

FIBA Modifications des Règles de Jeu 2022

Taille minimale des numéros des maillots

16 cm hauteur à l'arrière

8 cm hauteur à l'avant

2 cm de largeur

4 cm entre logo et numéro

Art. 8 Temps de jeu, score égal et prolongation

Faute commise près de la fin d'un quart-temps:

- L'arbitre détermine si elle a été commise:
 - Avant ou
 - après
- que le signal du chrono de jeu ait retentit

Art. 8 Temps de jeu, score égal et prolongation

Signal de l'arbitre + signal du chrono:

- L'arbitre détermine le temps qu'il reste à jouer;
- Le temps à jouer sera, au minimum, 1/10 de seconde;
- Le jeu doit toujours reprendre, plus de situations de LF sans rebond.

Art. 8 Temps de jeu, score égal et prolongation

Signal de l'arbitre + signal du chrono:

- La faute (les fautes) s'administrent normalement;
- La règle du temps de tir s'applique aussi de manière régulière.

Art. 8 Temps de jeu, égalité et prolongation

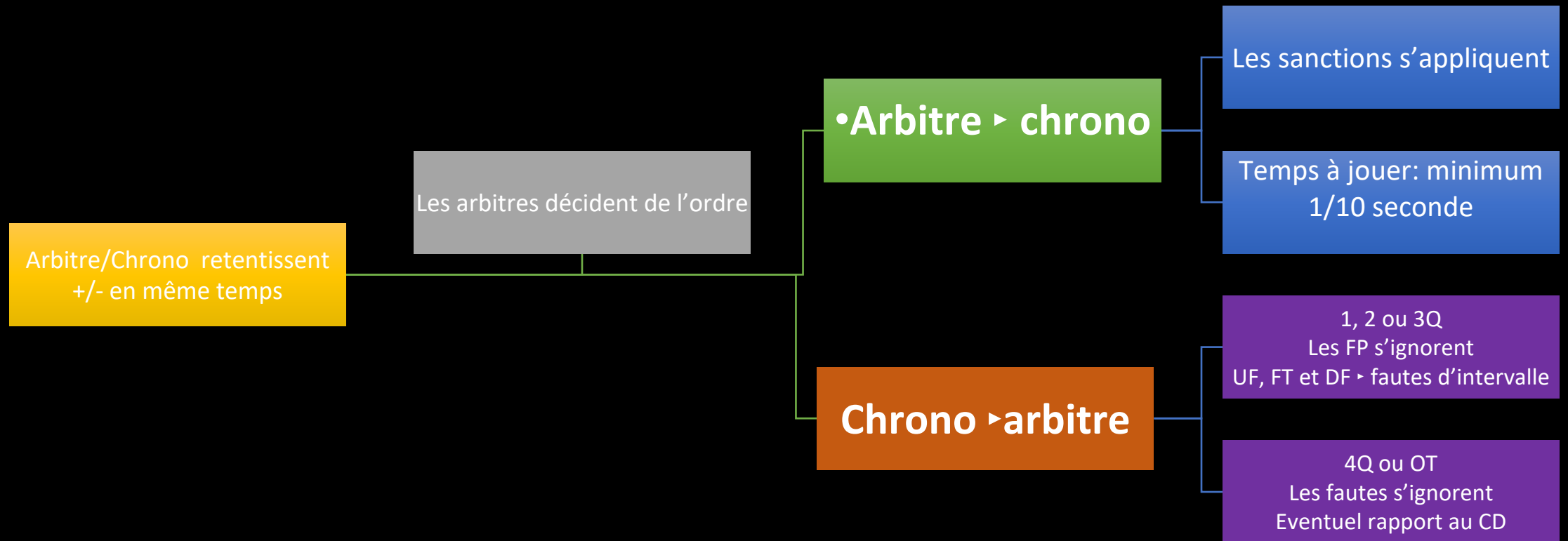
Signal du chrono + Faute (chrono 00:00):

- Q1, Q2, Q3 et Q4 (si prolongation)
 - Les fautes personnelles sont ignorées
 - Les UF, TF et DF son traitées comme fautes d'intervalle de jeu

Q4 et OT

- Les fautes sont ignorées
- Eventuel rapport au comité de discipline

Fin du quart-temps - Résumé





La raison

Le temps de réaction du chronométreur pour arrêter le chronomètre de jeu est estimé à 2/10 de secondes



Impossibilité
de corriger le
chrono de jeu

Les arbitres informent 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 panier
- Les arbitres contrôlent la situation et sifflent la fin du quart-temps dès que le joueur touche le ballon



Le tireur

- L'expression "joueur en action de tir" disparaît. Désormais on utilise

- **"Le tireur"**

Faute sur remise en jeu (FReJ)



- Le critère 5 de la UF disparaît
- Une nouvelle faute sur remise en jeu est établie



Faute sur remise en jeu: 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

FReJ: Pénalité

1 LF pour le joueur objet de la faute
+ ...

ReJ pour l'équipe non fautive à
l'endroit le plus proche où la FReJ a
été commise

La FReJ compte pour les fautes
d'équipe



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 de 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

Sept règles particulières aux 2 dernières minutes

1. Après un panier marqué le chrono de temps de jeu s'arrête.
2. Après un panier marqué, l'équipe effectuant la ReJ peut solliciter un remplacement.
3. La règle de la faute de ReJ est d'application.
4. Chaque équipe peut demander un maximum de 2 TM.
5. Le joueur ne peut retarder la ReJ : signal préventif et FT.
6. Le coach de l'équipe devant effectuer une ReJ en zone arrière peut décider, après avoir demandé un TM, de l'effectuer en zone avant avec 14 secondes ou le temps restant, si le chrono de tir indiquait moins de 14 secondes.
7. Situations particulières de l'IRS (pas d'application).

Art. 42 Situations spéciales



Définition améliorée
« Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commises **ou s'avèrent avoir été commises** ».

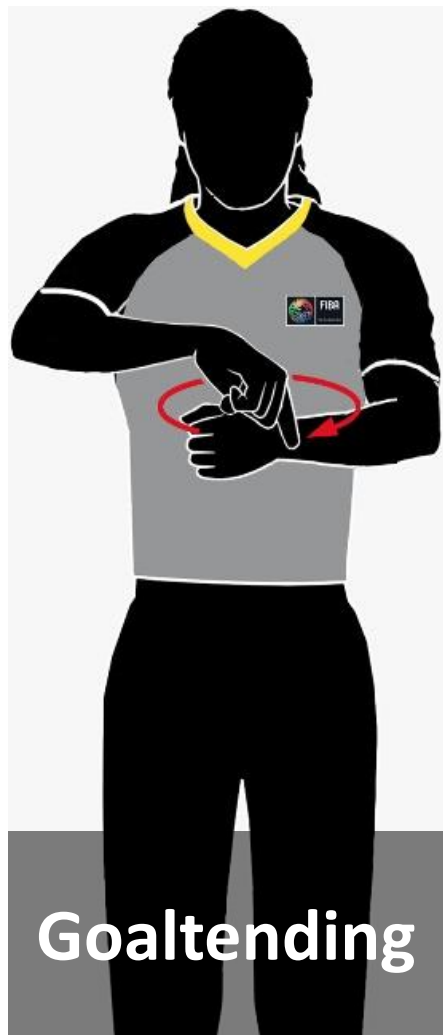
Devoirs modifiés pour le marqueur et le chronométrateur

Marqueur

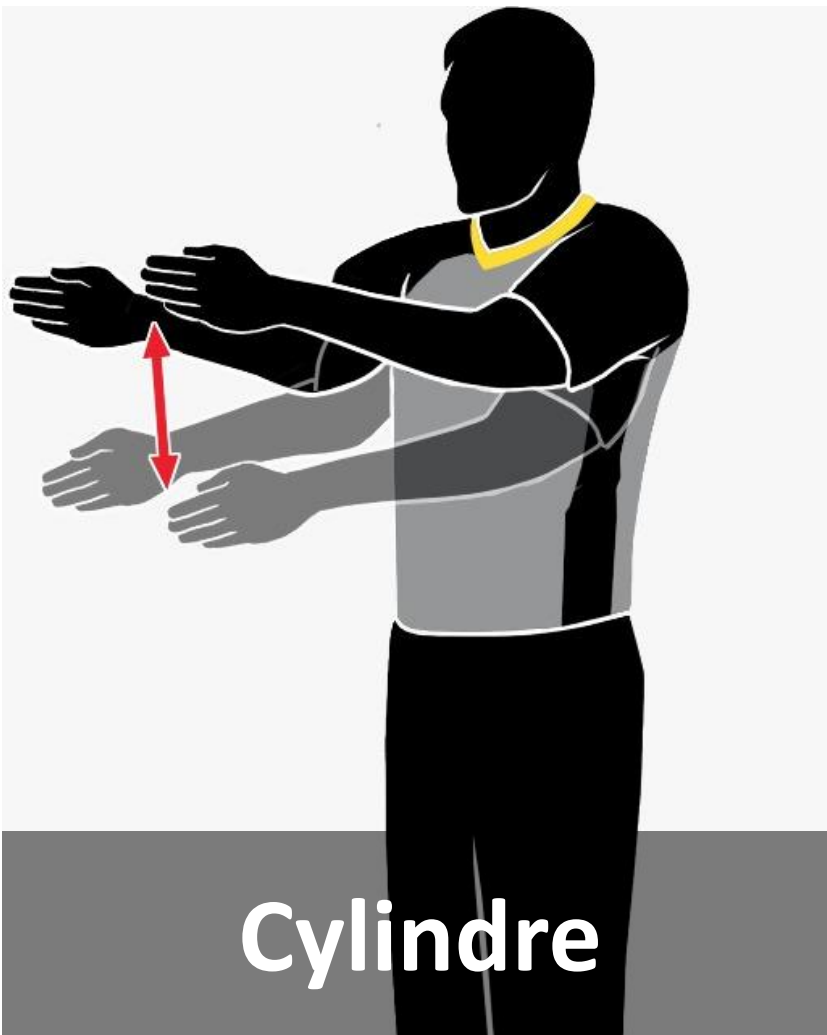
- Notifie immédiatement les arbitres quand un joueur doit être exclu pour une 2^{ème} UF/FT
- Notifie les arbitres si l'entraîneur effectue une 2^{ème} demande erronée de challenge

Chronométrateur

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

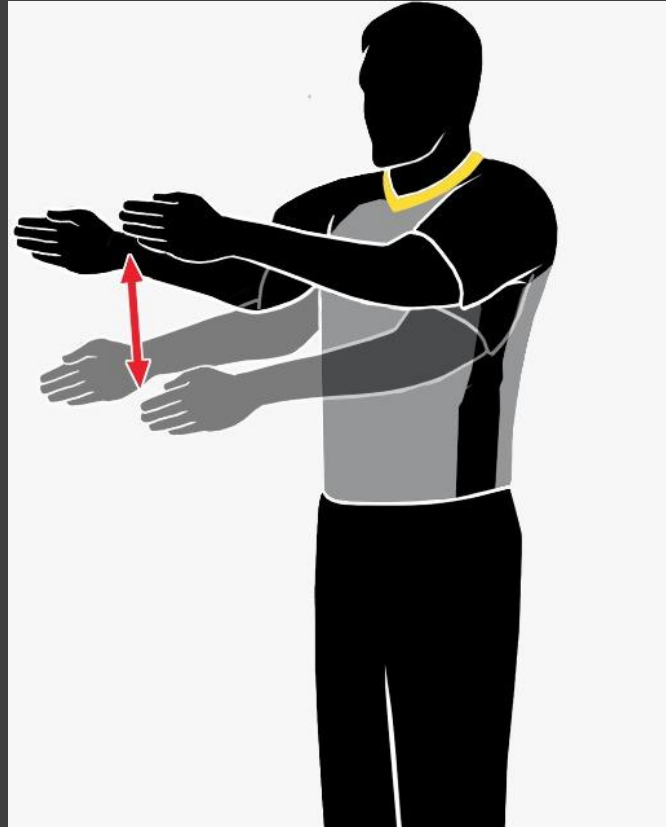


Goaltending



Cylindre

Deux
nouveaux
signaux



Rappels
intéressants



Rappel : Equipement des joueurs

Manchettes et bas de
compression sont autorisés

Condition: tous les compléments
textiles doivent être de la même
couleur pour tous les joueurs



Rappel :

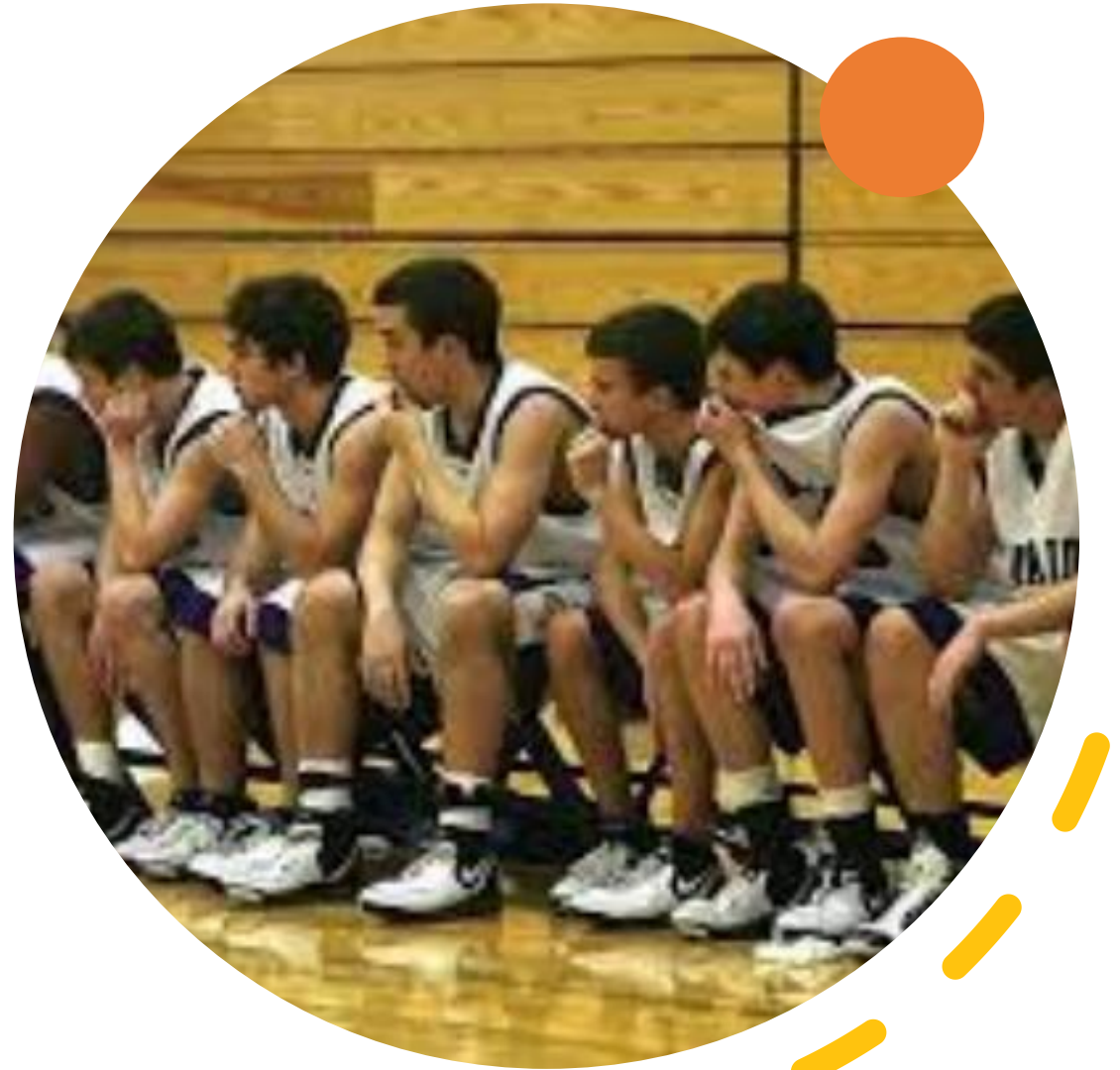
Choix du banc d'équipe(Art. 9)

- **Le banc de l'équipe à domicile est celui placé à la gauche des officiels de table**
- **Chaque équipe s'échauffera avant le match devant son banc d'équipe**
 - Cependant, si accord mutuel, les équipes peuvent échanger banc d'équipe et/ou zone d'échauffement



La raison

- Les équipes préfèrent s'échauffer avant le match devant leur banc d'équipe
- Faciliter le travail des officiels de table pendant les L2M: le coach qui peut demander TM ou remplacement après un panier inscrit, se trouve dans leur champ visuel





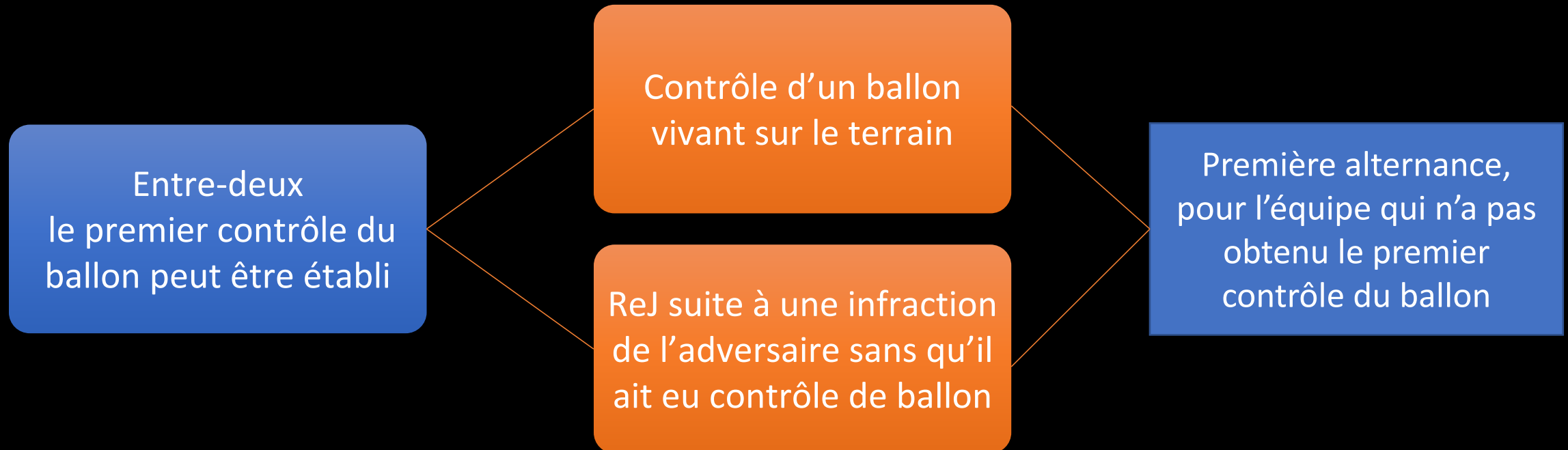
Rappel :
Possession alternée

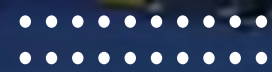
- La première possession alternée sera pour l'équipe qui n'a pas gagné le premier contrôle de ballon vivant après l'entre-deux



Rappel :

Principe d'alternance





Rappel: Faute antisportive— C4

Faute – par derrière ou latérale - sur un joueur qui progresse vers le panier adverse sans opposants entre lui et le panier pendant qu'il:

Contrôle le ballon

Tente de gagner le contrôle du ballon

Attend de recevoir une passe