

## **CHANGES TO THE OFFICIAL BASKETBALL RULES**

### **Art 2 Court and Line Dimensions**

1. 2.4.3. To delete:  
"Similar semicircles shall be drawn with a broken line within the restricted areas."
2. Diagram 2: Delete the broken line semicircle
3. Diagram 3: Delete the broken line semicircles  
(Delete the broken line semicircles in diagrams 1,9,10 and 14 as well).

### **Art. 3 Equipment**

4. To add as 3.4.9:  
"Possession indicator. Electronic or manual visible device".
5. 3.5.7.1 Last line of 8<sup>th</sup> bullet – new text:  
- "The number of time-outs from 0 to 3"
6. 3.5.7.2, 2<sup>nd</sup> bullet to delete the last sentence:  
- "When the device sounds, the main game clock shall stop."

### **Art 5 Referee: Duties and Powers**

7. 5.4. Add new text:  
"...Administer a jump ball in the centre circle to start "the 1<sup>st</sup> quarter, the 3<sup>rd</sup> quarter and any "extra period."

### **Art 14 Players : Injury**

8. 14.4. To delete:  
"If the injured player is involved in a jump ball then his substitute shall take the jump."

### **Art. 15 Captain: Duties and Powers**

9. 15.4. New text:  
"The captain shall designate the free-thrower in a free throw situation in all cases where the free throw shooter is not determined by the rules."

### **Art. 19 Status of the ball**

10. 19.2. Delete bullet 5:
  - "The 24-second device signal sounds whilst the ball is live."

## **CHANGEMENTS AU RÈGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL**

### **Art. 2 Terrain de jeu – lignes et dimensions**

1. 2.4.3. À supprimer:  
"Un demi-cercle identique est tracé en pointillé à l'intérieur de chaque zone restrictive. "
2. Figure 2 : Éliminer le demi-cercle en pointillé
3. Figure 3 : Éliminer les demi-cercles en pointillé (Éliminer aussi les demi-cercles en pointillé dans les figures 1, 9, 10 et 14).

### **Art.3 Equipement**

4. À rajouter comme 3.4.9 :  
"Indicateur de possession. Appareil visible, électronique ou manuel".
5. 3.5.7.1, dernière ligne du 8<sup>e</sup> point – nouveau texte  
- "Le nombre de temps-morts de 0 à 3".
6. 3.5.7.2, 2<sup>e</sup> point, .supprimer la dernière phrase  
- "quand le signal de l'appareil retentit, le chronomètre de jeu principal doit s'arrêter."

### **Art.5 L'arbitre: devoirs et pouvoirs**

7. 5.4 rajouter un nouveau texte:  
"...effectuer l'entre-deux au cercle central pour commencer "la 1<sup>re</sup> période, la 3<sup>ème</sup> période et chaque prolongation. "

### **Art.14 Joueurs: blessure**

8. 14.4 à supprimer:  
"Si le joueur blessé est impliqué dans un entre-deux, son remplaçant devra effectuer l'entre-deux."

### **Art.15 Capitaine : fonctions et pouvoirs**

9. 15.4 Nouveau texte:  
"Le capitaine désignera le tireur de lancer franc dans tous les cas de lancer franc où le tireur de lancer franc n'est pas défini par le règlement."

### **Art. 19 Statut du ballon**

10. 19.2 Supprimer le point 5:
  - "le signal de l'appareil des 24 secondes retentit alors que le ballon est vivant".

- 11.** 19.2. In bullet 6, delete the last line:  
 - "The 24-second device signal has sounded".

**Art. 21 Jump ball**

**12.** 21.1. Definitions

21.1.1 A jump ball is a method of causing the ball to become live, when an official tosses the ball in the centre circle between any two opposing players at the beginning of each half-time or extra period.

21.1.2 A held ball is when two or more players of opposing teams have one or both hands on the ball so that neither player can gain control without undue roughness.

21.2. Procedure for jump ball administration

21.2.1 Each jumper shall stand with his feet inside the half of the centre circle nearest to his own basket, with one foot close to the centre line of the circle.

21.2.2 The official shall then toss the ball upward (vertically) between the jumpers to a height greater than either of them can reach by jumping.

21.2.3 The ball must be tapped with the hand(s) by one or both of the jumpers after it reaches its highest point.

21.2.4 Neither jumper shall leave his position until the ball has been legally tapped.

21.2.5 Neither jumper may catch the ball or touch it more than twice until it has touched one of the non-jumpers, the floor, the basket or the backboard.

21.2.6 No part of a non-jumpers body may be on or over the circle (cylinder) before the ball has been tapped.

21.2.7 If the ball is not tapped by one or both of the jumpers or if it touches the floor without being tapped by at least one of the jumpers, the jump ball shall be retaken.

21.2.8 Teammates may not occupy adjacent positions around the circle if an opponent wishes to occupy one of those positions.

21.2.9 An infraction of Art. 21.2.1, 21.2.3, 21.2.4, 21.2.5 and 21.2.6 is a violation.

- 11.** 19.2 Au point 6, supprimer la dernière ligne :  
 - "que le signal de l'appareil des 24 secondes a retenti. "

**Art.21 Entre-deux**

**12.** 21.1. Définitions

21.1.1 L'entre-deux est une méthode selon laquelle le ballon devient vivant lorsqu'un arbitre lance le ballon dans le cercle central entre deux adversaires au début de chaque demie et de chaque prolongation.

21.1.2 Il y a ballon tenu lorsque un ou plusieurs joueurs adverses tiennent le ballon fermement à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre possession sans rudesse excessive.

21.2 Procédure d'administration d'un entre-deux

21.2.1 Les deux sauteurs doivent se tenir debout, les pieds dans le demi-cercle le plus proche de leur panier respectif, un pied près du milieu de la ligne centrale du cercle.

21.2.2 L'arbitre lance alors le ballon vers le haut (verticalement) entre les deux sauteurs, à une hauteur telle qu'aucun des deux sauteurs ne puisse l'atteindre en sautant.

21.2.3 Le ballon doit être frappé avec une ou deux mains par l'un ou les deux sauteurs après avoir atteint son point culminant.

21.2.4 Aucun des sauteurs ne peut quitter sa place avant que le ballon ait été légalement frappé.

21.2.5 Aucun des sauteurs ne peut attraper ou toucher le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non sauteurs, le sol, le panier ou le panneau.

21.2.6 Les non sauteurs ne doivent avoir aucune partie du corps sur ou au-dessus du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

21.2.7 Si le ballon n'est pas frappé par un ou par les deux sauteurs ou s'il touche le sol sans avoir été frappé par au moins l'un des deux sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.

21.2.8 Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.

21.2.9 Une infraction aux articles 21.2.1, 21.2.3, 21.2.4, 21.2.5 et 21.2.6 est une violation.

<p>21.3 Jump ball situations A jump ball situation occurs when:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A held ball occurs</li> <li>• The ball goes out-of-bounds and: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ was last touched simultaneously by 2 opponents</li> <li>○ the officials are in doubt as to who last touched the ball or the officials disagree</li> </ul> </li> <li>• A double free throw violation occurs</li> <li>• A live ball lodges on the basket support</li> <li>• The ball becomes dead when neither team had control of the ball nor was entitled to the ball</li> <li>• In special situations when after the cancellation of equal penalties against both teams, there are no other penalties remaining for administration and neither team had control of the ball nor was entitled to the ball before the first foul or violation.</li> </ul>	<p>21.3 Cas d'entre-deux Un cas d'entre-deux se produit lorsque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'arbitre siffle un ballon tenu</li> <li>• Le ballon sort des limites du terrain et : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ il a été touché simultanément par deux adversaires</li> <li>○ les arbitres sont indécis ou en désaccord quant au joueur qui est le dernier à avoir touché le ballon</li> </ul> </li> <li>• Une double violation des lancers francs se produit</li> <li>• Un ballon vivant se loge sur le support du panier</li> <li>• Le ballon devient mort alors qu'aucune des équipes n'est en contrôle du ballon, ni n'a droit au ballon pour une remise en jeu</li> <li>• Lors des situations spéciales, après l'annulation de sanctions égales, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter et aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou le droit au ballon avant que ne se produise la première faute ou violation.</li> </ul>
<p>21.4. Alternating possession process – Rule and procedure</p>	<p>21.4. Processus d'alternance de possession – Règle et procédure</p>
<p>21.4.1 The alternating possession process is a method of causing the ball to become live with a throw-in rather than a jump ball.</p>	<p>21.4.1 Le processus d'alternance de possession est une méthode selon laquelle le ballon devient vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux.</p>
<p>21.4.2 In jump ball situations other than at the start of each half-time and any extra period, teams will alternate taking the ball out-of-bounds for a throw-in at the spot nearest to where the jump ball situation occurs.</p>	<p>21.4.2 Dans les cas d'entre-deux autres que le début de chaque demie ou de chaque prolongation, les équipes recevront, en alternance, le ballon pour une remise en jeu à l'endroit le plus près d'où le cas d'entre-deux se produit.</p>
<p>21.4.3 The team that does not obtain control of the initial jump ball for each half or extra period will start the alternating possession process by being awarded the ball out-of-bounds at the spot nearest to where the next jump ball situation occurs.</p>	<p>21.4.3 L'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon lors de l'entre-deux initial, commencera le processus d'alternance de possession en se voyant accorder le ballon pour une remise en jeu à l'endroit le plus près d'où le prochain cas d'entre-deux se produit.</p>
<p>21.4.4 The alternating possession procedure starts when an official places the ball at the disposal of a player for a throw-in and ends when the passed ball touches or is legally touched by a player on the court or when the throw-in team commits a violation.</p>	<p>21.4.4 La procédure d'alternance de possession commence lorsque un arbitre place le ballon à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu et se termine lorsque le ballon passé touche ou est touché légalement par un joueur sur le terrain ou lorsque l'équipe qui effectue la remise en jeu, commet une violation.</p>
<p>21.4.5 The team to be awarded the ball for the alternating possession throw-in shall be indicated by the alternating possession arrow in</p>	<p>21.4.5 Pour indiquer l'équipe qui a droit au ballon pour la remise en jeu en vertu du processus d'alternance, la flèche d'alternance de</p>

the direction of the opponent's basket. The direction of the arrow is reversed immediately when the alternating possession throw-in ends.

- 21.4.6 The opportunity to make an alternating possession throw-in is lost if the throw-in team violates the throw-in provisions.

A foul by either team during an alternating possession throw-in does not cause the throw-in team to lose the possession arrow.

### Practical Examples

1. An official tosses the ball for the opening jump ball. Immediately after the ball is touched by the jumpers, a held ball occurs between A6 and B6.  
Ruling: Since possession has never been established, the official cannot use the alternating possession arrow to award possession. An official shall conduct another jump ball. The players who tied up the ball, in this case A6 and B6, shall jump.
2. During the opening jump ball, jumper A5 illegally catches the tossed ball. The referee blows the whistle and awards the ball to B5 at the designated spot nearest to where the violation occurred. How is the alternating possession arrow established?  
Ruling: The first legal possession is by B5 on the throw-in. When the throw-in ends, the alternating possession arrow shall be set for team A.
3. Team A is entitled to a throw-in under the alternating process. Before the throw-in by team A is completed, a foul is called on either team A or team B.  
Ruling: The procedure for any fouls called shall not be affected by the alternating process. The foul shall be charged and penalized. Team A shall receive possession for the throw-in when the next alternating process occurs. Team A shall not lose its throw-in opportunity as a result of the foul.
4. During the alternating process, team A violates the throw-in provisions by leaving the designated spot or consuming more than 5 seconds before the ball is released.  
Ruling: When team A violates the throw-in provisions,

possession pointe en direction du panier de l'adversaire. La direction de la flèche est inversée dès que la remise en jeu en vertu de l'alternance de possession se termine.

- 21.4.6 Le droit à une remise en jeu en vertu de l'alternance de possession, est perdu, si l'équipe qui en bénéficie, commet une violation des prescriptions de la remise en jeu.

Une faute par l'une ou l'autre équipe durant une remise en jeu en vertu de l'alternance de possession, ne fait pas perdre à l'équipe qui en bénéficie, le droit à la prochaine possession en vertu de l'alternance.

### Exemples pratiques

1. L'arbitre lance le ballon lors de l'entre-deux initial. Dès que le ballon est frappé par les sauteurs, un ballon tenu survient entre A6 et B6.  
Décision: Étant donné que ni l'une ni l'autre des équipes n'a pris le contrôle du ballon, l'arbitre ne peut faire appel à la procédure d'alternance de possession. Les joueurs impliqués dans le ballon tenu, ici A6 et B6, participeront à l'entre-deux.
2. Lors de l'entre-deux initial, le sauteur A5 attrape illégalement le ballon. L'arbitre siffle et accorde la ballon à B5 pour une remise en jeu au point le plus près de l'endroit de la violation. Comment décide-t-on du processus d'alternance de possession ?  
Décision: La première possession légale se produit lorsque B5 reçoit le ballon pour la remise en jeu. Lorsque la remise en jeu sera terminée, la flèche d'alternance de possession pointera en faveur de l'équipe A.
3. L'équipe A a droit au ballon en vertu de l'alternance de possession. Avant que la remise en jeu de l'équipe A soit complétée, un joueur de l'une ou l'autre équipe commet une faute.  
Décision: L'appel d'une faute n'est pas influencé par le processus d'alternance de possession. La faute est imputée et sanctionnée. À la prochaine occasion d'alternance de possession, l'équipe A aura droit à la possession. L'équipe A ne perd pas son droit à une remise en jeu à cause de la faute.
4. Durant la procédure d'alternance de possession, l'équipe A commet une violation des prescriptions de remise en jeu en quittant le point de remise en jeu ou en prenant plus de 5 secondes pour relâcher le ballon.  
Décision: Lorsque l'équipe A enfreint les prescriptions de la remise en jeu, elle perd son tour dans le processus

it shall lose its turn for a throw-in under the alternating process. Team B shall make the throw-in on the next alternating process.

5. How shall the 2<sup>nd</sup> and 4<sup>th</sup> periods of a game begin?

**Ruling:** The team entitled to the next alternating possession after the end of the 1st and 3rd period shall be awarded a throw-in at the extended centre line, opposite to the scorer's table. The player taking throw-in shall have one foot on either side of the extended centre line and shall be entitled to pass the ball to a player at any point on the playing court.

6. On the jump ball that begins the 1<sup>st</sup> period, team A establishes control of the live ball on the court. In what direction shall the alternating possession arrow be set?

**Ruling:** As soon as team A has established the control of the ball, the alternating possession arrow shall be set to point the direction of the team A basket. This will signify that team B is entitled to the next alternating possession. The team's right to the next alternating possession shall always be signified by having the arrow point in the direction of their opponent's basket.

#### **Art. 27 Charged time-out**

27.2.3 To delete the 3<sup>rd</sup> bullet:

- "An official with the ball enters the circle to administer a jump ball."

27.2.4 New text:

"Two charged time-outs may be granted to each team any time during the first half (1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> periods); three time-outs any time during the second half (3<sup>rd</sup> and 4<sup>th</sup> periods) and one time-out during each extra period."

15. 27.4.3 New text:

"Unused time-outs may not be carried over to the next half or extra period."

#### **Art. 28 Substitutions**

16. 28.1.2. To delete the 3<sup>rd</sup> bullet:

- An official with the ball enters the circle to administer a jump ball

d'alternance de possession. L'équipe B aura droit à la remise en jeu lors du prochain cas d'alternance de possession.

5. Comment débutent les 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> périodes d'une rencontre ?

**Décision :** L'équipe qui a droit à la possession en vertu du processus d'alternance à la fin de la 1<sup>ère</sup> et de la 3<sup>ème</sup> période, reçoit le ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque. Le joueur qui fait cette remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée et il a droit de passer le ballon à un joueur à n'importe endroit du terrain de jeu.

6. Lors de l'entre-deux initial en 1<sup>ère</sup> période, l'équipe A prend le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu. Dans quelle direction doit pointer la flèche d'alternance de possession ?

**Décision:** Dès que l'équipe A prend le contrôle du ballon, la flèche d'alternance de possession doit être placée de façon à pointer dans la direction du panier de l'équipe A. Cela signifie que l'équipe B a droit à la prochaine possession en vertu du processus d'alternance. Pour identifier le droit de l'équipe à la prochaine possession en vertu du processus d'alternance, la flèche de possession pointe toujours en direction du panier de l'adversaire.

#### **Art. 27 Temps-mort d'équipe**

13. 27.2.3 Supprimer le 3<sup>ème</sup> point :

- "Un arbitre, avec le ballon, pénètre dans le cercle pour effectuer un entre-deux. "

14. 27.2.4 Nouveau texte :

"Deux temps-morts d'équipe peuvent être accordés à chaque équipe n'importe quand au cours de la 1<sup>ère</sup> demie (1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> périodes); trois temps-morts d'équipe n'importe quand au cours de la 2<sup>ème</sup> demie (3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> périodes) et un temps-mort durant chaque prolongation."

15. 27.4.3 Nouveau texte :

"Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la demie ou à la prolongation suivante."

#### **Art. 28 Remplacements**

16. 28.1.2 Supprimer le 3<sup>ème</sup> point :

- Un arbitre, avec le ballon, pénètre dans le cercle pour effectuer un entre-deux

17. 28.3.3. 1st line- New text:  
For a free-throw shooter.  
Exceptions: ....."

**Art. 39 Twenty-four seconds**

**18. 39.1 Rule**

39.1.1 Whenever a player gains control of a live ball on the court, a shot for a field goal shall be attempted by his team within twenty-four (24) seconds.

39.1.2 Should the team in control of the ball fail to shoot for a field goal within 24 seconds, this shall be indicated by sounding the 24-second device signal.

39.1.3 To constitute a shot for a field goal the following conditions must be complied with:

- The ball must leave the player's hand(s) on the shot for a field goal before the 24-second device signal sounds, and
- After the ball has left the player's hand(s) on the shot for a field goal, the ball must touch the ring.

39.1.4. When a shot for a field goal is attempted near the end of the 24-second period and the signal sounds while the ball is in the air after leaving the player's hand(s) on the shot for a field goal:

- If the ball enters the basket, the goal shall count
- If the ball touches the ring but does not enter the basket, the ball shall remain live. No violation has occurred and play shall continue without interruption.

All restrictions related to goal tending and interference shall apply.

**39.2. Procedure**

39.2.1 If the 24-second device was reset in error, the official may stop the game immediately upon discovery, as long as neither team is placed at a disadvantage. The time on the 24-second device shall be corrected and possession of the ball be returned to the

17. 28.3.3 Première ligne – Nouveau texte :  
pour un tireur de lancer franc.  
Exceptions : ....."

**Art. 39 Vingt-quatre secondes**

**18. 39.1 Règle**

39.1.1 Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, son équipe doit tenter un tir au panier du terrain dans un délai de 24 secondes.

39.1.2 Le manquement par l'équipe qui contrôle le ballon de tirer au panier dans un délai de 24 secondes est indiqué par le signal de l'appareil des 24 secondes.

39.1.3 Pour être considéré comme tir au panier, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Le ballon doit quitter la ou les mains du joueur qui tire au panier du terrain avant que le signal de l'appareil des 24 secondes ait retenti.
- Après que le ballon a quitté la ou les mains du joueur qui tire au panier du terrain, le ballon doit toucher l'anneau.

39.1.4 Lorsqu'un tir au panier du terrain est tenté près de la fin de la période de 24 secondes et que le signal sonore retentit alors que le ballon est en l'air après avoir quitté la ou les mains du joueur pour un tir au panier du terrain :

- Si le ballon entre dans le panier, ce dernier doit compter
- Si le ballon touche l'anneau, mais n'entre pas dans le panier, le ballon reste vivant. Il n'y a pas de violation et le jeu doit se poursuivre sans interruption.

Toutes les restrictions en relation avec l'intervention sur le panier et l'intervention sur le ballon devront être appliquées.

**39.2 Procédure**

39.2.1 Si l'appareil des 24 secondes a été ramené à 24 secondes par erreur, l'arbitre peut arrêter le jeu immédiatement après la découverte, à condition qu'aucune des équipes ne soit désavantagée. Le temps de l'appareil des 24 secondes sera corrigé et le

<p>team that previously had control of the ball.</p> <p>39.2.2 If the 24-second device signal sounds in error whilst a team has control of the ball, the signal shall be disregarded and the play shall continue. If in the judgment of the official a team is disadvantaged by the erroneous sounding of the signal, the official shall stop the game immediately. Possession of the ball and a new 24-second period shall be awarded to the team that previously had control of the ball when the device sounded.</p> <p>39.2.3 If the 24-second device signal sounds in error whilst neither team has control of the ball, a jump ball situation occurs.</p>	<p>ballon sera redonné à l'équipe qui avait le contrôle du ballon lorsque le signal a retenti.</p> <p>39.2.2 Si le signal de l'appareil des 24 secondes retentit par erreur alors qu'une équipe a le contrôle du ballon, on n'en tiendra aucun compte et le jeu se poursuivra. Si l'arbitre juge qu'une des équipes est désavantagée lorsque le signal des 24 secondes retentit par erreur, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. Le ballon sera redonné à l'équipe qui avait le contrôle du ballon lorsque le signal a retenti et une nouvelle période de 24 secondes lui sera accordée.</p> <p>39.2.3 Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon lorsque le signal a retenti, il s'agit d'un cas d'entre-deux.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Practical examples</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Whilst a shot for goal by A5 is in flight to the basket the 24-second device signal sounds. The ball then hits the ring and is rebounded by a) B6 b) A6. <u>Ruling:</u> Legal play in a) and b). The game clock is not stopped and therefore play continues with a new 24-second period.</li> <li>2. After a shot for goal by A5 and whilst the ball is in the air, the 24-second device sounds. The ball subsequently either directly enters the basket or hits the backboard, rebounds, rolls on the ring and then enters the basket. <u>Ruling:</u> The basket is valid for 2 or 3 points. The sounding of the 24-second device signal does not cause the ball to become dead.</li> <li>3. When a shot for a goal by A5 is in flight to the basket, the 24-second device signal sounds. The ball subsequently hits the backboard (not the ring) or doesn't hit anything and then is rebounded by a) B6 b) A6. <u>Ruling:</u> 24-second violation and possession for team B.</li> <li>4. Team A gains control of the ball with 26 seconds remaining on the game clock in the 4<sup>th</sup> period. With 2.5 seconds remaining on the clock, A5 releases a shot for goal and whilst the ball is in the air the 24-second signal sounds. The ball subsequently hits the ring and is tapped away by B5, after which the signal sounds for the end of the game.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Exemples pratiques</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le signal de l'appareil des 24 secondes retentit alors qu'un tir du terrain de A5 est en l'air vers le panier. Le ballon frappe ensuite l'anneau et le rebond est récupéré par a) B6 b) A6. <u>Décision:</u> Aucune infraction en a) et b). Le chronomètre de jeu ne s'arrête pas et le jeu se poursuit avec une nouvelle période de 24 secondes.</li> <li>2. Le signal de l'appareil des 24 secondes retentit alors que le ballon est en l'air suite à un tir au panier de A5. Par la suite, le ballon entre dans le panier, soit directement, soit après avoir frappé le panneau, avoir rebondi et avoir roulé sur l'anneau. <u>Décision:</u> Le panier compte pour 2 ou 3 points. Le ballon ne devient pas mort lorsque le signal des 24 secondes retentit.</li> <li>3. Le signal de l'appareil des 24 secondes retentit alors que le ballon est en l'air suite à un tir au panier de A5. Par la suite, le ballon frappe le panneau (pas l'anneau) ou ne touche rien du tout et est ensuite récupéré par a) B6 b) A6. <u>Décision:</u> Violation des 24 secondes et possession à l'équipe B.</li> <li>4. L'équipe A prend le contrôle du ballon avec 26 secondes à écouler au chronomètre de jeu en 4<sup>e</sup> période. A5 tente un tir au panier et relâche le ballon alors qu'il reste 2,5 secondes à jouer. Le signal de l'appareil des 24 secondes retentit alors que le ballon est en l'air vers le panier. Par la suite, le ballon frappe l'anneau et est frappé au loin par B5 après quoi, le</li> </ol>

Ruling: Legal play. The sounding of the 24-second device signal does not cause the ball to become dead nor stop the game clock.

5. Player B5 attempts a field goal shot which fails to touch the ring. Player A5 gains control simultaneously with the 24-second device signal. Is this a violation?

Ruling: Yes. This is a 24-second violation as the ball didn't touch the ring.

#### **Art. 41 Goal tending and Interference with the ball**

19. 41.3.3. New text:

"If the violation is committed simultaneously by players from both teams, no points can be awarded and a jump ball situation occurs".

#### **Art. 45 Double foul**

20. 45.2.2. 3<sup>rd</sup> bullet – New text:

- "If neither team had control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs".

#### **Art. 51 Technical foul during an interval of play**

21. 51.1., Paragraph 2 – New text for the last sentence.

"The interval of play ends as follows:

- At the beginning of 1<sup>st</sup> period, 3<sup>rd</sup> period and any extra period, when the ball is legally tapped on the starting jump ball.
- At the beginning of 2<sup>nd</sup> period and 4<sup>th</sup> period, when the ball touches or is touched by a player inbounds following the starting throw-in. "

22. 51.3. New text:

"After the free throws have been completed, the game period or extra period shall be started with a jump ball at the centre circle or a throw-in as provided in the rules."

#### **Art. 52 Fighting**

23. 52.3.2. New text:  
"In the event of members of both teams being

signal de fin de période retentit.

Décision : Aucune infraction, la période est terminée. Le ballon ne devient pas mort et le chronomètre de jeu ne s'arrête pas lorsque le signal de l'appareil des 24 secondes retentit.

5. Le joueur A5 tente un tir au panier et le ballon ne touche pas l'anneau. A5 reprend le contrôle du ballon au même moment où le signal de l'appareil des 24 secondes retentit. S'agit-il d'une violation ?

Décision : Oui. Il y a violation des 24 secondes, car le ballon n'a pas touché l'anneau.

#### **Art. 41 Intervention sur le panier et intervention sur le ballon**

19. 41.3.3 Nouveau texte :

"S'il y a une violation simultanée par des joueurs des deux équipes, aucun point ne sera accordé et il s'agit d'un cas d'entre-deux".

#### **Art. 45 Double faute**

20. 45.2.2, 3<sup>e</sup> point – Nouveau texte :

- "Si aucune des équipes n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il s'agit d'un cas d'entre-deux."

#### **Art. 51 Faute technique pendant un intervalle de jeu**

21. 51.1, 2<sup>e</sup> paragraphe – Nouveau texte pour la dernière phrase.

"L'interval de jeu prend fin comme suit :

- Au début de la 1<sup>re</sup> période, de la 3<sup>e</sup> période et de chaque prolongation, quand le ballon est frappé légalement par un sauteur au moment de l'entre-deux.
- Au début de la 2<sup>e</sup> période et de la 4<sup>e</sup> période, quand le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain au moment de la remise en jeu initiale. "

22. 51.3 Nouveau texte :

"Après que tous les lancers francs ont été tirés, le jeu, la période ou la prolongation doit commencer par un entre-deux ou par une remise en jeu tel que prévu dans des règles."

#### **Art.52 Bagarre**

23. 52.3.2 Nouveau texte :  
"Dans le cas où des membres des deux équipes son

disqualified under this article and there are no other foul penalties (see Art. 52.3.4 below), a jump ball situation occurs. "

#### **Art. 57 Free throws**

##### **24. 57.5.4.2. Last bullet – New text:**

- "Both teams – the game shall be resumed with a throw-in as provided in the rules."

##### **25. 57.5.4.3. Last bullet – New text:**

- "Both teams – no points can be awarded and the game shall be resumed with a throw-in as provided by the rules."

##### **26. 57.5.4.5. New text:**

"If more than one free throw is taken, throw-in penalties are awarded only when a violation has occurred during the last or only free throw."

#### **A – Officials' signals**

##### **27. N 24 remains for jump ball**

(Always, first we have a jump ball situation and only then the alternating possession process is applied.)

#### **B – The Scoresheet**

##### **B.7.1. New text:**

"Charged time-outs granted during each half and each extra period shall be recorded on the scoresheet by entering a large "X" in the appropriate boxes below the team's name."

##### **B.7.2. New text:**

"At the end of each half or extra period unused boxes shall be marked with two horizontal parallel lines as appropriate."

disqualifiés en vertu de cet article et qu'il n'y a pas d'autre sanction pour faute (voir 52.3.4 ci-dessous), il s'agit d'un cas d'entre-deux. "

#### **Art. 57 Lancers francs**

##### **24. 57.5.4.2, dernier point – Nouveau texte**

- "Les deux équipes – le jeu doit reprendre par une remise en jeu tel que prévu dans les règles."

##### **25. 57.5.4.3 Dernier point – Nouveau texte :**

- "Les deux équipes – aucun point n'est accordé et le jeu doit reprendre par une remise en tel que prévu dans les règles."

##### **26. 57.5.4.5 Nouveau texte :**

- "Si plus d'un lancer franc est tiré, les sanctions de remise en jeu sont seulement appliquées si une violation a été commise lors du dernier ou unique lancer franc."

#### **A – Signaux des arbitres**

##### **27. N 24 est conservé pour indiquer un entre-deux**

(Dans tous les cas, on signale d'abord un entre-deux et, seulement par la suite, le processus d'alternance de possession est mis en application.)

#### **B – Feuille de marque**

##### **B.7.1 Nouveau texte :**

"L'enregistrement des temps-morts d'équipe accordés pendant chaque demie et chaque prolongation se fait en inscrivant un grand "X" à l'intérieur des cases appropriées en-dessous du nom de l'équipe."

##### **B.7.2 Nouveau texte :**

"À la fin de chaque demie et de chaque prolongation, les cases non utilisées seront barrées par deux lignes parallèles horizontales."