

PRINCIPAUX CHANGEMENTS DU REGLEMENT 2004

DOCUMENT NON EXHAUSTIF REDIGE PAR LA C.D.A.M.C. 49

POSSESSION ALTERNEE

- ✚ Seule la 1^{ère} période débute par un entre-deux. La 2^{ème} période ainsi que toutes les prolongations commencent par une remise en jeu au niveau de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque, pour l'équipe attaquant dans le sens indiqué par la flèche.
- ✚ Cette flèche doit bien évidemment être retournée à la fin de la 1^{ère} période puisque les équipes changent de côté.

REPLACEMENTS ET TEMPS-MORTS

- ✚ Remplacements possibles pour les deux équipes sur tout coup de sifflet de l'arbitre. Remplacements toujours possibles dans les 2 dernières minutes de la 2^{ème} période et de chaque prolongation pour l'équipe qui encaisse un panier.
- ✚ Remplacements impossibles dans les 2 dernières minutes de la 2^{ème} période et de chaque prolongation pour l'équipe qui marque si l'équipe adverse demande un temps-mort.
- ✚ 5^{ème} faute de joueur et temps-mort : l'arbitre doit procéder au remplacement avant d'accorder le temps-mort.

REGLES DE TEMPS

- ✚ 24 secondes : pas de remise à 24 secondes suite à un cas d'entre-deux (possession alternée) si le ballon revient à l'équipe qui le contrôlait auparavant.
- ✚ 8 secondes : pas de remise à 8 secondes suite à un cas d'entre-deux (possession alternée), à un ballon hors jeu ou à une double faute si le ballon revient à l'équipe qui le contrôlait auparavant. Les 8 secondes fonctionnent donc comme les 24 secondes.
Exemple : l'équipe A prend le ballon en zone arrière. Au bout de 6 secondes, le ballon est chassé dehors par un joueur de l'équipe B.
➔ Suite à la remise en jeu, l'équipe A ne disposera plus que de 2 secondes pour amener le ballon en zone avant.
- ✚ 3 secondes : la règle s'applique seulement quand le ballon est en zone avant.

FAUTES ET SANCTIONS DE FAUTES

- ✚ Toute faute technique (joueur, entraîneur, banc) est sanctionnée par 2 tirs de lancers francs suivis de la possession du ballon.
- ✚ Simuler une faute devient un motif de faute technique.
- ✚ Un joueur sanctionné de 2 fautes antisportives doit être disqualifié et sortir de la salle (ou rejoindre le vestiaire).

AUTRES POINTS

- ✚ Seul l'entraîneur (pas son adjoint) peut se tenir debout pendant la rencontre.
- ✚ Sur une remise en jeu, le ballon ne peut pas être donné de la main à la main.

MECANIQUE D'ARBITRAGE

- ✚ C'est AT (arbitre de tête) qui administre tous les lancers francs.
- ✚ Les arbitres doivent permuter uniquement dans les cas suivants : faute défensive sifflée par AT ou faute donnant lieu à des lancers francs.