

**LA FIBA APPROUVE
QUELQUES
CHANGEMENTS DE
REGLES OFFICIELLES
DU BASKETBALL**



FIBA

We Are Basketball

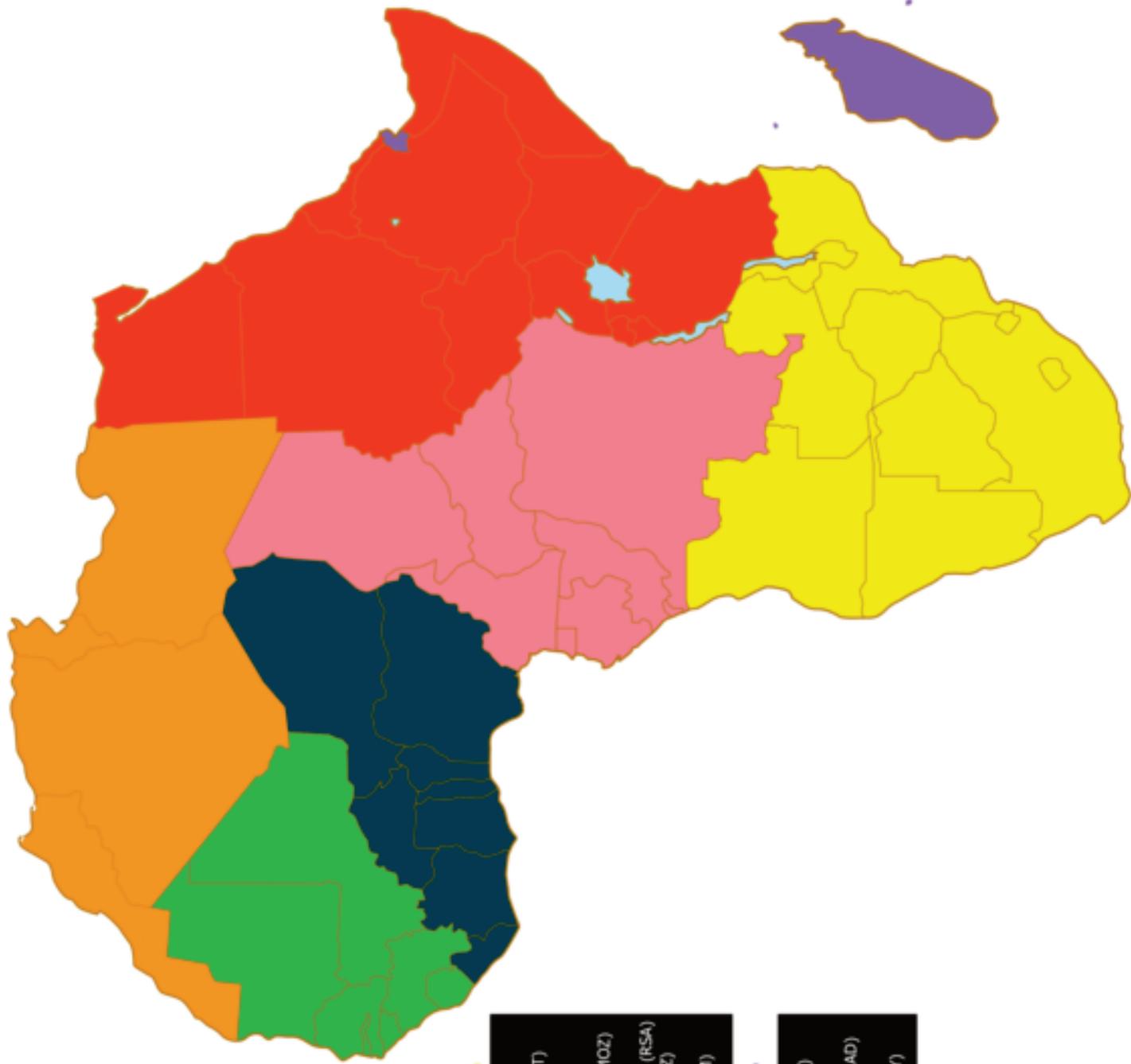
**AFRO TECHNIQUE
MAGAZINE N° 53**

AVRIL - MAI - JUIN 2018

MATHURIN N'GUESSAN
LA FAUTE DISQUALIFIANTE

DR ROLAND KOUAMÉ
ZOOM SUR LES
COMMOTIONS CEREBRALES
LORS D'UN TRAMATISME
SPORTIF

NOUREDDINE TABOUBI
LES RÈGLES DU BASKET-
BALL ET L'ESPRIT DU JEU



ZONE 1

- Algérie (ALG)
- Libye (LBA)
- Maroc (MAR)
- Tunisie (TUN)

ZONE 2

- Cap Vert (CPV)
- Gambie (GAM)
- Guinée (GUI)
- Guinée - Bissau (GIB)
- Mali (MLI)
- Mauritanie (MTN)
- Sénégal (SEN)
- Sierra Leone (SLE)

ZONE 3

- Bénin (BEN)
- Burkina Faso (BUR)
- Côte d'Ivoire (CIV)
- Ghana (GHA)
- Libéria (LBR)
- Niger (NIG)
- Nigeria (NIGR)
- Togo (TOG)

ZONE 4

- Cameroun (CMR)
- Centrafrique (CAF)
- Tchad (CHA)
- Rép. Dem. du Congo (COD)
- Guinée Equatoriale (EQ)
- Gabon (GAB)
- République du Congo (CGO)
- Sao Tomé & Principe (STP)

ZONE 5

- Burundi (BDI)
- Egypte(EGY)
- Erythrée(ERI)
- Ethiopie (ETH)
- Kenya (KEN)
- Rwanda (RWA)
- Somalie (SOM)
- Soudan du Sud (SSD)
- Soudan (SUD)
- Tanzanie (TAN)
- Ouganda (UGA)

ZONE 6

- Angola (ANG)
- Botswana (BOT)
- Lesotho (LES)
- Malawi (MAW)
- Mozambique (MOZ)
- Namibie (NAM)
- Afrique du Sud (RSA)
- Swaziland (SWZ)
- Zambie (ZAM)
- Zimbabwe (ZIM)

ZONE 7

- Comores (COM)
- Djibouti (DJI)
- Madagascar (MAD)
- Maurice (MRE)
- Seychelles (SEY)

**DIRECTEUR DE PUBLICATION**

Dr Alphonse BILE

PRÉSIDENT DU CONSEIL MEDIA

Abdellatif HATIM

RESPONSABLE COMMUNICATION

Lamine BADIANE

REDACTEUR EN CHEF

Ali BOUKARI

E-mail: ali.boukari@fiba.com

REDACTEURS

Abbas DIOP, Dr. Roland KOUAME,

Noureddine TABOUBI

TRADUCTION

Ali Boukari, Olivier Kambiré

INFOGRAPHIE

HENNEKA Création

CREDITS PHOTOS

Vianney Thibaut - Pap Amar Ndiaye - Mauro

Mvombe - FIBA

COMITE DE LECTEURS

Yacouba YIRA, Mathurin N'GUESSAN

TIRAGE

1000 copies

PERIODICITE: TRIMESTRIEL

FIBA et FIBA Afrique ne sont nullement responsables pour les opinions exprimées dans les articles. Les Fédérations Nationales et leurs affiliés peuvent reproduire une partie ou le magazine entier pour leur usage interne, mais ne doivent vendre aucune partie ou le magazine entier à un éditeur extérieur sans l'autorisation écrite de la FIBA Afrique. Toute information publiée dans ce magazine est produite à titre de nouvelles uniquement et ne saurait être utilisée pour violer toute disposition légale nationale ou internationale.

IMPRESSION

Le Caire (Egypte)

Copyright 2016 FIBA - Bureau Régional Afrique



TRAVAILLONS DAVANTAGE AFIN DE REDUIRE L'ECART QUI NOUS SEPRE DES AUTRES CONTINENTS

La réunion du Bureau Central de FIBA Afrique tenue les 23-24 Mars 2018 a validé le programme d'activités et des nouvelles perspectives de notre organisation.

Pour les quatre années à venir, nous avons décidé de mettre l'accent sur la formation des entraîneurs et le développement de nos fédérations nationales.

Nos actions seront fondamentalement basées sur le projet 'FIBA 360 Basketball', et le Nouveau Programme de formation des Entraîneurs Africains.

'FIBA 360 Basketball', le programme de développement des fédérations nationales membres de la FIBA dont 11 pays africains font partie a été lancé avec succès au mois de Mai au Rwanda, au Sénégal, au Kenya et en Ouganda.

La première phase du projet portera sur les programmes de formation des entraîneurs et les programmes de dotation en équipement (ballons - chronomètres) et de bureau en cette année 2018, tandis que la deuxième phase qui démarrera en 2019 prendra en compte les activités de planification stratégique. De 2020 – 2023, l'accent sera mis sur les Finances & Administration – la Technique - Marketing & Communication - Compétitions).

L'objectif de ce programme est d'amener les fédérations nationales de "Type 2" (Bas niveau d'organisation mais important Potentiel de Croissance) et de "Type 3" (Niveau moyen d'organisation mais Important Potentiel de Croissance) vers le plus haut niveau: "Type 4" (Les leaders).

J'exhorte l'ensemble des fédérations nationales concernées à s'investir davantage afin que l'écart qui nous sépare des autres continents soit considérablement réduit à la fin de ce projet.

Alphonse Bile

Directeur Régional - FIBA Afrique

SOMMAIRE

BON A SAVOIR	4 - 7
REGLEMENT OFFICIEL DU 3X3	
BULLETIN DES ENTRAINEURS	8 - 12
FORMATION DES ENTRAINEURS DE LA FIBA-WABC «VERSION 2018» Par Habib CHERIF	
BULLETIN DES ARBITRES	13 - 16
LA FAUTE DISQUALIFIANTE Par Mathurin N'GUESSAN	
BULLETIN MEDICAL	17 - 20
ZOOM SUR LES COMMOTIONS CEREBRALES LORS D'UN TRAMATISME SPORTIF Par Dr Roland KOUAMÉ	
GESTION ADMINISTRATIVE	21 - 23
BASKETBALL ET FAIR-PLAY Par Noureddine TABOUBI	
TRIBUNE LIBRE	24
LES RÈGLES DU BASKETBALL ET L'ESPRIT DU JEU Par Noureddine TABOUBI	
QUESTIONS- REPONSES	25 - 26
LA FIBA APPROUVE QUELQUES CHANGEMENTS DE REGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL	

BON A SAVOIR

REGLEMENT



Le règlement officiel de la FIBA est valide pour toutes les situations de jeu non expressément mentionnées dans le règlement du 3x3 ci-dessous.

Art. 1 Le terrain et le ballon

Le match se joue sur un terrain de basket de 3x3 avec un seul panier. La surface de jeu réglementaire d'un terrain de 3x3 mesure 15 m

(largeur) x 11 m (longueur). Le terrain doit avoir une surface de jeu réglementaire incluant une ligne de lancer franc (à 5m80 de la ligne de fond), une ligne à 2 points (à 6m75 du centre de l'anneau) et un « demi-cercle de non charge » sous le panier. Un demi-terrain de basketball traditionnel peut être utilisé. Un ballon de basket officiel de 3x3 doit être utilisé pour toutes les catégories.

Note: Lors de tournois locaux, le 3x3 peut être joué n'importe où.

OFFICIEL DU 3X3



Les lignes du terrain – si elles sont utilisées – doivent être adaptées à l'espace disponible.

Les compétitions officielles FIBA 3x3 doivent être entièrement conformes aux spécifications ci-dessus incl. paniers avec le chrono des 12 secondes intégré dans le rembourrage de la protection principale.

* Les compétitions officielles de la FIBA sont les Tournois Olym-

piques, les Coupes du Monde 3x3 (y compris U18), les Coupes continentales (y compris les U18) et le 3x3 World Tour.

Art. 2 Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 4 joueurs (3 joueurs sur le terrain et un remplaçant).

BON A SAVOIR

Note: Aucun coach sur le terrain. Le coaching à distance est interdit.

Art. 3 Les officiels

Les officiels de la rencontre se composent d'1 ou 2 arbitres et de marqueur / chronométrateur(s).

Art. 4 Début de la rencontre

4.1. Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.

4.2. Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient la première possession. L'équipe gagnant le tirage au sort peut choisir la possession du ballon soit au début de la rencontre soit au début de l'éventuelle prolongation.

4.3. Le match doit commencer avec trois joueurs sur le terrain.

Note : les articles 4.3 et 6.4 s'appliquent seulement aux compétitions Officielles de 3x3 de la FIBA* (non obligatoire pour les tournois locaux).

*Les compétitions officielles de la FIBA sont : les Tournois Olympiques, les Championnats du Monde 3x3 (incluant les U18), les Championnats de Zone (incluant les U18), le 3x3 World Tour et le 3x3 All Stars.

Art. 5 La marque

5.1. Un tir tenté à l'intérieur de l'arc compte 1 point.

5.2. Un tir tenté derrière l'arc compte 2 points.

5.3. Un lancer franc réussi compte 1 point.

Art. 6 Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

6.1. Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant : une période de 10 minutes de jeu effectif. Le chronomètre doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et lors des lancers francs. Le chronomètre doit être redémarré une fois l'échange de ballon terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

6.2. Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la rencontre si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire. Cette règle s'applique uniquement au temps réglementaire (pas à une éventuelle prolongation).

6.3. En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

6.4. Une équipe perd la rencontre par forfait si elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à jouer à l'heure prévue pour la rencontre. En cas de forfait, le score de la rencontre sera noté comme suit : w-0 ou 0-w ("w" signifiant "win", soit victoire)

6.5. Une équipe perd une rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés ou disqualifiés. Dans le cas d'une situation de défaut, l'équipe vainqueur peut choisir de conserver son score ou de gagner par forfait, tandis que le score de l'équipe perdant par défaut sera mis dans tous les cas à 0.

6.6. Une équipe perdant par défaut ou par un forfait sera disqualifiée de la compétition.

Note: si un chronomètre de jeu n'est pas disponible, le temps de jeu et les points nécessaires pour la mort subite sont décidés par l'organisateur. La FIBA recommande de définir un score limite adapté à la durée de la rencontre (10 min/ 10 points ; 15 min / 15 point ; 20 min / 21 points)

Art. 7 Fautes / Lancers francs

7.1. Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis 6 fautes. Les joueurs ne seront pas disqualifiés

sur la base du nombre de fautes personnelles selon l'art. 15.

7.2. Les fautes commises sur un joueur en action de tir à l'intérieur de l'arc seront sanctionnées d'un lancer franc, tandis que les fautes commises pendant l'action de tir en dehors de l'arc seront sanctionnées par 2 lancers francs.

7.3. Les fautes commises sur un joueur en action de tir suivies de la réussite du panier seront sanctionnées d'un lancer franc supplémentaire.

7.4. Les 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10^{ème} faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de 2 lancers francs suivis de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes en action de tir et prévaut sur les règles 7.2 et 7.3.

7.5. Après toute faute technique, un lancer franc et une possession de ballon seront accordés ; tandis que 2 lancers francs et une possession de ballon seront accordés pour les fautes antisportives. Le jeu doit continuer avec un échange de ballon derrière l'arc en haut du terrain.

Note: aucun lancer franc ne sera accordé suite à une faute offensive.

Art. 8 Comment jouer le ballon

8.1. A la suite de chaque panier marqué ou de chaque dernier lancer franc réussi (sauf ceux suivant une possession de ballon) :

-Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué reprendra le jeu en dribblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (non pas depuis derrière la ligne de fond) pour l'amener vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.

- Les défenseurs ne sont pas autorisés à jouer le ballon à l'intérieur du "demi-cercle de non charge" situé sous le panier.

8.2. A la suite de chaque panier ou de chaque dernier lancer franc manqués (sauf ceux suivis par une possession de ballon) :

-Si l'équipe en attaque prend le rebond, elle peut continuer d'essayer de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.

-Si l'équipe en défense prend le rebond, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribble)

8.3. Si l'équipe en défense intercepte ou bloque le ballon, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribble).

8.4. A la suite de chaque situation de ballon mort, la possession du ballon donnée à toute équipe doit commencer par un check-ball, comme un échange de ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc et en haut du terrain.

8.5. Un joueur est considéré "derrière l'arc" lorsqu'aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni en contact avec l'arc.

8.6. Dans les cas d'entre deux, le ballon doit être accordé à la défense.

Art. 9 Jouer la montre

9.1. Jouer la montre ou ne pas jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) est une violation.

9.2. Si le terrain est équipé d'un chronomètre de tir, une équipe devra tenter un tir dans un délai de 12 secondes. Le chronomètre de tir doit être déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquant (à la suite de l'échange de ballon avec le défenseur ou sous le panier après un panier marqué).

9.3. Est considéré comme violation le fait de dribbler dans l'arc des 6m75 pendant plus de cinq secondes dans une position dos ou sur le côté du cercle.

Note : si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe n'essaie pas d'attaquer suffisamment le panier, l'arbitre doit l'avertir en décomptant les 5 dernières secondes.

Art. 10 Remplacements

Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort, avant le check-ball ou un lancer franc. Le remplaçant peut rentrer sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti et qu'il ait établi un contact physique avec lui. Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement derrière la ligne de fond opposée au panier et ne requièrent aucune intervention ni des arbitres ni des officiels de table de marque.

Art. 11 Temps-mort

11.1. Un temps-mort est accordé à chaque équipe. N'importe quel joueur peut demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

11.2. En cas de diffusion TV, l'organisateur peut décider de mettre en place deux coupures publicitaires qui peuvent être demandées au premier ballon mort après que le chronomètre ait respectivement affiché 6 :59 et 3 :59 lors du match.

11.3. Tous les temps-morts ont une durée de 30 secondes

Note: les temps-morts et les remplacements peuvent seulement être demandés en situation de ballon mort et ne peuvent pas être demandés lorsque le ballon est vivant conformément à l'article 8.1.

Art.12 Procédure de réclamation

Dans le cas où une équipe pense avoir été lésée par une décision d'un arbitre ou par un événement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit procéder de la manière suivante :

1. Un joueur de cette équipe doit immédiatement signer la feuille de marque à la fin de la rencontre et avant que les arbitres ne la signent.
2. Dans un délai de 30 minutes, l'équipe doit présenter un document écrit expliquant la situation, de même qu'un dépôt de garantie de 200 dollars (environ 160 euros) au Directeur des Sports. Si la réclamation est acceptée, alors le dépôt de garantie sera retourné.
3. Le matériel vidéo peut être utilisé seulement pour vérifier si le dernier tir à la fin de la rencontre a été relâché pendant le temps de jeu et/ou si ce tir compte 1 ou 2 points.

Art. 13 Classement des équipes

Que ce soit dans les poules ou dans les classements généraux de la compétition (autre que les classements de Tours), les règles de classement suivantes s'appliquent.

Si des équipes sont à égalité après la première étape du processus, il faut se référer à la suivante pour départager les équipes, et ainsi de suite :

1. Le plus grand nombre de victoire (ou le ratio de victoire en cas de nombre inégal de rencontres dans les comparaisons inter-poule)
2. Le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires/défaites; ne s'applique qu'aux matchs de poules)
3. La moyenne la plus élevée de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits)

Si des équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, celle(s) dont la hiérarchisation sera la plus élevée gagnera le tie-break.

Les classements de Tours (alors que les tours sont définis comme série de tournois connectés) seront calculés par des tours déterminés, à savoir soit les joueurs (si les joueurs peuvent créer de nouvelles équipes dans chaque tournoi) ou des équipes (si les joueurs sont liés à une seule équipe pour l'ensemble des tours). Les classements de Tours se font en fonction de :

- I. Classement en finale, ou avant, en étant réellement qualifié pour la finale du Tour ;
- II. Classement par points collectés pour le classement final à chaque étape du Tour ;
- III. Le plus grand nombre de victoires recueillies dans le tour (ou le ratio de victoires en cas de nombres de matchs joués est différent)

IV. Le plus grand nombre de points marqués en moyenne au cours du tournoi (sans tenir compte des victoires par forfait).

V. Le classement pour départager en cas d'égalité sera un classement de Tour fait en même temps que chaque classement de tournoi spécifique.

Note: les classements de Tours sont effectués avec toutes les équipes participantes à un classement indépendamment si elles jouent ou ne jouent pas le prochain tour.

Art. 14 Règles de classement

Les équipes sont hiérarchisées en corrélation avec les points du ranking de chaque équipe (total des points du ranking des 3 meilleurs joueurs avant la compétition). Au cas où les points du ranking des équipes sont identiques, la hiérarchisation sera déterminée par tirage au sort avant le début de la compétition.

Note : En compétition nationale, la hiérarchisation est faite en se basant sur le Ranking de la Fédération de 3x3.

Art. 15 Disqualification

Un joueur commettant deux fautes antisportives sera disqualifié de la rencontre par les arbitres (ne s'applique pas aux fautes techniques) et peut être disqualifié de la manifestation par l'organisateur.

Indépendamment du point précédent, l'organisateur disqualifiera de la manifestation tout joueur concerné par des actes de violence, une agression verbale ou physique, une intervention déloyale impactant le(s) résultat(s) de rencontre(s), une violation des règles antidopage de la FIBA (Livre 4 du Règlement Interne de la FIBA) ou toute autre violation du Code de Déontologie de la FIBA (Livre 1, Chapitre II du Règlement intérieur de la FIBA). L'organisateur peut également disqualifier toute l'équipe de la manifestation en fonction de l'implication (ou de l'inaction) des membres de l'autre l'équipe dans un des comportements précités.

Le droit de la FIBA d'imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre de la régulation de la manifestation, des Conditions Générales de 3x3planet.com et des Règlements Internes de la FIBA reste applicable suite à une disqualification en vertu du présent article 15.

Art. 16 Adaptations au catégories U12

Les adaptations de règles suivantes sont recommandées les catégories U12 :

1. Dans la mesure du possible, le panier peut être abaissé à 2.60m.
2. La première équipe à marquer en prolongation gagne le match.
3. Le chronomètre n'est pas utilisé ; si une équipe n'attaque pas suffisamment le panier, l'arbitre doit lui donner un avertissement en comptant les 5 dernières secondes de possession.
4. Les situations de pénalité ne sont pas applicables ; donc les fautes sont suivies d'un check-ball, sauf celles sur action de tir, fautes techniques et fautes antisportives.
5. Aucun temps morts n'est accordé.



FORMATION DES ENTRAINEURS DE LA FIBA-WABC «VERSION 2018»



HABIB CHERIF

Le lancement par FIBA-WABC (fin 2016) d'un nouveau programme de formation des entraîneurs de basket-ball et sa mise en application par FIBA-Afrique à partir de 2018, a fait l'objet d'un important rassemblement de mise à niveau de tous les Instructeurs Africains, au siège de FIBA-Afrique à Abidjan en Côte d'Ivoire.

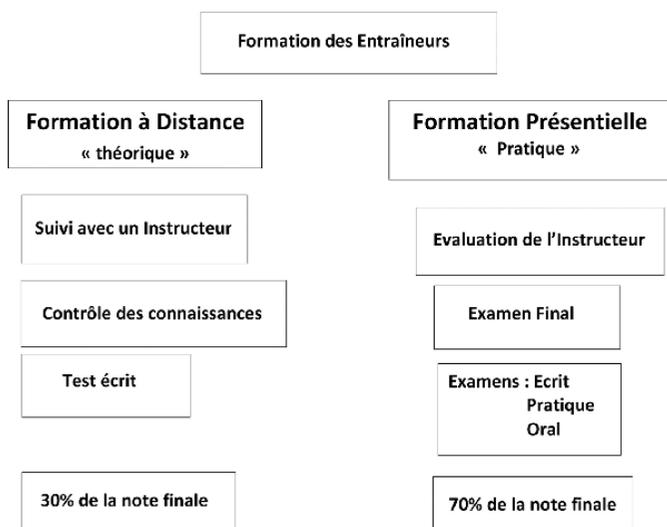
Dans le cadre de la mise en œuvre de son plan d'action et suite à ses objectifs se traduisent par le travail en étroite collaboration avec les fédérations Nationales, le Conseil des Entraîneurs Africains (CEA), et par le biais du Magazine technique de FIBA-Afrique (met) informe toutes les fédérations Nationales, Instructeurs et Entraîneurs des nouvelles formules et procédure de formation d'entraîneurs.

Une nouvelle ère s'ouvre avec les mises à la disposition des bureaux régionaux de la FIBA, de nouveaux manuels des entraîneurs de la WABC (basés sur les Niveaux I, II et III, nouvelles appellations) pour la mise en œuvre de l'éducation et du développement des entraîneurs africains en particuliers et du monde entier en général.

Le Manuel des entraîneurs de la WABC existe déjà en langues Anglaise et Française ainsi que la plate-forme (Know Ledge base).

Le WABC mettra aussi à la disposition de toutes les fédérations et instructeurs nationaux, un guide qui résumera le format, le programme et le programme standard pour chaque niveau (I, II, III). Et il sera disponible sur la plate-forme WABC. Ce programme existe au niveau du CEA-FIBA –Afrique.

Formation diplômante



Cette nouvelle version s'articule sur:

1-Nouvelles appellations

- a- Niveau I- Level I
- b- Niveau II – Level II
- c- Niveau III- Level III

2- Equivalence des Niveaux

- a- Détenteur YC. M1 et M2 ancien = NI, nouveau
- b- Détenteur NI, ancien = NII, nouveau
- c- Détenteur NII, ancien = NIII, nouveau

3- Passage de garde

- a- NI= après 2 ans de pratique, peut participer au N.II.
- b- NII= après 2 ans de pratique, peut participer au N.III.

4- Nouvelles Méthodes

A-Formation à distance: Home –work : (On line) (e-formation)

Elle concerne les cours théoriques des connaissances technico-tactiques, du règlement et de la pédagogie de l'entraînement. Cette formation est sanctionnée par des tests au cours de la formation à distance et un examen écrit au cours du stage présentiel (pratique).

- a) Les cours de formation du NI sont destinés aux jeunes jusqu'à l'âge de 15 ans.
- b) Les cours de formation du NII sont destinés aux jeunes jusqu'à l'âge de 18 ans.
- c) Les cours de formation du NIII sont destinés aux jeunes de 19 ans et plus.
- d) Une liste nominative des participants au stage, doit être envoyée à FIBA-Afrique, 30 jours avant le démarrage du stage présentiel (pratique), permettant aux candidats de suivre les cours théoriques à distance (on line).

e) Admission :

-Test écrit à distance : évaluatif

- Examen écrit: Coéf1 = NI et NII

Coéf 2 = NIII

Durée: 1 heure = NI

1 h.30 mois = NII

2 heures = NIII

•Toute note égale ou inférieure à 8 sur 20 est éliminatoire.

•Seront déclarés admis les candidats ayant obtenu une moyenne générale égale ou supérieure à 12 sur 20.

B-Formation Présentielle (Pratique)

Cette formation concerne les cours pratiques d'apprentissage et de perfectionnement des FIO, FID, tactiques et qualités physiques.

La structures des cours devrait se concentrer sur les démonstrations pratiques les entretiens individuels avec les entraîneurs et leur évaluation.

a- La durée de ce stage est de 6 jours avec :

-37 heures de pratique pour le NI

-40 heures de pratique pour le NII

-43 heures de pratique pour le NIII

b- Sanction du Stage :

Ce stage est sanctionné par un examen pratique (pédagogie pratique), un examen Oral, et un examen écrit (distance).



Jeremy Nzeulie (Cameroun)

c- Les cours pratiques doivent inscrire

-20 à 35 participants pour le N I.

-12 30 participants pour les N II et III.

D- Sanctions des stages**D-Sanctions des stages**

Désignation	Niveau I	Niveau II	Niveau III
Examen Ecrit	Coéf. 1	Coéf. 1	Coéf. 2
Durée	1 heure	1h 30min	2heures
Examen Oral	Coéf.2	Coéf.2	Coéf.2
Examen Pratique « PP »	Coef.3	Coéf.3	Coéf.3

E- Rapport et Délibération

- Le rapport de stage (évaluatif) doit être adressé à FIBA-Afrique

(commission de formation des entraîneurs) 10 jours après la fin de chaque stage.

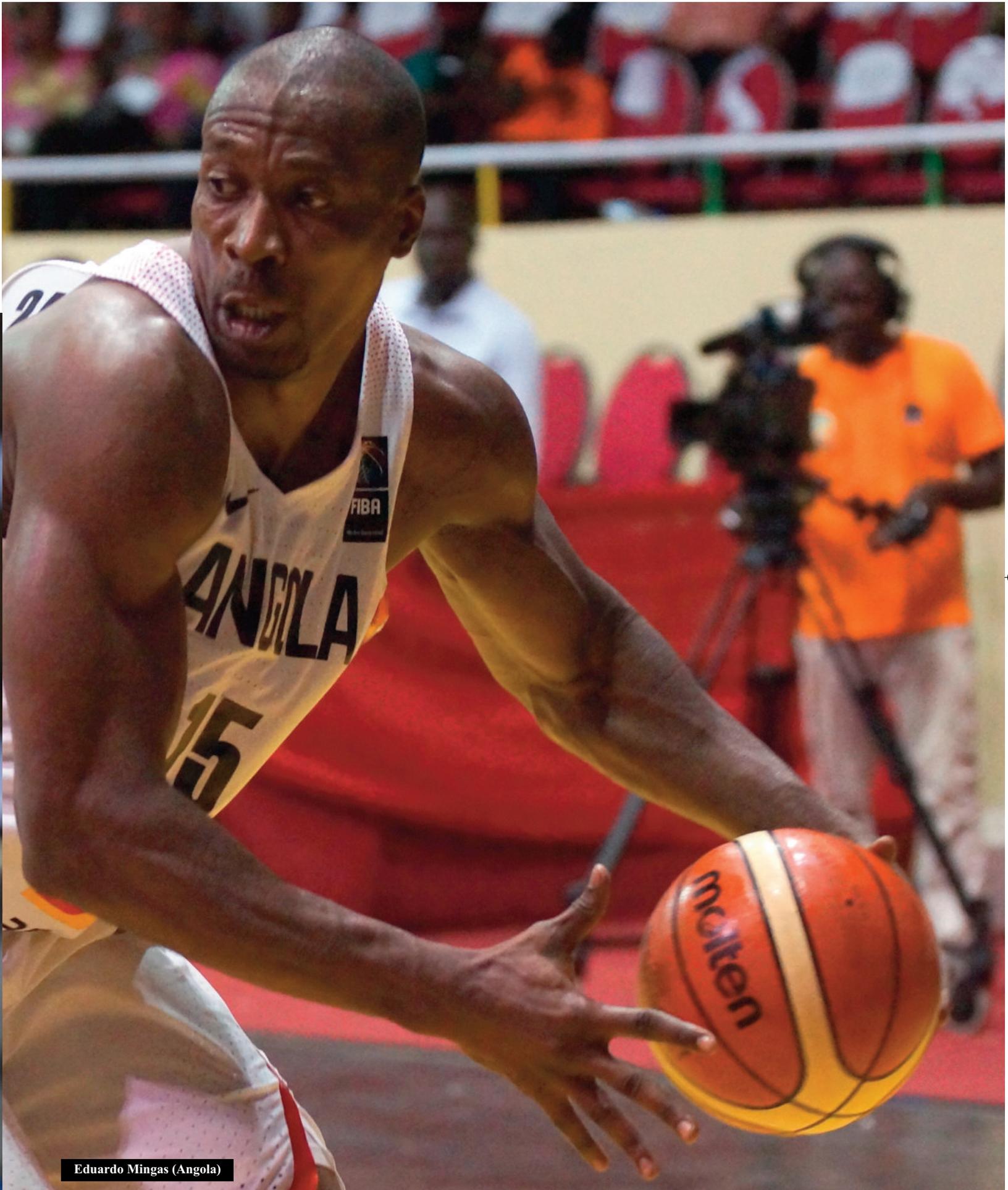
- Les résultats ne sont adressés aux fédérations Nationales que par FIBA-Afrique après délibération et validation, et ce dans un délai de 30 jours.

Notre mission, doit de manière incontournable aboutir à des mesures concrètes, tangibles et pratiques qui reflètent la véritable portée des objectifs que le CEA ambitionne de cristalliser et d'atteindre. Dans cette perspective, le CEA apportera un méticuleux soin à faciliter les échanges avec FIBA et WABC, pour une rapide imprégnation, une riche ingestion des nouveaux programmes.

Dr. Habib CHERIF
Président du CEA



Michael Koibe (Tchad)



Eduardo Mingas (Angola)



Ben Uzoh (Nigeria)



MATHURIN N'GUESSAN

LA FAUTE DISQUALIFIANTE

Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante d'un joueur ou d'un membre du banc d'équipe. Il existe trois situations de disqualification :

- La disqualification directe.
- La disqualification consécutive à l'accumulation de fautes techniques et/ou antisportive.
- La disqualification en cas de bagarres.

1. La disqualification directe.

Elle résulte d'une action antisportive flagrante. L'action antisportive flagrante est une action plus grave qu'une faute antisportive. En effet, une action antisportive est un contact résultant d'une volonté délibérée de ne pas jouer le ballon. C'est un contact excessif ou une action intentionnelle d'empêcher la poursuite d'une phase de jeu. Il existe cinq critères pour apprécier une faute antisportive :

- 1) La volonté de ne pas jouer légitimement le ballon.
- 2) Le contact excessif et rude malgré la volonté de jouer le ballon.
- 3) L'arrêt délibéré d'une action offensive en phase de transition.
- 4) Contact arrière ou latéral du dernier défenseur.
- 5) Faute défensive dans les deux dernières minutes du 4e quart-temps sur remise en jeu.

La faute antisportive flagrante va au-delà de ces critères et fait appel à :

- Un coup (de point, de pied, de tête, de coude...) donné volontairement à :
 - Un partenaire
 - Un adversaire
 - Un officiel (arbitre, OTM, commissaire au match)
 - Un membre du comité d'organisation.
 - Un spectateur.
- Les propos ou les gestes injurieux à l'endroit des officiels.
- La destruction volontaire des équipements ou du matériel par un membre d'une équipe qualifiée pour jouer.

Il ne peut y avoir de faute antisportive pour un coup donné volontairement alors que l'arbitre a sifflé et le chronomètre de jeu est arrêté. Dans cette situation, le joueur fautif doit être purement et simplement disqualifié. La faute antisportive est une faute sifflée dans une situation de jeu et de chronomètre en marche.

En conclusion, une action antisportive flagrante est une action de coup donné volontairement ou de propos injurieux à l'endroit des officiels pendant une période d'arrêt ou de marche de chronomètre. C'est un acte de violence contraire à l'esprit sportif et au fair-play.

La réparation de la faute disqualifiante

Chaque fois qu'un fautif est disqualifié il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le souhaite, il peut quitter le bâtiment. Un ou des lancer(s) franc(s) doivent être accordés à tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact, ou au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact. Il s'en suivra d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque. La faute disqualifiante est indiquée en inscrivant dans la case correspondante du membre sanctionné un «D».

Un membre d'équipe disqualifié ne peut plus être sanctionné.

Lorsqu'un membre d'une équipe est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante, cette personne ne peut plus dès lors être sanctionnée pour une conduite antisportive ultérieure car elle n'est plus membre de l'équipe ni membre de banc d'équipe.

Quand elle est disqualifiée, une personne n'est plus un membre de l'équipe ni un membre de banc d'équipe.

Si en quittant le terrain, une personne disqualifiée continue à insulter, les arbitres, et le commissaire (si présent), devront envoyer un rapport décrivant l'incident au corps organisateur de la compétition.

Un joueur éliminé pour cinq fautes personnelles peut encore être sanctionné.

Par contre un joueur éliminé pour cinq fautes peut être disqualifié si frustré après avoir été pénalisé de cette 5ème faute personnelle, il insulte les officiels de façon flagrante. Dans ce cas, La faute est inscrite au compte de l'entraîneur A et enregistrée "B". La sanction est : **2 LF + possession** et on marque « B2 » sur la feuille de marque.

Un entraîneur qui a été disqualifié doit être remplacé par l'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP).

2. La disqualification consécutive à l'accumulation de fautes techniques ou antisportives

Un joueur d'une équipe qui est sanctionné de deux fautes antisportives ou de deux fautes techniques ou d'une faute technique et d'une faute antisportive est disqualifié pour le reste de la rencontre. Un entraîneur peut être disqualifié pour avoir été sanctionné pour deux fautes techniques pour un comportement personnel antisportif ©. Lorsqu'il est sanctionné de trois fautes techniques avec l'une d'entre elles un ©, cet entraîneur est disqualifié. Dans tous les cas, le membre d'équipe disqualifié doit quitter le terrain, le banc d'équipe et se rendre dans les vestiaires. Le marqueur inscrira dans la case de faute correspondante **GD** c'est-à-dire «Game Disqualification».





Souleyman Diabate
(Côte d'Ivoire)



3. La disqualification suite à une situation de bagarre

Deux membres d'équipes opposées sont à l'origine de l'éclatement d'une bagarre qui enregistre la participation d'autres membres d'équipes. Tous les membres des deux équipes qui ont participé à la dégradation de la situation seront disqualifiés y compris les membres des bancs d'équipe qui sont entrés sur le terrain à cette occasion. La lettre « F » sera inscrite par le marqueur dans tous les espaces restant de la personne disqualifiée.

Attitude à adopter en cas de bagarre.

• Les arbitres :

Les arbitres doivent dès la première altercation, s'interposer pour séparer les protagonistes avant que la situation ne dégénère en bagarre généralisée. Ils doivent prendre les mesures nécessaires pour arrêter ce début de violence. En cas d'échec, ils doivent par leurs positions identifier tous les acteurs impliqués dans cette bagarre pour les sanctions à venir.

• Les OTM :

Ils doivent aider les arbitres à identifier les membres des bancs d'équipes qui sont entrés sur le terrain pour participer ou non à cette bagarre. L'opérateur des 24 secondes et le chronomètre se chargent du banc de l'équipe A, l'aide marqueur et le marqueur surveille le banc de l'équipe B.

• Les joueurs sur l'aire de jeu :

Vous pouvez apporter votre soutien aux arbitres afin que le calme revienne sur le terrain. Dans le cas contraire abstenez vous de toute provocation qui pourrait envenimer la situation.

• Aux entraîneurs :

Si vous quittez votre zone de banc d'équipe et que vous ne réussissez pas à aider les arbitres à maintenir ou rétablir l'ordre, vous serez disqualifié.

• Aux membres de bancs d'équipe :

Toute personne qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant une situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifiée.



DR ROLAND KOUAME

FOCUS ON BRAIN CONCUSSION DURING SPORTS TRAMATISM

Les effets bénéfiques d'un mode de vie physiquement actif sur la condition physique, la santé physique et mentale et même la réussite scolaire sont bien connus. En revanche, il faut reconnaître

que la pratique d'activités sportives peut comporter des risques de blessures. En effet, dans la pratique sportive les contacts sont nombreux et les chutes énormes avec parfois des contusions sur les différentes parties du corps humain. Ces traumatismes de gravité et d'intensité diverses auront tendance, en fonction de leurs zones d'impact, à causer des troubles plus ou moins durables sur la santé du sportif. D'une façon générale une commotion est un dysfonctionnement temporaire d'un organe, secondaire à un choc ou un traumatisme subi. La commotion cérébrale est l'ébranlement du cerveau consécutif à un choc. Il s'agit d'une défaillance, d'une lésion ou d'un type de traumatisme crânien qui provoque une détérioration de la fonction du cerveau après un coup direct porté à la tête, au visage ou au cou. Deux cas de figures peuvent se présenter lors d'un traumatisme crânien ; en l'occurrence une

commotion cérébrale avec perte de connaissance ou une commotion cérébrale sans perte de connaissance.

LES CAUSES DES COMMOTIONS CEREBRALES

Les commotions cérébrales peuvent être consécutives à un choc ou un traumatisme. La commotion cérébrale peut également survenir même en l'absence de traumatisme ou de choc direct, mais lors de mouvements brutaux de la tête. Lesquels mouvements engendrent un déplacement des structures du cerveau comme un accident de voiture avec un arrêt brutal ou dans le cas d'un enfant qui serait trop violemment secoué.

Dans le cadre sportif une contusion violente d'un ballon ou de tout autre objet traumatisant sur la tête peut être à l'origine d'une commotion cérébrale. Par ailleurs les mauvaises chutes ou collisions entre sportifs ainsi que la chute sur des installations sportives ou publicitaires sont de nature à entraîner un traumatisme cérébral.



Robert Songolo Njijol (Cameroun)



**Adil El Makssoud
(Maroc)**

La gravité de la commotion cérébrale donne lieu à une hiérarchisation qui suit :

• **Grade 1 :**

- Pas de perte de connaissance
- Confusion pendant quelques secondes (type A)
- Les symptômes disparaissent 15 minutes plus tard (type B) ou
- Se prolongent plus d'un quart d'heure (type C)

• **Grade 2 :**

- Perte de connaissance inférieure à 5 minutes et/ou amnésie ne dépassant pas les 30 minutes

• **Grade 3**

- Perte de connaissance pendant plus de 5 minutes et/ou amnésie pendant plus de 30 minutes

SYMPTOMES D'UNE COMMOTION CEREBRALE

L'interrogatoire de la victime et /ou des témoins s'efforce de déterminer la gravité du choc. Cela ne permettant cependant pas de préjuger de la gravité réelle des lésions possibles. Les symptômes d'une commotion cérébrale se traduisent par des troubles de la conscience, allant de l'état d'une personne simplement « sonnée » à une perte de connaissance temporaire vraie, souvent de l'ordre de quelques secondes. Ces troubles de la conscience doivent être recherchés et quantifiés suivant l'échelle ou le score de Glasgow qui est indicateur de l'état de conscience.

Dans la plupart des cas, une commotion cérébrale isolée est sans gravité avec l'absence totale de symptômes perceptibles. Mais la répétition de ces commotions cérébrales mineures pourrait entraîner certaines pathologies neurodégénératives comme la maladie de Parkinson observée fréquemment chez des boxeurs ou des rugbymen.

Parmi les symptômes immédiats les plus fréquents, on trouve

- la confusion et les problèmes d'équilibre
- la désorientation et le manque de coordination

- Une brève perte de connaissance
- Un manque de concentration
- les étourdissements et la parole lourde
- l'amnésie (tendance à avoir une perte de mémoire)
- les bourdonnements d'oreilles,
- les maux de dos,
- La diminution des aptitudes de jeu
- les maux de tête sévères et le vertige
- le regard vide, les yeux vitreux, une vision floue avec une sensibilité accrue au son et à la lumière
- les nausées et vomissements

La personne atteinte n'est plus en mesure de s'orienter dans l'espace et dans le temps. Elle est parfois incapable de répondre à certaines questions simples que le médecin peut formuler à sa guise. Il peut s'agir entre autres de questions telles que :

- Quelle activité ou quel sport es-tu en train de pratiquer en ce moment précis ?
- Où sommes-nous ?
- Contre quelle équipe joues-tu aujourd'hui ?
- Contre quelle équipe as-tu joué la semaine dernière ?
- Dans quel stade ou salle se déroule actuellement le match ?
- A quel quart-temps ou mi-temps sommes-nous ?
- Quel est ton nom de famille ?
- Quelle équipe a marqué en dernier ?

Si l'athlète réussit à répondre correctement aux premières questions assez simples il faudra penser à augmenter le niveau de l'interrogatoire afin de vérifier à un niveau supérieur le maintien de la conscience, avec d'autres procédés :

- Demander au sportif de mémoriser 5 mots et les répétés
- Demander au sportif de répéter ensuite 4 ou 5 chiffres que le médecin cite mais à l'envers
- Lui demander quelle heure il est en lui présentant une montre ou une horloge
- Faire marcher le joueur le long d'une ligne droite et observer sa démarche

Par ailleurs, il est probable que le sportif choqué n'arrive pas à se souvenir des événements qui ont immédiatement précédé l'accident ou même qu'il soit incapable de lire l'heure exacte ou même de répéter les 5 mots énoncés quelques minutes auparavant.

LES CONSEQUENCES D'UNE COMMOTION

Une séquelle est un trouble, une lésion ou une affection qui persiste après la guérison. La séquelle apparaît après une maladie ou un traumatisme. Elle induit un handicap invalidant ou non, une lésion ou un stigmate. Dans la pratique sportive avec les chocs existants, si le coup reçu est très violent, il peut provoquer un œdème cérébral ou un hématome (poche de sang coagulé). De façon immédiate, la commotion cérébrale diminue la performance du joueur en quelques heures, augmente le risque de nouvelles blessures et de mort si les mêmes chocs sont accumulés dans les 48 heures. Parfois, la finalité d'une commotion est le déclin mental chez certains boxeurs notamment. Les séquelles ou troubles résiduels comportent les maux de tête persistants, une perte de mémoire, des difficultés à se concentrer, une altération du jugement, les troubles de l'humeur et du comportement. Par ailleurs, notons que la commotion cérébrale est une blessure invisible causée par un mouvement de va-et-vient de la tête, qui fait en sorte que le cerveau heurte les parois osseuses de la boîte crânienne.

CONDUITE A TENIR FACE A UNE COMMOTION CEREBRALE ET PRECAUTIONS A PRENDRE

Lorsqu'une commotion cérébrale survient, il importe d'appliquer des procédures reconnues pour leur efficacité en matière de prévention et de gestion. Le médecin sportif en premier, mais aussi les entraîneurs et autres membres du staff d'encadrement du sportif et voire d'autres joueurs doivent connaître leurs rôles et responsabilités et être outillés pour :

-Identifier les signes et les symptômes d'une commotion cérébrale

-Prévenir ce type de blessures et

-Gérer un cas de commotion cérébrale.

•Identifier les signes et les symptômes

Relevant en majorité de la compétence de l'encadrement médi-



Vafessa Moïse Fofana
(Côte d'Ivoire)

cal, les autres acteurs sportifs doivent avoir un minimum d'informations sur la manifestation de certains signes qui traduisent l'existence d'une commotion cérébrale avec ou sans perte de connaissance. Mais de façon obligatoire le staff d'encadrement et surtout le médecin sportif doit être attentif au déroulement des rencontres sur le terrain. Le staff doit avoir assisté et compris ce qui est arrivé au joueur à savoir, le mécanisme du choc subi par le sportif afin déjà d'anticiper sur une probable commotion cérébrale.

•Prévenir ce type de blessures

Pour développer ou maintenir un environnement sain et sécuritaire, les organisateurs, le personnel d'encadrement des sportifs à savoir : entraîneurs, arbitres, professionnels de la santé doivent avoir une approche préventive avant la survenue d'un tel incident. Cela par l'éducation sportive, la surveillance, l'application des règlements de façon stricte et le respect des distances de sécurité dans l'installation des équipements nécessaires à la sportive.

• Gérer un cas de commotion cérébrale

Si le test de la conscience ne donne pas de résultats satisfaisants, il faut informer le joueur qu'il ne retournera plus sur le terrain pour continuer le match. Le médecin d'équipe ne doit pas prendre de risques peu importante l'insistance éventuelle des dirigeants à faire entrer le sportif, fût-il le meilleur joueur de l'équipe.

De manière pratique il faudra :

-Arrêter l'activité sportive et ne la reprendre que lorsque les signes auront totalement disparu même si la commotion cérébrale survenue est légère

-Appliquer de la glace sur la partie traumatisée

-Laisser la victime au repos, assise ou couchée jusqu'à ce que les vertiges disparaissent

-Une surveillance du sportif, en s'assurant que son état ne se détériore pas ; cela si la victime est consciente et ne présente pas d'autres troubles (grade 1),

-Une évacuation en milieu hospitalier si les maux de tête persistent ou si d'autres symptômes apparaissent,

-Un examen neurologique peut être parfois nécessaire

Notons que le traitement d'une commotion cérébrale impose généralement entre un et trois jours de repos au lit. Pendant les 24 heures qui suivent l'accident, il est nécessaire d'être accompagné par un proche. Cette personne vérifiera régulièrement l'évolution de la situation par des petites questions après avoir si nécessaire réveillé le sportif traumatisé toutes les deux heures

Les somnifères, l'aspirine et l'alcool ou toutes autres substances pouvant altérer la conscience sont interdits pendant ces premières 24heures. Le paracétamol est autorisé contre les maux de tête,

en respectant strictement la dose maximale par jour et les intervalles minimum entre les prises. Par ailleurs il est déconseillé de conduire ou de pratiquer des activités susceptibles de créer une fatigue. Consommer surtout des aliments bons pour le cerveau est un avantage vers la guérison rapide.

La pratique sportive et les commotions cérébrales vont malheureusement de pair. Après un traumatisme crânien et une prise en charge urgente sur le terrain, il est conseillé de réaliser une consultation médicale ultérieure pour une évaluation correcte des éventuelles séquelles de la commotion cérébrale. La commotion cérébrale peut être sérieuse mais parfois les dégâts ne sont pas immédiatement visibles. Les manifestations cliniques d'une commotion cérébrale dépendent de l'importance de l'impact et des fractures associées. De par la position anatomique de la tête lors du choc, le traumatisme crânien peut souvent être associé à des traumatismes du rachis cervical, du visage et des régions oculaires. Depuis 2012, World Rugby a mis en place « le protocole commotion cérébrale » pour répondre aux inquiétudes sur la santé neurologique des joueurs. Les chocs étant de plus en plus violents dans ce sport, le nombre de joueurs recalés à l'issue de ce test ne cesse d'augmenter dans le Top 14.

Soulignons in fine, que tout traumatisme crânien avec troubles de la conscience, même transitoire, doit avoir une prise en charge médicale immédiate comportant, au moins, une surveillance de l'état de la conscience pendant 24heures. Ce délai pouvant être raccourci si le scanner crânien est normal.



Ike Diogu (Nigeria)

BASKETBALL ET FAIR-PLAY



NOUREDDINE TABOUBI

Il convient de promouvoir le fair-play auprès de toutes les organisations sportives (clubs, fédérations nationales...). Faire évoluer les comportements commence par l'éducation. Promouvoir le fair-play, c'est encourager tous ceux qui apprécient les compétitions sportives à mettre en pratique ses principes.

LES PARTICIPANTS DEVRAIENT

- Coopérer avec leurs coéquipiers, entraîneurs, officiels et adversaires et les traiter avec respect
- Prendre conscience que sans leurs adversaires, il n'y aurait pas de compétition ;
- Aspirer à l'excellence, s'amuser et développer leurs aptitudes tout en acceptant leurs limites ;
- Ne pas essayer d'obtenir un avantage déloyal sur leurs adversaires ;
- Connaître les règles du jeu et les appliquer à la lettre, mais aussi dans l'esprit du règlement ;
- Accepter les décisions des officiels, qui sont là pour interpréter les règles ;
- Ne pas employer un langage vulgaire ni insulter les adversaires, entraîneurs ou spectateurs.

LES ENSEIGNANTS DEVRAIENT

- Apprendre aux enfants à être fiers de leurs exploits et de leurs efforts, ainsi que de ceux des autres ;
- Encourager la participation de chacun, quel que soit son niveau de compétence
- Aider les enfants à comprendre ce que signifie l'esprit sportif ;
- Ne pas oublier que tous les enfants ne souhaitent pas pratiquer la même activité sportive, ne jamais forcer un enfant à participer ;
- S'assurer de la sécurité des aires de jeux et de l'équipement ;
- Montrer un bon exemple dans leur propre activité ;
- Enseigner que l'usage de la violence est inacceptable ;
- Faire prendre conscience aux élèves que le style de jeu pra-

tiqué par certains athlètes professionnels ne respecte pas nécessairement les principes de justice et d'esprit sportif.

LES ENTRAÎNEURS DEVRAIENT

- Montrer l'exemple aux joueurs et aux spectateurs ;
- Enseigner les valeurs de l'esprit sportif, les mettre en pratique et attendre des joueurs qu'ils les respectent ;
- Être bien informés sur leur sport en participant à des stages pour se tenir au courant des nouvelles évolutions ;
- Ne jamais se disputer avec les officiels ou d'autres entraîneurs devant les joueurs ou les spectateurs ;
- Respecter la lettre et l'esprit des règles, et réprimander ceux qui ne s'y conforment pas ;
- Respecter les participants et les traiter en tant qu'individus, en étant conscients de leurs différents niveaux d'aptitudes ;
- Ne faire que des critiques constructives et encourager les joueurs à être disciplinés et honnêtes
- Décourager l'attitude de vouloir « gagner à tout prix ».

LES OFFICIELS DEVRAIENT

- Entretenir de bonnes relations avec les joueurs et les entraîneurs ;





Youssoupha Ndoye (Sénégal)

- Bien connaître les règles du jeu ;
- Adapter l'arbitrage au niveau des joueurs ;
- Faire respecter les sanctions qu'ils imposent aux joueurs et aux entraîneurs ;
- Maintenir le niveau de forme physique nécessaire pour arbitrer correctement.

LES PARENTS DEVRAIENT

- Ne jamais forcer les enfants à pratiquer un sport ;
- Ne jamais remettre en question publiquement les décisions des officiels ;
- Ne pas essayer de réaliser leurs rêves en mettant la pression sur leurs enfants ;
- Se renseigner sur l'entraîneur de leurs enfants (est-il assez compétent en matière d'aptitudes, de prévention des blessures et de développement psychologique chez les jeunes ?) ;
- Assister à un entraînement de leur enfant (l'entraîneur traite-t-il les enfants équitablement ?) ;
- Parler avec leur enfant (aime-t-il son équipe et son sport ? apprend-t-il qu'il est important de s'amuser, de faire de son mieux et d'avoir l'esprit sportif ?) ;
- Parler immédiatement d'un problème lorsqu'ils le perçoivent et avertir les autres parents ;
- Eteindre la télévision lorsqu'un sport y devient violent. Expliquer à leurs enfants que les bagarres et les abus sont inacceptables dans le sport ;
- Accepter et promouvoir les initiatives de fair-play aux niveaux local, régional ou national.

LES MÉDIAS DEVRAIENT

- Parler des problèmes et mettre l'accent sur le fair-play ;
- Condamner les problèmes dans le sport tels que la violence, les stratégies contraires à l'éthique, les « bonnes fautes », le langage grossier et l'utilisation de produits dopants permettant d'obtenir un avantage déloyal sur les adversaires ;

- Soutenir les décisions des officiels et mettre l'accent sur la qualité du jeu plutôt que sur le sensationnalisme de la violence.

LES SPECTATEURS DEVRAIENT

- Ne pas ridiculiser les joueurs ;
- Encourager la loyauté et l'habileté des joueurs ;
- Respecter les officiels ;
- Condamner l'usage de la violence ;
- Avoir un comportement digne ;
- Eteindre leur télévision si une bagarre éclate au cours d'un match.

LES ADMINISTRATEURS DEVRAIENT

- Elaborer des programmes pour insister sur le plaisir du sport et le développement des aptitudes

- S'assurer que des programmes offrent des occasions équitables à tous les joueurs, indépendamment de leur âge, sexe, taille ou niveau d'aptitude ;
- S'assurer qu'un équipement approprié et des installations sûres sont disponibles ;
- Inclure, dans le cadre des cours pour entraîneurs, une formation sur l'esprit sportif et le fair-play ;
- Expliquer clairement que la violence et les comportements contraires à l'esprit sportif sont inacceptables sur le terrain de jeu ;
- Créer un programme de récompenses du fair-play ;
- Condamner toute violence en présentant leurs installations comme des zones de fair-play.

LES TIERS DOIVENT

- En tant que sponsors d'une manifestation sportive, d'une équipe ou d'un athlète, à tout niveau, exiger que les principes de fair-play soient respectés ;
- En tant qu'annonceurs, éviter d'avoir recours à des images ou des thèmes basés sur la violence dans le sport pour promouvoir des produits ;
- En tant que médecins, informer les patients sur les conséquences graves de la violence dans le sport et exprimer publiquement leurs inquiétudes ;
- En tant que dirigeants de club, prendre position publiquement contre la violence dans le sport
- En tant que représentants élus du gouvernement, exprimer leurs inquiétudes sur la violence lors de manifestations sportives et mettre publiquement l'accent sur le fair-play ;
- En tant que conférenciers, intégrer le thème du fair-play dans leurs présentations.

**Pas de Sport,
Pas de Basket,
Sans le strict respect des règles du Fair-play et de Sportivité... !**

LES RÈGLES DU BASKETBALL ET L'ESPRIT DU JEU



Destin Damachoua
(Centrafrique)

Pour comprendre le basketball, il faut certes connaître ses règles mais aussi être sensible à leur genèse. Pour cela, un retour aux sources des règles du jeu et de leurs mises au point successives s'impose.

Après quelques essais infructueux d'adaptation de jeux traditionnels, James NAISMITH proposa en 1891 un jeu nouveau fondé sur les cinq règles suivantes :

•**Principe 1 :** le ballon sera sphérique, gros et léger ; il sera joué avec les mains.

•**Principe 2 :** tout joueur pourra se placer à n'importe quel endroit du terrain (pour le différencier du football américain).

•**Principe 3 :** il sera interdit de courir balle en mains (en raison de l'exiguïté du terrain, mais aussi pour éviter de manquer à la règle 4 et également pour sauvegarder l'égalité des chances entre attaquants et défenseurs).

•**Principe 4 :** les équipes joueront ensemble sur le terrain, mais tout contact entre joueurs sera interdit (recherche de la maîtrise corporelle et sens éducatif).

•**Principe 5 :** le but sera élevé, horizontal et de petite dimension, pour qu'il soit fait appel plus à l'adresse qu'à la puissance.

L'articulation de ces cinq principes de base caractérise la spécificité de ce sport par rapport aux autres sports collectifs. Elle constitue son noyau fondamental dont nous retiendrons que :

➤ L'adresse doit l'emporter sur la puissance (cible horizontale et élevée).

➤ L'adresse manuelle pour s'exprimer impose le «non-contact».

➤ Pour sauvegarder l'égalité des chances entre attaquant et dé-

fenseur, il était logique d'interdire de courir balle en mains.

NAISMITH formula ensuite le premier règlement ou code de jeu en 13 règles (1891). Les règles 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ont, depuis cette date, subi des modifications.

A ce jour, aux Etats-Unis actuellement plusieurs institutions sportives légifèrent le basket américain :

•La National Basketball Association (**NBA**)

•La Continental Basketball Association (**CBA**), l'antichambre de la NBA

•La National College Athletic Association (**NCAA**), des universitaires américains.

Chaque institution essayant plus ou moins de se démarquer de l'autre par :

•Le temps de jeu et le nombre de périodes différents.

•Le nombre de fautes personnelles.

•Les règles défensives.

•Le temps pour déclencher un tir.

En Europe, les organismes et pratiquants se réfèrent aux règles de la Fédération Internationale de Basketball (**FIBA**), créée en 1932.

L'évolution des règles internationales :

Les règles internationales du basketball ont été modifiées 25 fois en 100 ans par la FIBA, et ce dans le but de conserver l'esprit du jeu (consolider l'expression des règles fondamentales et rendre impossible leur contournement).



Makram Ben Romdhane (Tunisie)

Quelles sont les principales lignes de force qui sous-tendent ces modifications ?

• **Encourager la mobilité des joueurs** : pour conserver la dimension condition physique et atténuer l'importance prise par les joueurs de très grande taille, l'évolution des tracés de la zone réservée est proposée (1948 et 1956).

• Sauvegarder l'importance de l'adresse :

• Les sanctions et réparations lors de contacts, ainsi que le nombre de points sur panier réussi ont subi de nombreuses modifications :

- Pour les fautes personnelles (1891, 1952, 1972, 1980, 1984, ...)
- Pour leurs réparations (lancers-francs : 1894, 1895, 1896, 1924, 1948, 1976, 1984, 1994, ...)
- La règle des tirs à 3 points (1984). La valeur de 2 points accordée pour un panier réussi datait de 1896. Dans la période récente, il y avait une forte diminution des tirs de loin et 2/3 des tirs étaient déclenchés à l'intérieur de la zone réservée. Cette dernière modification s'est aussi révélée d'une importance stratégique majeure (joueurs spécialisés et combinaisons dans les dernières possessions de la balle du match, incertitude à l'issue de la rencontre, ...).

• Limiter le jeu dur et les réactions du banc :

- Zone neutre le long du couloir de lancer-franc (1994)
- Règle du tir à 3 points (1984)
- Réduction des fautes d'équipe (de 8 à 7 par mi-temps ; puis à 4 fautes par période) avant d'obtenir réparation par lancer-franc (1984)
- Pénalisation de la faute technique d'entraîneur (1984)
- Sanction sur faute antisportive (perte de possession – 1986)
- Zone de banc d'équipe (1990)
- Restriction sur les « pivoter » (1994)
- Placement des joueurs au lancer-franc (1994)
- Marquage du porteur de balle (1994)

- Disqualification pour deux fautes antisportives ou techniques (2016)

• Sauvegarder l'égalité des chances entre attaquant et défenseur (et secondairement faire opposition au jeu dur) :

- Les règles ont plutôt limité les droits du porteur de balle :
 - Pivot (1893)
 - Dribble (1896, 1898, 1899, 1901)
 - Règle du « marcher » (1994, 2017) : cette règle est aujourd'hui mieux définie et sa violation plus facilement appréciée des arbitres (le pouvoir du porteur de balle devenait si important que le défenseur ne pouvait plus défendre sans commettre de faute personnelle).
 - Ou le défenseur : interdiction des « antennes » (1994).

• Accentuer ses aspects spectaculaires et sensibiliser le spectateur aux stratégies et tactiques du jeu :

- Prêdisposé pour être un sport télévisuel, certaines règles ont été modifiées sous la pression des médias (jeu rapide, tir à 3 points, nombre de temps-morts, ...).
- De même, l'évolution technologique a joué un rôle important dans l'uniformisation du matériel (ballons mieux adaptés au dribble et à l'âge des joueurs, cercles « reflex », panneaux transparents, ...) et a accru les possibilités de manœuvres stratégiques en temps réel (indicateurs de temps de jeu, disposition permanente de l'actif ou le passif des joueurs et des équipes par l'intermédiaire des panneaux électriques).
- A un autre niveau, les retransmissions TV avec ses ralentis, commentaires (oraux ou dessinés) deviennent des supports d'analyse qui dynamisent l'interaction du jeu et des règles. Ces grandes lignes de force alimentent le jeu et son évolution ; sa mémoire se cristallise dans les règles et dans la motricité des pratiquants et à ce titre, les fédérations, les clubs, les joueurs et les spectateurs constituent un conservatoire de ce patrimoine.

QUESTIONS - REPONSES

LA FIBA APPROUVE QUELQUES CHANGEMENTS DE REGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL

MIES, Switzerland - Le Bureau central de la FIBA a entériné différents changements dans les Règles officielles du basketball. Les modifications visent à rendre le jeu plus spectaculaire et plus fluide.

Ces changements interviennent après que le 'Rules Advisory Group (RAG)' de la FIBA - composé d'experts de la FIBA, de la NBA et de la NCAA - a analysé 32 propositions et a transmis ses recommandations à la Commission technique de la FIBA lors de sa réunion les 6 et 7 juin.

Le RAG a mené des discussions en profondeur avec ces organes ainsi qu'avec la Commission des joueurs de la FIBA et l'Association Mondiale des Entraîneurs de Basketball (WABC) avant cette réunion.

La Commission technique de la FIBA a passé en revue les 32 propositions et elle en a approuvé 14 d'entre elles, préparant le terrain pour le feu vert final du Bureau Central.

Les changements seront effectifs dès le 1er octobre 2018.

Voici une liste non-exhaustive des plus importants:

Article 36 - Faute technique

Nouvelle règle: 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.

Raison du changement : éviter 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 - L'horloge des 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.

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 le 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 le prolongement de la ligne des lancers francs en zone offensive, en face de la table de marque, l'horloge des 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 le prolongement de la ligne des lancers francs en zone défensive, l'horloge des 24 secondes sera réinitialisée à 24 ou elle continuera depuis où elle en était en fonction des règles mentionnées.



Raison du changement: 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.

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.

Raison du changement: simplifier les règles dans des situations où 2 adversaires commettent quasi simultanément une faute l'un sur l'autre.

Article 39 - Bagarre

Nouvelle règle: 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').

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

Article 46 - Chef d'équipe: Devoirs et pouvoirs/Instant Replay Review

Nouvelle règle proposée: 46.12

Au cours des 2 :00 dernières minutes du match :

Pour déterminer si un cas de goaltending ou d'interférence a été sifflé correctement.

Durant tout le match :

Après une faute sifflée sur un joueur lors d'un tir, pour déterminer s'il faut accorder 2 ou 3 lancers francs. Après une faute personnelle antisportive ou disqualifiante, pour s'assurer que celle-ci remplit les conditions nécessaires et pour la réévaluer au besoin.

Raison du changement: Ajouter 3 situations de jeu supplémentaires permettant le recours à l'Instant Replay System (IRS).

Remise en jeu après une faute antisportive ou disqualifiante

Nouvelle règle : toutes les remises en jeu consécutives 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.

Raison du changement : 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.



Omar Abada (Tunisie)

FIBA - BUREAU REGIONAL AFRIQUE

SIÈGE - EGYPTE
10 RUE 26 JUILLET - LE CAIRE (EGYPTE)
TEL.: + (202) 239 10 292 / 239 60 896
FAX.: + (202) 239 33 600
EMAIL: OFFICE-CAIRE@FIBA.COM



www.fiba.basketball

SECRETARIAT GENERAL - COTE D'IVOIRE
IMM. ALPHA 2000, 7ÈME ETAGE, 01 BP 4482 ABIDJAN 01
TEL.: + (225) 20 21 14 10
FAX.: + (225) 20 21 14 13
EMAIL: INFO-AFRICA@FIBA.COM



Team Uganda – FIBA 3x3 World Cup 2018



Team Nigeria – FIBA 3x3 World Cup 2018



Bechir et Mohamed Haddane (Tunisie) - Champions d'Afrique 2017