

Règlement de jeu

Modifications applicables pour la saison 2006/07

Le règlement 2006

- **Intégration des modifications des deux dernières années :**

Plus de possibilités d'obtention d'un TM ou d'un remplacement

- **Principales modifications :**

TM/remplacement, 24'', joueur blessé, erreur rectifiable

TM / Remplacement

Rappels :

- **LF :**
Possibilité de TM / remplacement **pour les deux équipes** si le dernier LF est réussi.
- **LF + RJ ligne médiane :**
Possibilité de TM / remplacement pour **les deux équipes** après le dernier LF (réussi ou raté)

TM / Remplacement

- **Cas 1 :**
2 LF pour B4, au 2ème LF violation de A5 et demande de TM/remplacement A ou B :

TM/remplacement accordé si le LF supplémentaire est réussi.

TM dans les 2 dernières minutes (4^{ème} période et prolongations)

- TM accordé à l'équipe qui fait une RJ dans sa zone arrière.
 - **RJ en ligne médiane** coté opposé de la table de marque.
 - Passe possible en zone avant et arrière
 - Toujours une nouvelle période de 8"

TM / Remplacement

- **Cas 2 :**

Il reste 1 min, 2 LF pour A4. Après le 1er LF demande TM B. Au 2ème LF violation de A4 :

La remise en jeu aura lieu au milieu du terrain.

TM / Remplacement

- **Cas 3 :**

Il reste 1 min, Rj en zone arrière A

- TM B puis TM A, ou
- TM A puis TM B

**Dans les deux cas :
remise en jeu au milieu du terrain.**

Inscription TM

- **On inscrit la minute dans la case correspondante.**

Panier marqué dans les 2 dernières minutes (4^{ème} période et prolongations)

- Panier marqué par l'équipe A et demande de remplacement B, ou demande de TM B :
 - TM **et** Remplacement possibles pour l'équipe A.

Joueur blessé

- **Un joueur blessé peut revenir en jeu à l'issue d'un TM si :
le TM est demandé avant l'entrée en jeu de son remplaçant.**

Si le TM est demandé après, il est accordé, mais le joueur blessé ne peut pas revenir en jeu

Joueur blessé

- A6 se blesse et saigne. L'arbitre indique à l'entraîneur A, en faisant le signe conventionnel, que A6 doit être remplacé.
 - 1)** l'entraîneur A demande TM
=> A6 peut revenir en jeu à l'issue du TM.
 - 2)** l'entraîneur envoie un remplaçant. La table indique le remplacement. L'entraîneur B demande un TM.
=> A6 ne peut pas revenir en jeu à l'issue du TM.

24 secondes

- **Reset des 24" par erreur :**

On ignore l'erreur sauf si l'arbitre estime que les adversaires sont désavantagés.

Attention : si l'erreur est commise pendant un ballon mort et qu'on s'en aperçoit, il faut la corriger.

24 secondes

- **Ballon coincé sur tir Eq A :**

pas de remise à 24" si suite à l'alternance le ballon revient à l'équipe A.

Attention :

- Tir,
- ballon en l'air,
- signal des 24",
- ballon coincé

=> violation des 24"

Faute avant la rencontre

- **Le tireur de LF doit faire partie des 5 joueurs qui vont commencer la rencontre.**

Intervention

(différent de "Goal tending")

- Toucher la planche ou le panier lorsque le ballon est en contact avec l'anneau est une violation (sur tir **et sur LF**)

Intervention

(différent de "Goal tending")

- **Cas 4 :**

Tir A, le ballon rebondit puis retombe et roule sur l'anneau.

Un joueur A ou B frappe la planche :

Il y a violation.

Intervention sur LF

(différent de "Goal tending")

- **Cas 5 :**

Lors du dernier LF de A5, **avant** que le ballon touche l'anneau, B5 touche le ballon en passant la main dans le filet.

Violation de B5 : LF accordé + FT à B5

Intervention sur LF

(différent de "Goal tending")

- **Cas 6 :**

Lors du dernier LF de A5, **après** que le ballon touche l'anneau, B5 touche le ballon en passant la main dans le filet.

**Violation de B5 : LF accordé
(Pas de FT à B5)**

Déplacements sur RJ

- On peut se déplacer latéralement dans n'importe quelle direction (aller et retour)

Condition : distance totale inférieure à 1 m

Situation spéciale

- **Cas 7 :**

Coups entre A5 et B6 après le buzzer à la fin de Q3. A5 et B6 disqualifiés.

**Reprise du jeu au début de Q4 :
possession alternée à l'endroit le plus
proche de la situation de faute.**

Les situations de fautes à l'intervalle sont réparées comme au cours du jeu.

Erreur rectifiable

- L'erreur doit être **reconnue** ou portée à l'attention de l'arbitre, **un OTM** ou le commissaire avant que le ballon devienne vivant...
(avant on parlait uniquement de "portée à l'attention", **pratiquement cela ne change rien**)
- **Attention** : il faut que l'OTM soit capable de dire à quel moment il a été interpellé.

Erreur rectifiable

- LF tirés par le mauvais joueur :

LF annulés et remise en jeu par l'équipe adverse :

- à la ligne de LF ou
- à l'endroit où le jeu a été interrompu au moment de la découverte de l'erreur.

Utilisation vidéo

- **Une seule situation autorisée :**
Vérification de la validité du panier au buzzer
(toutes périodes).
- **Attention :** cette règle n'est pas applicable
dans les championnats de france.