

# Modifications aux Règles de Jeu 2022

Information aux clubs



# Tenue des joueurs



- Taille minimale des numéros des maillots
  - o 16 cm hauteur à l'arrière
  - o 8 cm hauteur à l'avant
  - o 2 cm de largeur
  - o 4 cm entre logo et numéro
- Manchettes et bas de compression sont autorisés
- Condition : tous les compléments textiles doivent être de la même couleur pour tous les joueurs



## Tenue des joueurs

- Justification :
  - Faciliter l'indentification des joueurs par les arbitres
  - Faciliter le visionnement par les spectateurs (augmentation des rencontres retransmises par télévision et les réseaux sociaux)



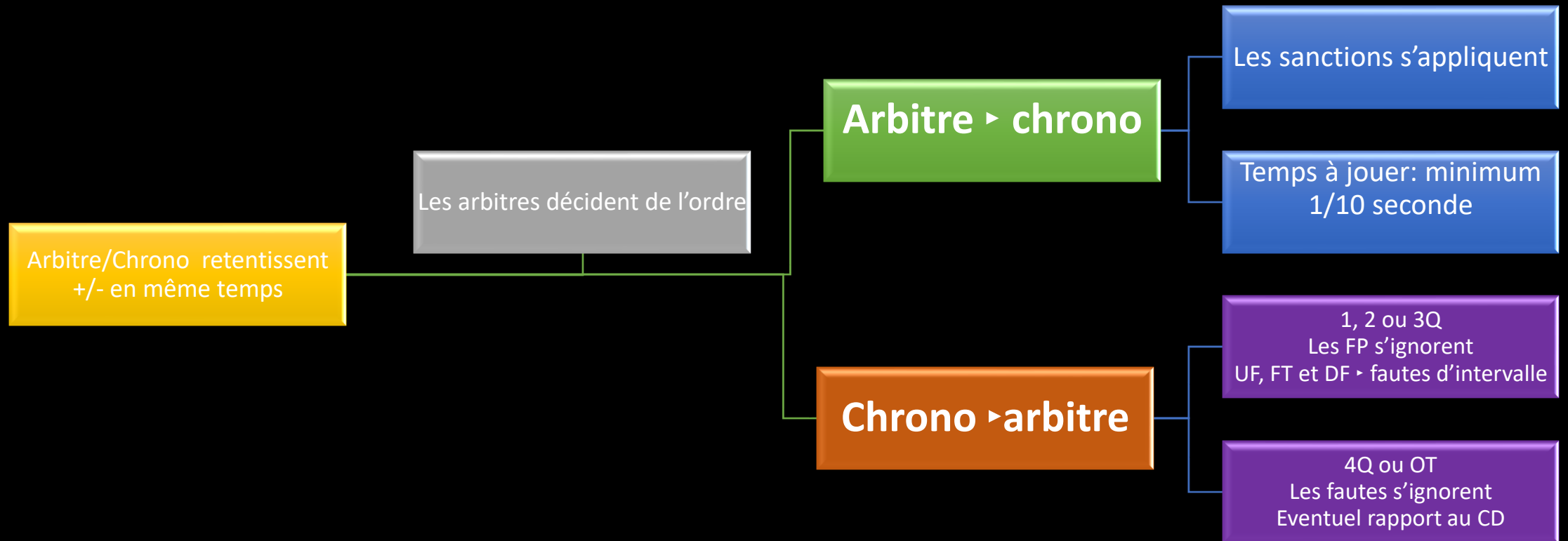
# Banc d'équipe

- Le banc de l'équipe à domicile est celui placé à la gauche des officiels de table
- Cependant, si accord mutuel, les équipes peuvent échanger leur banc d'équipe
- Chaque équipe s'échauffera avant le match devant son banc d'équipe
- La raison ? Faciliter le travail des officiels de table pendant les L2M : le coach qui peut demander TM ou remplacement après panier inscrit, se trouve dans leur champ visuel



# Fin du quart-temps - Résumé

---





Impossibilité  
de corriger le  
chrono de jeu

Les arbitres informant que

Lors de la ReJ ou rebond si LF:

- Il est considéré qu'il reste à jouer 1/10 de seconde
- Un seul joueur sur le terrain pourra taper – avec une ou deux mains – le ballon vers le basket
- Les arbitres contrôlent la situation et sifflent la fin du quart-temps dès que le joueur touche le ballon

# Faute sur remise en jeu (FReJ) : définition

- ♦ FP commise par un défenseur sur un adversaire sur le terrain de jeu
- ♦ Pendant une ReJ lors des L2M du Q4 ou OT et si
- ♦ Le ballon est toujours entre les mains de l'arbitre/du joueur effectuant la ReJ
- ♦ La faute s'inscrit P1
- ♦ La faute compte pour les cinq fautes de joueur et pour les quatre d'équipe

# Faute sur remise en jeu (FReJ): commentaires

- ◆ La FReJ a été créée à la demande des entraîneurs
- ◆ La FReJ permet une défense plus agressive lors des L2M
- ◆ La FReJ sera plus utilisée pour arriver aux quatre fautes d'équipe/empêcher le chrono tourner
- ◆ Les arbitres doivent évaluer si le défenseur fait un effort de défense afin de:
  - ◆ Gagner une meilleure position sur le terrain
  - ◆ Entraver les mouvements de l'adversaire
- ◆ Une FReJ peut être sanctionnée comme UF (C1,C2) si le défenseur utilise des gestes disproportionnés; par exemple: accrocher l'adversaire par la taille avec les deux mains



# Devoirs modifiés pour les officiels de table

## Marqueur

- Notifie immédiatement les arbitres quand un joueur doit être exclu par une 2ème UF/FT

## Chronométrateur

- Notifie l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes ont été sifflées à un joueur
- Gère les TM d'équipe. Il notifie les arbitres quand une situation de TM s'est produite après la demande d'un entraîneur



# Rappel des fonctions des officiels de table

## Marqueur

- Gérer la feuille du match
- Gérer la flèche d'alternance
- Informer les arbitres de la 2ème FT et/ou UF d'un joueur/entraîneur

## Chronométrateur

- Gérer le chrono de la rencontre
- Gérer les remplacements
- Gérer les temps morts
- Positionner le drapeau des fautes d'équipe
- Informer les arbitres de la 5ème faute d'un joueur

## Opérateur du temps de tir

- Gérer le chrono de temps de tir