



Règles 2010

Version du 31/08/2010



Règles 2010

Les documents de référence :

- Le règlement officiel de Basket-Ball 2010
- Les interprétations officielles 2010
- Le manuel de l'arbitrage à 2 arbitres
- Le manuel de l'arbitrage à 3 arbitres
- L'équipement de Basket-Ball

NB : Les versions anglaises restent la référence



Les délais de mise en conformité

A)

- Le terrain avec ses nouvelles lignes est obligatoire pour les divisions suivantes : PROA, espoirs PROA, PROB, NM1, Ligue Féminine et Ligue 2 Féminine.
- Les règles 2010 sont applicables en totalité sur ces 6 divisions.



Les délais de mise en conformité

B)

- Le terrain avec ses nouvelles lignes n'est pas obligatoire sur toutes les autres divisions. Suivre l'avis du CERFRES pour délai application, l'ancien terrain reste réglementaire.
- Les règles 2010 sont applicables à l'exception des trois règles suivantes qui ne seront donc pas utilisées quand bien même le nouveau tracé du terrain serait présent :
 1. Cercles de "Non passage en force"
 2. Règle des 24 s ramené à 14 s en zone avant
 3. Point de remise en jeu en zone avant pour donner suite à un temps mort pris dans les deux dernières minutes de la rencontre ou d'une prolongation.



Art. 2 – Le terrain

Modifications de la règle

- La ligne à 3 points passe à 6,75 m.
- Les zones restrictives deviennent rectangulaires.
- Des lignes de REJ apparaissent.
- Des demi-cercles de « non-passage en force » apparaissent.



Art. 4 – Les équipes

Modification de la règle (1/2)

- Les chaussettes doivent être de la même couleur dominante pour tous les joueurs d'une équipe.
- Les manchettes de contention doivent être de la même couleur dominante que le maillot.
- Les bas de contention doivent être de la même couleur que les shorts. Pour le haut (*respectivement le bas*) de la jambe, ils doivent s'arrêter au-dessus (*respectivement au-dessous*) du genou.



Art. 4 – Les équipes

Modification de la règle (2/2)

- Les protège-dents doivent être incolores et transparents.
- Les strappings aux bras, épaules, jambes, etc ... doivent être transparents et incolores.



Art. 4 – Les équipes

Application de la règle

- Les modalités d'application de la règle relative à la couleur des chaussettes, des manchettes, des bas de contention, des protège-dents et des strappings sont en cours de discussion avec la FFBB, la LFB et la LNB.



Art. 5 – Joueurs : blessures

Modification de l'interprétation

- Si un joueur blessé devant être remplacé récupère pendant un TM demandé par l'une des équipes pendant la même période de chronomètre arrêté, il peut continuer à jouer seulement si le signal du marqueur pour le TM a retenti **avant qu'un arbitre ait fait signe à un remplaçant de devenir joueur.**



Art. 7 – Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

Modification de l'interprétation

- La gestion des erreurs relatives aux formalités d'avant match s'applique aussi au 5 de départ. Ainsi, s'il y a une erreur quant aux 5 joueurs devant débiter la rencontre,
 - si l'erreur est découverte avant le début de la rencontre, le cinq de départ doit être corrigé sans sanction.
 - si l'erreur est découverte après le début de la rencontre, elle doit être ignorée.



Art. 8 – Temps de jeu, score nul et prolongations

Modification de la règle

- Un intervalle de jeu prend fin lorsque :
 - au début du QT1, le ballon quitte les mains de l'arbitre lors de l'E2 initial,
 - au début des autres périodes, le ballon est à disposition du joueur chargé de la REJ.



Art. 9 – Commencement et fin d'une période ou de la rencontre

Modification de la règle

- La première période commence lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre lors de l'E2
- Toutes les autres périodes commencent lorsque le ballon est à disposition du joueur chargé de la REJ



Art. 10 – Statut du ballon

Modification de la règle

- Lors de l'E2 initial, le ballon devient vivant lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre.



Art. 12 – Entre-deux et possession alternée

Violation lors de l'E2 initial

- L'arbitre lance le ballon lors de l'E2 initial. Immédiatement après, le ballon est légalement frappé par le sauteur A4 et
 - sort directement hors des limites du terrain
 - est attrapé par A4 avant d'avoir été touché par un des non sauteurs ou d'avoir touché le sol.
- Dans les 2 cas, le ballon est remis à l'équipe B pour une REJ suite à la violation. L'équipe n'ayant pas obtenu le contrôle du ballon vivant sur le terrain suite à la REJ bénéficiera de la première possession alternée.



Art. 12 – Entre-deux et possession alternée

Signal des 24s et ballon coincé dans les supports

- Alors que le ballon est en l'air sur un tir au panier du terrain de A4, le signal des 24s retentit, puis le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. L'équipe A doit bénéficier de la possession alternée.
- L'équipe A n'ayant plus de temps sur l'appareil des 24s, il y a violation des 24s. Le ballon est remis à l'équipe B pour une REJ. L'équipe A ne perd pas son droit à la prochaine possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux.



Art. 16 – Panier réussi et sa valeur

Modification de la règle

- Le chronomètre de jeu doit indiquer 0.3s (trois dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur prenne possession du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond après un dernier ou unique LF dans le but de tenter un tir au panier du terrain.
- Si le chronomètre de jeu indique 0.2s ou 0.1s, les seules actions vers le panier qui peuvent être tentées directement sont la frappe et le smash.



Art. 16 – Panier réussi et sa valeur

Exemple

- L'équipe A doit effectuer une REJ alors que le chronomètre jeu indique (a) 0:00.3 (b) 0:00.2 et 0:00.1.
- Dans le cas (a), si un tir au panier du terrain est tenté et que le signal du chronomètre de jeu retentit pendant la tentative, il est de la responsabilité des arbitres de déterminer si le ballon a été lâché avant que le signal retentisse indiquant la fin de la période.
- Dans le cas (b), le panier peut être accordé seulement si le ballon, en l'air lors de la REJ, est tapé vers le panier ou smashé directement dans le panier.



Art. 17 – Remise en jeu

Modification de la règle

- pendant les 2 dernières minutes de jeu de la 4ème période et pendant les 2 dernières minutes de chaque prolongation, à la suite d'un temps-mort accordé à l'équipe ayant droit à la possession du ballon dans sa zone arrière, la remise en jeu consécutive doit être effectuée, à la ligne de REJ, à l'opposé à la table de marque, dans la zone avant de l'équipe



Art. 17 – Remise en jeu

Exemple (1/2)

- Dans les 2 dernières minutes de la rencontre, A4 dribble depuis 6s dans sa zone arrière quand
 - (a) B4 chasse le ballon en touche
 - (b) B4 commet la 3e faute de l'équipe B dans la période.

Un TM est accordé à l'équipe A. Après le TM, le jeu reprend par une REJ par A4 au niveau de la ligne de REJ dans la zone avant de l'équipe A.

- Dans les 2 cas, l'équipe A disposera des 18s restant sur l'appareil des 24s.



Art. 17 – Remise en jeu

Exemple (2/2)

- Dans les 2 dernières minutes de la rencontre, A4 dribble le ballon dans sa zone avant. B3 chasse le ballon dans la zone arrière de l'équipe A où un joueur A recommence un dribble. Alors, dans la zone arrière de l'équipe A avec 6s restant sur l'appareil des 24s :
 - (a) B4 chasse le ballon en touche
 - (b) B4 commet la 3e faute de l'équipe B dans cette période

Un TM est accordé à l'équipe A. Après le TM, le jeu reprend par une REJ par A4 au niveau de la ligne de REJ dans la zone avant de l'équipe A.

- Sur l'appareil des 24s, il restera à l'équipe A : (a) 6s (b) 14s.



Art. 17 – Remise en jeu

Situations spécifiques survenant pendant une REJ

- a) Le ballon est passé par-dessus le panier et il est touché par un joueur qui passe son bras dans le panier par en-dessous.
- b) Le ballon se coince entre l'anneau et le panier.
- c) Le ballon est envoyé intentionnellement sur l'anneau pour remettre l'appareil des 24s à 24.
- Les exemples suivants précisent la manière dont il faut gérer ces situations.



Art. 17 – Remise en jeu

Exemple (1/3)

- Sur une REJ, A4 passe le ballon au-dessus du panier quand il est touché par un joueur qui passe son bras dans le panier par en-dessous.
- Il y a intervention illégale. Le jeu doit reprendre par une REJ pour l'équipe adverse au niveau de la ligne des LF prolongée. Si la violation est commise par un défenseur, aucun point ne peut être marqué par l'équipe attaquante puisque le ballon n'est pas venu de l'intérieur du terrain.



Art. 17 – Remise en jeu

Exemple (2/3)

- Le joueur A4 chargé de la REJ passe le ballon en direction du panier. Le ballon se coince entre l'anneau et le panier.
- Il s'agit d'un cas d'E2. Le jeu reprend en appliquant la procédure de la possession alternée. Si l'équipe A bénéficie de la REJ, l'appareil des 24s ne doit pas être réinitialisé.



Art. 17 – Remise en jeu

Exemple (3/3)

- Alors qu'il reste 5 s sur l'appareil des 24s, durant la REJ, A4 passe le ballon en direction du panier et le ballon touche l'anneau.
- L'opérateur des 24s ne doit pas réinitialiser l'appareil puisque le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré. Le jeu doit continuer sans interruption.



Art. 18 – Temps-mort

Gestion de la fin d'un TM (1/2)

- Chaque TM doit durer 1 minute. Les équipes doivent rapidement retourner sur le terrain de jeu dès que l'arbitre siffle après le signal des 50 s invitant les équipes à se rendre sur le terrain de jeu.
- Parfois, une équipe prend du retard dans le but d'allonger le TM au-delà de la minute allouée, gagnant ainsi un avantage déloyal et en même temps causant un retard du jeu non nécessaire.



Art. 18 – Temps-mort

Gestion de la fin d'un TM (2/2)

- Un avertissement doit immédiatement être donné à cette équipe par un arbitre. Si cette équipe ne répond pas immédiatement à cet avertissement, un temps-mort supplémentaire doit lui être imputé. S'il ne reste plus de temps-mort à cette équipe, une faute technique inscrite « C » pourra être infligée à l'entraîneur.



Art. 19 – Remplacement

Modification de la règle

- Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu autre que celui de la mi-temps, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain.



Art. 20 – Rencontre perdue par forfait

Modification de la règle

- Si, dans un tournoi, une équipe est déclarée forfait pour la seconde fois, cette équipe doit être exclue du tournoi et les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.



Art. 28 – Huit secondes

Modification de la règle (1/2)

- Chaque fois que :
 - un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone arrière,
 - sur une REJ, le ballon touche ou est touché légalement par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur chargé de la REJ garde le contrôle du ballon dans sa zone arrière,cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans un délai de 8 secondes.



Art. 28 – Huit secondes

Modification de la règle (2/2)

- Le ballon est considéré amené dans la zone avant d'une équipe lorsque le ballon :
 - contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant,
 - touche ou est touché légalement par un attaquant ayant les 2 pieds en contact avec sa zone avant,
 - touche ou est touché légalement par un défenseur ayant une partie de son corps en contact avec sa zone arrière,
 - touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe ayant le contrôle du ballon,
 - sur dribble de la zone arrière vers la zone avant, les 2 pieds du dribbleur et le ballon sont en contact avec la zone avant.



Art. 28 – Huit secondes

Conséquences

- Cela engendre une modification dans l'application du décompte des 8s.
- Cela engendre également une modification dans l'application de la règle du retour en zone arrière.



Art. 28 – Huit secondes

Exemple (1/4)

- A1 est à cheval sur la ligne médiane. Il reçoit le ballon de A2 qui se trouve dans sa zone arrière. Ensuite, A1 repasse le ballon à A2 qui se trouve toujours en zone arrière.
- L'action est légale. A1 n'a pas ses 2 pieds en zone avant et il peut donc passer le ballon en zone arrière. Le décompte des 8s doit continuer.



Art. 28 – Huit secondes

Exemple (2/4)

- A2 dribble depuis sa zone arrière et il arrête son dribble en tenant le ballon à cheval sur la ligne médiane. Il passe ensuite le ballon à A1 qui se trouve aussi à cheval sur la ligne médiane.
- L'action est légale. A2 n'a pas les 2 pieds en zone avant et il peut donc passer le ballon à A1 qui n'est pas non plus dans la zone avant. Le décompte des 8s doit continuer.



Art. 28 – Huit secondes

Exemple (3/4)

- A2 dribble depuis sa zone arrière et il a 1 pied (mais pas 2) déjà en zone avant. Après cela, A2 passe le ballon à A1 qui se trouve à cheval sur la ligne médiane. Alors A1 part en dribble dans sa zone arrière.
- L'action est légale. A2 n'a pas ses 2 pieds en zone avant et il peut donc passer le ballon à A1 qui n'est pas non plus dans sa zone avant. A1 peut donc dribbler dans sa zone arrière. Le décompte des 8s doit continuer.



Art. 28 – Huit secondes

Exemple (4/4)

- A4 dribble depuis sa zone arrière et il s'arrête tout en continuant à dribbler :
 - a) À cheval sur la ligne médiane.
 - b) Les 2 pieds en zone avant mais le ballon étant dribblé en zone arrière.
 - c) Les 2 pieds en zone arrière mais le ballon étant dribblé en zone avant.
 - d) Les 2 pieds en zone avant alors que le ballon est dribblé en zone arrière après quoi A4 ramène les 2 pieds en zone arrière.
- Dans tous les cas, le dribbleur A4 continue à être considéré en zone arrière jusqu'à ce que les 2 pieds et le ballon touchent la zone avant. Le décompte des 8s doit continuer dans chaque situation.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Modification de la règle (1/3)

- Chaque fois que :
 - un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain,
 - sur une REJ, le ballon touche ou est touché légalement par n'importe quel joueur sur le terrain et que l'équipe du joueur chargé de la REJ garde le contrôle du ballon,

cette équipe doit tenter un tir au panier du terrain dans un délai de 24 secondes.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Modification de la règle (2/3)

- Si le jeu est arrêté par un arbitre :
 - Pour une faute ou une violation (pas pour un ballon sorti du terrain) commise par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
 - Pour toute raison valable liée à l'équipe n'ayant pas le contrôle du ballon,
 - Pour toute raison valable n'ayant aucun rapport avec l'une des équipes,la possession du ballon doit être accordée à l'équipe qui avait le contrôle du ballon auparavant [...]



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Modification de la règle (3/3)

[...] et l'appareil doit être géré de la manière suivante :

- Si la REJ est effectuée dans la zone arrière, l'appareil des 24s doit être remis à 24s.
- Si la REJ est effectuée dans la zone avant, l'appareil des 24s doit être remis en marche de la manière suivante :
 - si 14s ou plus sont affichées sur l'appareil des 24s au moment où le jeu a été arrêté, l'affichage ne doit pas être réinitialisé mais continuer avec le temps restant,
 - si 13s ou moins sont affichées sur l'appareil des 24s, l'appareil des 24s être remis à 14s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (1/8)

- B4 provoque une violation pour ballon hors des limites du terrain en zone avant de l'équipe A. L'appareil des 24s affiche 8s.
- L'équipe A disposera seulement des 8s restant sur l'appareil des 24s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (2/8)

- A4 dribble dans sa zone avant. B4 commet une faute sur A4. C'est la 2e faute de l'équipe B dans cette période. L'appareil des 24s indique 3s.
- L'équipe A disposera de 14s sur l'appareil des 24s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (3/8)

- Il reste 4s sur l'appareil des 24s et l'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant lorsque :
 - (a) A4
 - (b) B4se blesse et les arbitres interrompent le jeu.
- L'équipe A disposera de :
 - (a) 4 s
 - (b) 14 srestant sur l'appareil des 24s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (4/8)

- A4 lache le ballon lors d'un tir au panier du terrain. Alors que le ballon est en l'air, une double faute est sifflée entre A5 et B5 alors qu'il reste 6s sur l'appareil des 24s. Le ballon ne rentre pas dans le panier. La flèche indique que l'équipe A bénéficie de la prochaine possession alternée.
- L'équipe A disposera de 6s restant sur l'appareil des 24s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (5/8)

- Il reste 5s sur l'appareil des 24s et A4 est en train de dribbler lorsque une FT est sifflée à B4 suivie d'une FT sifflée à l'entraîneur A.
- Après l'annulation des sanctions identiques, le jeu devra reprendre par une REJ pour l'équipe A qui disposera des 5s restant sur l'appareil des 24s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (6/8)

- Il reste sur l'appareil des 24s :
 - (a) 16 s
 - (b) 12 sB4, dans sa zone arrière, frappe délibérément le ballon du pied ou du poing.
- Il s'agit d'une violation de B4. Après la REJ dans sa zone avant, l'équipe A disposera de
 - (a) 16 s,
 - (b) 14 s,restant sur l'appareil des 24s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (7/8)

- Pendant la REJ par A4, B4 dans sa zone arrière place ses bras au-delà de la ligne délimitant le terrain et il empêche la passe de A4 alors qu'il reste sur l'appareil des 24s
- (a) 19 s
- (b) 11 s

- B4 commet une violation. Après la REJ dans la zone avant, l'équipe A bénéficiera de
 - (a) 19 s
 - (b) 14 srestant sur l'appareil des 24s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (8/8)

- A4 dribble dans sa zone avant lorsque B4 commet une FA sur A4 alors qu'il reste 6s sur l'appareil des 24s.
- Que les LF soient réussis ou manqués, l'équipe A bénéficiera de la REJ à hauteur de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. L'équipe A disposera d'une nouvelle période de 24s.
- Cela s'applique également dans le cas d'une FT et d'une FD.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Précision sur le contrôle adverse immédiat et clair

- Si le signal de l'appareil des 24s retentit dans une situation où, selon le jugement des arbitres, les adversaires vont prendre le contrôle immédiat et clair du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple

- Près de la fin de la période de 24s, A5 manque la passe de A4 (les 2 joueurs se trouvent dans leur zone avant) et le ballon roule dans la zone arrière de l'équipe A. Avant que B4 ne prenne le contrôle du ballon avec un accès libre vers le panier, le signal de l'appareil des 24s retentit.
- Si B4 prend immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal de l'appareil des 24s doit être ignoré et le jeu doit continuer.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Rappel sur la notion d'avantage

- Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable sans lien avec l'une des équipes et si, selon le jugement des arbitres, les adversaires seraient désavantagés, le décompte des 24s doit se poursuivre à partir du temps restant au moment de l'arrêt de jeu.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (1/2)

- Alors qu'il reste 0:25 à jouer dans la dernière minute de la rencontre et que le score est A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon et dribble depuis 20s lorsque le jeu est interrompu par les arbitres parce que :
 - (a) Le chronomètre de jeu ou l'appareil des 24s n'ont pas fonctionné ou démarré
 - (b) Une bouteille a été jetée sur le terrain
 - (c) l'appareil des 24s a été réinitialisé par erreur.
- Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une REJ pour l'équipe A avec le temps restant sur l'appareil des 24s. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait avec une nouvelle période des 24s.



Art. 29 – Vingt-quatre secondes

Exemple (2/2)

- Après un tir au panier du terrain d'A3, le ballon rebondit sur l'anneau et il est ensuite contrôlé par A5. 9s après, le signal des 24s retentit par erreur. Les arbitres interrompent le jeu.
- Après consultation du commissaire et de l'opérateur des 24s, les arbitres doivent faire reprendre le jeu par une REJ pour l'équipe A avec 15s restant sur l'appareil des 24s.



Art. 30 – Ballon retournant en zone arrière

Application de la règle

- La modification de la règle relative au ballon arrivant en zone avant (Art. 28) entraîne une modification de l'application de la règle du ballon retournant en zone arrière.



Art. 33 – Contact : principes généraux

Modification de la règle

- Dans toute situation de pénétration vers la zone de non passage en force (drive), un contact provoqué par un joueur attaquant en l'air contre un défenseur à l'intérieur du demi-cercle de non-passage en force ne doit pas être sifflé comme faute d'attaque quand :
 - le joueur attaquant contrôle le ballon alors qu'il est en l'air,
 - il tente un tir au panier ou passe le ballon à l'extérieur,
 - le joueur défenseur a les deux pieds à l'intérieur de la zone du demi-cercle de non-passage en force.



Art. 33 – Contact : principes généraux

Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur du demi-cercle

- La ligne délimitant le demi-cercle n'en fait pas partie





Art. 33 – Contact : principes généraux

Modification de la règle

- La règle du demi-cercle ne s'applique pas (application classique du cylindre et de la charge/obstruction) :
 - (a) Pour toutes les situations se produisant en dehors du demi-cercle ainsi que celles commençant dans la zone située entre le demi-cercle et la ligne de fond.
 - (b) Pour toutes situations de rebond quand, après un tir au panier du terrain, le ballon rebondit sur l'anneau et un contact se produit.
 - (c) En cas d'utilisation illégale des mains, des bras, des jambes ou du corps par un attaquant ou un défenseur.



Art. 33 – Contact : principes généraux

Exemple (1/5)

- A4 tente un tir en suspension qui commence en dehors du demi-cercle et il charge B4 qui se trouve dans le demi-cercle.
- L'action d'A4 est légale puisque la règle du demi-cercle s'applique.



Art. 33 – Contact : principes généraux

Exemple (2/5)

- A4 dribble le long de la ligne de fond et, après avoir atteint la zone derrière le panier, saute en diagonale ou en arrière et charge B4 qui est en position légale de défense dans le demi-cercle.
- A4 commet une charge. La règle du demi-cercle ne s'applique pas puisque A4 a pénétré dans le demi-cercle directement derrière le panneau et sa ligne étendue imaginaire.



Art. 33 – Contact : principes généraux

Exemple (3/5)

- Lors d'un tir au panier du terrain d'A4, le ballon touche l'anneau et une situation de rebond se produit. A5 saute en l'air, attrape le ballon et charge ensuite B4 qui se trouve en position légale de défense dans le demi-cercle.
- A5 commet une charge. La règle du demi-cercle ne s'applique pas.



Art. 33 – Contact : principes généraux

Exemple (4/5)

- A4 part au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A4 passe le ballon à A5 qui le suit. A4 charge alors B4 qui se trouve dans le demi-cercle. Au même moment, A5, avec le ballon en mains part au panier pour marquer.
- A4 commet une charge. La règle du demi-cercle ne s'applique pas car A4 utilise illégalement son corps pour ouvrir le chemin vers le panier à A5.



Art. 33 – Contact : principes généraux

Exemple (5/5)

- A4 part au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A4 passe le ballon à A5 qui se tient dans le coin du terrain. Puis A4 charge B4 qui se trouve dans le demi-cercle.
- L'action d'A4 est légale. La règle du demi-cercle s'applique.



Art. 36 – Faute antisportive

Précisions sur faute *défensive* lors d'une REJ (1/2)

- Si le ballon est dans les mains du joueur chargé de la REJ ou de l'arbitre,
 - il est rappelé que la faute doit être considéré comme antisportive,
 - mais il a été précisé que cela s'applique dans les 2 dernières minutes du 4e QT ou de chaque prolongation.



Art. 36 – Faute antisportive

Précisions sur faute *défensive* lors d'une REJ (1/2)

- Si le ballon a quitté les mains du joueur chargé de la REJ, il a été précisé que :
 - cela s'applique dans la ou les dernières minutes d'une rencontre,
 - la sanction dépend de l'endroit où se trouve l'attaquant sur lequel la faute est commise :



Art. 36 – Faute antisportive

Précisions sur faute *défensive* lors d'une REJ (1/2)

- a) joueur recevant ou sur le point de recevoir le ballon suite à la REJ :
- sans rudesse, faute simple immédiate (pas d'avantage/désavantage)
 - si contact rude, FA voire FD
- b) joueur éloigné de l'endroit de la REJ :
- FA



Art. 36 – Faute antisportive

Exemple (1/3)

- Alors qu'il reste 0:53 à jouer dans la rencontre, A4 a le ballon dans les mains lors de la REJ lorsque B5 commet une faute sur le terrain.
- De manière évidente, B5 ne fait aucun effort pour jouer le ballon et prend un avantage en empêchant le chronomètre de redémarrer → FA



Art. 36 – Faute antisportive

Exemple (2/3)

- Alors qu'il reste 1:02 à jouer dans la rencontre et que le score est de 83 à 80 pour A, le ballon a quitté les mains de A4 chargé de la REJ lorsque B5 commet une faute sur le terrain sur A5 qui va recevoir le ballon.
- Une faute personnelle simple doit être sifflée immédiatement à moins que les arbitres jugent que la rudesse du contact requiert une FA ou FD.



Art. 36 – Faute antisportive

Exemple (3/3)

- Alors qu'il reste 1:02 à jouer dans la rencontre et que le score est de 83 à 80 pour A, le ballon a quitté les mains de A4 chargé de la REJ lorsque B5 commet une faute sur le terrain sur A5 qui se trouve dans une zone différente de celle de la REJ.
- De manière évidente, B5 ne fait aucun effort pour jouer le ballon et prend un avantage en empêchant le chronomètre de jeu de redémarrer
→ FA.



Art. 38 – Faute technique

Modification de la règle

- Dorénavant, seul le fait d'empêcher le ballon de pénétrer dans le panier (« goaltending ») lors d'un dernier ou unique LF est un motif de FT.
- L'intervention illégale (« interference ») n'en est plus un.



Art. 38 – Faute technique

Exemple

- Lors du dernier ou unique LF de A4,
 - (a) avant que le ballon ait touché l'anneau,
 - (b) après que le ballon a touché l'anneau et alors qu'il a encore la possibilité de pénétrer dans le panier,B4 passe le bras dans le panier par en-dessous et touche le ballon.
- Il y a violation de B4 (ballon touché illégalement)
 - (a) 1 point accordé à A4 et FT à B4.
 - (b) 1 point accordé à A4 mais pas de FT à B4.



Art. 44 – Erreur rectifiable

Modification en cas de substitution du tireur

- Désormais, la modification du tireur est faite sans sanction, si les arbitres s'aperçoivent de l'erreur avant que le ballon ait quitté les mains du tireur pour le premier ou unique LF, et non plus avant que le ballon soit à sa disposition.



Art. 46 – L'arbitre : fonctions et pouvoirs

Modification de la règle

- L'arbitre est autorisé à approuver et utiliser l'équipement technique (si disponible), pour décider avant de signer la feuille de marque si, lors d'un tir au panier du terrain tenté à la fin de chaque période ou prolongation, le ballon a quitté les mains du tireur pendant le temps de jeu et/ou le panier compte à 2 ou 3 points.



Art. 46 – L'arbitre : fonctions et pouvoirs

Exemple

- L'équipe A mène de 2 points. Le signal sonore annonçant la fin de la période ou de la rencontre retentit lorsque B4 tire au panier du terrain et marque, mais 2 points au lieu de 3 sont accordés par les arbitres. Avant le commencement de la période suivante ou de la prolongation ou avant que l'arbitre ait signé la feuille de marque, l'entraîneur de l'équipe B demande l'utilisation de l'équipement vidéo.
- L'équipement technique peut être utilisé pour déterminer si le dernier tir a été effectué avant ou après la fin du temps de jeu d'une période ou si ce tir compte pour deux ou trois points. La demande de l'entraîneur de l'équipe B doit être acceptée.



Art. 50 – Opérateur des 24s : fonctions

Modification de la règle

- Les fonctions de l'opérateur des 24s ont été mises à jour en tenant compte des modifications de la règle des 24s (cf. Art. 29).
- Ainsi, l'appareil doit être éteint quand le ballon est devenu mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté alors qu'il reste moins de 24 ou 14 s à jouer dans la période.



Art. 50 – Opérateur des 24s : fonctions

Exemple (1/2)

- Alors qu'il reste 18s sur le chronomètre de jeu et 3s sur l'appareil des 24s, le joueur B1 donne un coup de pied délibéré au ballon dans sa zone arrière.
- Le jeu reprend par une REJ de l'équipe A depuis sa zone avant avec 18s sur le chronomètre de jeu et 14s sur l'appareil des 24s.



Art. 50 – Opérateur des 24s : fonctions

Exemple (2/2)

- Alors qu'il reste 7s sur le chronomètre de jeu et 3s sur l'appareil des 24s le joueur, B1 donne un coup de pied délibéré au ballon dans sa zone arrière.
- Le jeu reprend par une REJ de l'équipe A depuis sa zone avant avec 7s sur le chronomètre de jeu et l'appareil des 24s doit être éteint.