DIRECTIVE 4 – NOTION D'ENTRAINEUR

La notion d'entraîneur ou d'entraîneur adjoint n'est pas présente au GAB. Toute personne non inscrite sur la feuille de match et tenant ce rôle est considérée comme un accompagnant. Les fonctions, pouvoirs et sanctions prévus dans le règlement FIBA de référence envers l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint sont appliquées au capitaine de l'équipe.

Toute faute technique ou disqualifiante sifflée contre un accompagnant identifié ou contre un accompagnant ou un joueur non identifié situé dans la zone de banc de l'équipe est attribuée au capitaine et comptabilisée dans les fautes d'équipe.

DIRECTIVE 5 – OFFICIELS DE TABLE. TABLE DE MARQUE

La notion d'officiel de table n'existe pas au GAB.

La table de marque est tenue par défaut par une personne de chaque équipe. L'équipe visiteuse tient la feuille de match et l'équipe recevant le chronomètre, sauf si un membre du Comité demande à s'en charger.

Si une équipe ne peut fournir une personne pour la table de marque, un de ses joueurs doit s'en charger, sauf accord contraire avec l'arbitre et l'équipe adverse. Le joueur peut entrer en jeu s'il se fait remplacer.

L'équipe qui ne fournit personne à la table perd tout droit de réclamation concernant le chronométrage ou la tenue de la feuille de match.

En cas de litige sur le temps de jeu, seul celui enregistré par un chronomètre-compteur est validé, à l'exclusion des montres non pourvues de chronos. Pour ces litiges, l'arbitre tranche les différends.

Les demandes de changement ou de temps-mort d'équipe doivent être adressées directement à l'arbitre.

Les arbitres ne sont pas responsables si la table n'annonce ni ne comptabilise les fautes. Les responsables d'équipes doivent informer les personnes qui sont à la table, et ce sont ces personnes qui signalent à l'arbitre quand le nombre limite de fautes d'équipe est atteint.

DIRECTIVE 6 – TEMPS DE JEU. SCORE NUL ET PROLONGATIONS

Le temps de jeu des rencontres du GAB est de 2 fois 20 minutes avec arrêt du temps uniquement sur les temps-morts d'équipe et arrêts d'arbitre. Dans ce cas, le chronomètre est redéclenché dès que le ballon redevient vivant (dans le cas de lancers-francs, au dernier, dès qu'un rebondeur touche le ballon ou à la remise en jeu en cas de réussite). Lors de la dernière minute de la deuxième mi-temps, le temps est arrêté à chaque coup de sifflet de l'arbitre. La fin du match est signalée par la personne en charge du chronomètre table de marque au moyen d'un dispositif sonore qui lui aura été remis par l'arbitre ou, à défaut, par la voix de manière audible.

Si le score est à égalité à l'expiration du temps de jeu réglementaire, le match est prolongé de 3 minutes. S'il est toujours à égalité à l'issue de cette prolongation, le jeu se poursuit jusqu'au premier panier marqué.

DIRECTIVE 7 – RENCONTRE PERDUE PAR FORFAIT

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- 5 minutes après l'heure fixée pour la rencontre elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner 4 joueurs en tenue, prêts à jouer, feuille de match remplie;
- ses actions empêchent la rencontre de se jouer;
- elle refuse de jouer malgré les injonctions de l'arbitre (cf. art. 10 du Règlement du GAB).

Les frais d'arbitrage sont intégralement à sa charge et la rencontre est perdue sur le score de 20 à 0.

DIRECTIVE 8 – RENCONTRE PERDUE PAR DÉFAUT

Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de celle-ci, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, n'est plus que de un. Le score est acquis à l'équipe adverse si celui-ci est en sa faveur; dans le cas contraire ou en cas d'égalité, l'équipe adverse est déclarée gagnante par 2 à 0.

Il n'est pas infligé de forfait à l'équipe perdante. Elle enregistre une simple défaite avec le(s) point(s) correspondant(s) au classement (cf. art. 24 du Règlement du GAB).

Les frais d'arbitrage sont partagés par les 2 équipes.

DIRECTIVE 9 – ANNONCE. DURÉE DE LA MI-TEMPS ET DES TEMPS MORTS

L'arbitre signale les 3 minutes avant le démarrage de la première période uniquement.

L'intervalle de jeu entre la première et la seconde période dure 5 minutes maximum. Ce temps peut être raccourci sur appréciation de l'arbitre, en fonction des contraintes horaires liées aux rencontres ou à la salle.

Chaque temps mort pris par les équipes a une durée de 30 secondes.

Lors de la dernière minute de la deuxième mi-temps et dans une prolongation, lorsqu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière, la remise en jeu qui suivra devra être effectuée au niveau de la ligne des trois points de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque.

DIRECTIVE 10 – CHANGEMENTS DE JOUEURS

L'arbitre autorise un ou des remplacements dès que le ballon devient mort, après demande préalable des équipes. Aucun changement ne peut avoir lieu sur panier marqué, pendant toute la durée de la rencontre, sauf si l'équipe qui vient de recevoir le panier demande un temps mort, dans ce cas, le changement est autorisé pour l'une ou l'autre équipe.

Un changement ne peut durer que 10 secondes au maximum, quel que soit le nombre de joueurs remplacés. Au-delà de ce temps l'arbitre fait arrêter le chronomètre et un temps-mort est infligé à l'équipe fautive, doublé d'une faute technique si cette équipe a déjà pris tous ses temps morts pour la période en cours.

DIRECTIVE 11 – POSSESSION ALTERNÉE. ENTRE-DEUX

La possession alternée au sens FIBA n'est pas appliquée pour les rencontres du GAB.

Un entre-deux intervient :

- au début de chaque période
- en cas de ballon tenu
- en cas de double-faute (sous réserve du nombre de fautes d'équipe)
- sur décision de l'arbitre.

DIRECTIVE 12 – SORTIE VOLONTAIRE

[abrogée]

DIRECTIVE 13 – DISPOSITION EN CAS DE FAUTE

Quand il y a faute d'un joueur, l'arbitre signale le numéro du fautif. Le joueur ainsi désigné doit se tourner face à la table de marque et lever immédiatement le bras.

S'il ne le fait pas, après avoir été averti une première fois par l'arbitre, il est sanctionné d'une faute technique.

Quand il y a faute d'un joueur, le ballon passe par l'arbitre avant d'être remis en jeu.

DIRECTIVE 14 – SITUATION DE FAUTE D'ÉQUIPE

Une équipe est en situation de faute d'équipe lorsqu'elle a commis 7 fautes au cours d'une même période. Toutes les fautes commises lors de l'éventuelle prolongation sont considérées comme faisant partie de la seconde mi-temps.

Lorsqu'une équipe est en situation de faute d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur commises ultérieurement sur un joueur ne tirant pas au panier doivent être sanctionnées par 2 lancers francs au lieu d'une remise en jeu.

Si une faute personnelle est commise par un joueur qui contrôle le ballon vivant, cette faute doit être sanctionnée par une remise en jeu par les adversaires.

DIRECTIVE 15 – FAUTE TECHNIQUE

Toute faute technique sifflée contre un joueur est inscrite à son nom. Une faute technique sifflée contre un supporter ou un accompagnant est inscrite au capitaine.

Si un joueur écope d'une deuxième faute technique au cours d'un même match, cette deuxième faute devient disqualifiante.

La sanction de réparation est de 1 lancer franc + remise pour l'équipe qui était en possession du ballon ou devait l'avoir.

DIRECTIVE 16 – FAUTE DISQUALIFIANTE

Un joueur est sanctionné d'une faute disqualifiante pour toute action antisportive flagrante, ou s'il a reçu au cours d'un même match deux fautes techniques et/ou antisportives.

Une fois la faute sifflée, le joueur fautif a 1 minute pour quitter la salle et ne plus y revenir pour la totalité de la rencontre. S'il refuse de le faire, le match est arrêté et perdu par son équipe, avec 0 point au classement et la totalité des frais d'arbitrage à sa charge. Le score est acquis à l'équipe adverse si celui-ci est en sa faveur; dans le cas contraire ou en cas d'égalité, l'équipe adverse est déclarée gagnante par 2 à 0.

La sanction de réparation est de 2 lancers francs + possession de balle.

DIRECTIVE 16bis – BAGARRE

Lors d'une bagarre, tout joueur identifié comme actif dans celle-ci par les arbitres est sanctionné d'une faute disqualifiante.

Les fautes disqualifiantes sifflées à la suite d'une bagarre comptent comme fautes d'équipe.

DIRECTIVE 17 – RAPPORT D'ARBITRE

L'arbitre doit rédiger un rapport suite aux événements d'une rencontre, pour signaler tout fait contraire à l'éthique sportive.

Le rapport est obligatoire en cas de faute disqualifiante, sifflée directement ou issue de deux fautes techniques ou antisportives.

DIRECTIVE 18 – RÈGLE DES 24 ET 14 SECONDES

La règle des 24 et 14 secondes (art. 29 FIBA 2018) est en vigueur pour les rencontres du GAB.

L'arbitre est seul juge de son application, aucun appareil adéquat n'étant homologué ni utilisé pour le contrôle. Le décompte est fait oralement à partir de la 6^{ème} seconde.

DIRECTIVE 19 – FAIR PLAY

Le fair-play de chaque équipe est quantifié par le(s) arbitre(s) à la fin du match. La note attribuée est inscrite en regard du nom de l'équipe dans la case idoine. Cette cotation par match n'est pas portée à la connaissance des équipes.

Les notes vont de 0 à 5 (5 étant la meilleure). Toute faute technique ou antisportive réduit la note de l'équipe concernée d'un point. Si une faute disqualifiante a été sifflée, l'équipe du joueur concerné reçoit la note 0.

DIRECTIVE 20 – SIGNATURE DE LA FEUILLE DE MATCH

Le capitaine de chaque équipe – ou à défaut son remplaçant – doit se présenter à la table dès que la partie est terminée, avant de se rendre aux vestiaires, pour signer la feuille de match. Cette signature est obligatoire.

Un protêt ne peut en aucun cas être pris en considération si la feuille de match n'est pas signée.

En cas de refus de signer, il incombe à l'arbitre de mentionner au verso le nom du capitaine – ou à défaut celui de son remplaçant – qui n'a pas signé. Le fautif reçoit obligatoirement un ou plusieurs matchs de suspension, décidés par le Comité.

DIRECTIVE 21 – AUTO-ARBITRAGE

Dans le cas où 5 minutes après l'heure fixée pour le début de la rencontre aucun arbitre n'est présent, les équipes doivent obligatoirement s'auto-arbitrer. D'accord entre les deux capitaines, un joueur de chaque équipe est désigné pour l'arbitrage. En principe, l'équipe qui refuse l'auto-arbitrage est sanctionnée d'un forfait.

L'équipe qui reçoit au sens du calendrier est tenue de fournir la feuille de match.

Ces directives remplacent les précédentes suite à leur adoption par l'Assemblée générale ordinaire du 23 juin 2009 et aux modifications votées lors des Assemblées générales ordinaires des 22 juin 2010, 19 juin 2013, 22 juin 2015, 21 juin 2016, 27 juin 2017, 27 juin 2018, 26 juin 2019 et 2 sept. 2020

Le Président : Jean-François DUTRUEL

Le Secrétaire : Grégory SCHOPFER

ANNEXE : RÉCAPITULATIF DES PRINCIPALES DIFFÉRENCES ENTRE LE GAB ET LA FIBA

FIBA	Application GAB	Directive GAB
Terrain et équipement	Homologué par le GAB	2
Notion d'entraîneur	Non présente au GAB	4
Notion d'officiel de table	Non présente au GAB, table de marque gérée par les équipes	5
Temps de jeu	2x20 minutes non décomptées, sauf exception	6
Score nul	Non autorisé	6
Prolongation	Une prolongation unique	6
Nombre minimum de joueurs pour débiter une rencontre	4	7
Durée des temps morts	30 secondes	9
Durée des changements	10 secondes	10
Possession alternée	Non appliquée au GAB	11
Situation de faute d'équipe	7 fautes personnelles	14
Faute disqualifiante	Sortie de la salle obligatoire dans la minute.	16
Bagarre	Seuls les joueurs identifiés comme actifs dans la bagarre sont disqualifiés. Les fautes comptent comme fautes d'équipe	16bis
Règle des 24 secondes	Appliquée, selon appréciation de l'arbitre	18
Règle des 14 secondes	Appliquée, selon appréciation de l'arbitre	18B
Fair-play	Notation du fair-play des équipes par les arbitres	19
Auto-arbitrage	Automatique en cas d'absence d'arbitre	21