



# Principales modifications des règles de jeu Saison 2004-2005

## Remplacements / Temps mort

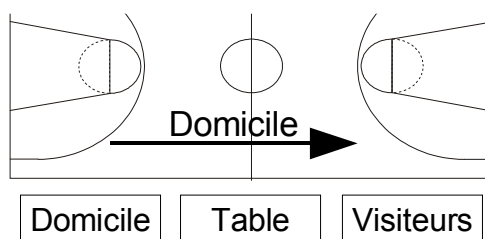
---

- Possibilité de remplacement pour les deux équipes à chaque coup de sifflet.
- Sur lancers francs, le marqueur peut demander un temps mort ou un remplacement tant que le joueur qui tire les lancers francs n'a pas le ballon.
- C'est le joueur qui doit venir demander son remplacement (**pas l'entraîneur**).

## Banc et panier d'équipe

---

- Le banc d'équipe et le panier que l'on défend sont à gauche de la table de marque.



- Les équipes peuvent s'entendre pour changer de banc et/ou de panier.
- L'entraîneur est la seule personne autorisée à rester debout dans la zone de banc.

## Début de chaque période

---

- La 1<sup>ère</sup> période commence par un ED.
- Toutes les autres périodes commencent par une remise en jeu réalisée par l'équipe qui bénéficie de la possession en alternance (flèche).
- La flèche de possession en alternance est retournée par le marqueur, sous le contrôle de l'arbitre, dès la fin de la 2<sup>ème</sup> période.

## Fautes techniques

---

- Toutes les fautes techniques (joueur et entraîneur) sont réparées par 2 lancers francs + remise en jeu sur la ligne médiane face à la table de marque (sauf les fautes techniques avant la rencontre).
- Suite à une faute technique commise pendant un intervalle on ne retourne pas la flèche de possession alternée lors de la remise en jeu qui fait suite aux lancers francs.

## Fautes antisportives

---

- Un joueur qui commet **deux fautes antisportives** dans une rencontre est **disqualifié** (il doit se rendre au vestiaire ou quitter la salle).
- Inscription sur la feuille :  
1er quart temps : A5 commet une faute antisportive puis une faute personnelle  
2ème quart temps : A5 commet une faute antisportive

N°	En jeu	Fautes				
		1	2	3	4	5
5	X	U2	P	U2	D	D

Lors de la 2<sup>ème</sup> faute antisportive l'équipe B aura droit à 2 lancers francs suivis d'une remise en jeu sur la ligne médiane face à la table de marque.

## Règle des 8 secondes

---

- Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un ballon sur le terrain en zone arrière, son équipe dispose de 8" pour amener le ballon en zone avant.
- Le décompte des 8 secondes fonctionne comme celui des 24 secondes.
- Exemple :

Un joueur fait une remise en jeu en zone arrière derrière son panier.  
Son coéquipier dribble 2 secondes et le ballon est chassé dehors par un défenseur.

➔ L'équipe qui attaque dispose de 6 secondes pour amener le ballon en zone avant.

## Joueur blessé

---

- Un joueur blessé (joueur ayant reçu des soins ou arrêt du jeu supérieur à environ 15 secondes) doit être remplacé.
- Si la blessure est soignée pendant la durée d'un temps mort, le joueur peut revenir en jeu.

## Autres règles

---

- Les joueurs ne sont plus obligés de lever la main lorsque l'arbitre siffle une faute.
- Le nombre de joueurs est limité à 10 par équipe (sauf pour la ProA et la ProB)