



Basket44

REGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2024

*« INFORMATIONS ISSUES DES DOCUMENTS
FEDERAUX – FFBB 2024 »*

NOUVELLES REGLES FIBA

La FIBA vient de publier quelques nouvelles règles.

Le Bureau Fédéral de la FFBB s'est positionné sur les modalités de son application qui commencera en France dès la reprise des championnats, à compter du **21 septembre 2024**.



NOUVELLES REGLES FIBA

Art.1 - Responsabilité des participants

Art. 9.7 - Entre-deux

Art.16.10 - Valeur du panier lors d'une remise en jeu

Art.17 - Remise en jeu avancée en zone avant

Art.27 - Joueur étroitement marqué

Art.31 - Intervention illégale

Art.31-28 - Interférence sur LF

Art. 36 - Fautes et Simulation

Art.40 - Disqualification (plaquette et procédure)

Art.44 - Erreurs rectifiables

Annexes A - Nouveaux gestes et protocole proche de l'action de tir



1.2 Responsabilité des participants

Nouvel article visant à permettre de corriger plus vite les erreurs et limiter la période de rectification

Tous les participants de la rencontre, s'ils se rendent compte d'une anomalie (erreur rectifiable) qui affecte le score, les fautes ou les temps-morts de même que le temps de jeu ou le chronomètre des tirs ...
... doivent le notifier immédiatement aux arbitres pour permettre et faciliter la correction de l'erreur dans le respect des règles.

Application immédiate à tous les niveaux

Entre-deux

Faute personnelle lors de l'entre-deux initial

- Le match **n'a pas commencé** car **le ballon n'a pas quitté les mains du CC** et une faute est commise :
 - C'est une infraction avant le début de la rencontre ➡ **Nouvel entre-deux**
- Le match **a commencé** car **le ballon a quitté les mains du CC** :
 - C'est une faute qui a lieu dans le 1^{er} QT
 - **Remise en jeu** pour l'équipe A en zone avant proche de la ligne médiane avec **14 secondes**



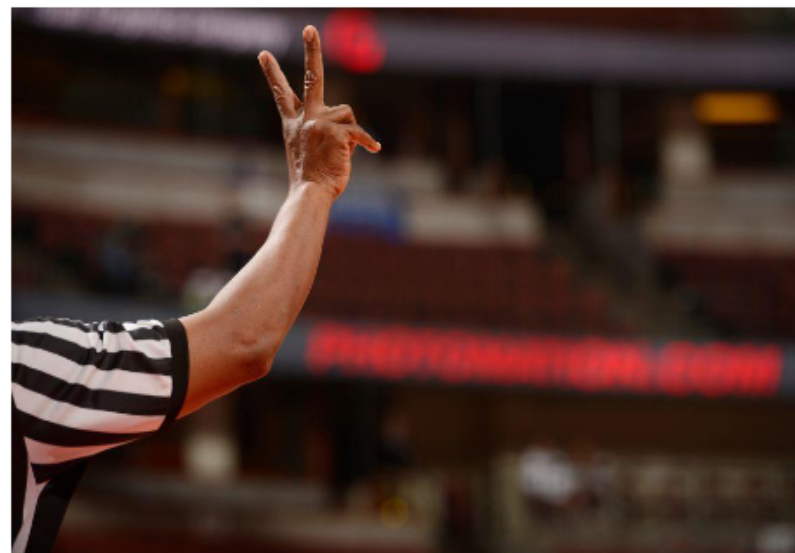
Favoriser une mise en place sur le terrain à la fin de la présentation pour une meilleure compréhension

Modifications de règles

Valeur du panier lors d'une remise en jeu

Exemple : Suite à une remise en jeu A1 fait une passe et le ballon est ensuite légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone à 3 points, puis entre dans le panier.

Interprétation : Le panier doit compter à 2 points. La valeur d'un panier ne peut être de 3 points seulement lorsque le ballon est lâchée depuis l'intérieur du terrain sur un tir ou une passe derrière la ligne de 3 points.



Art.17 Remises en jeu

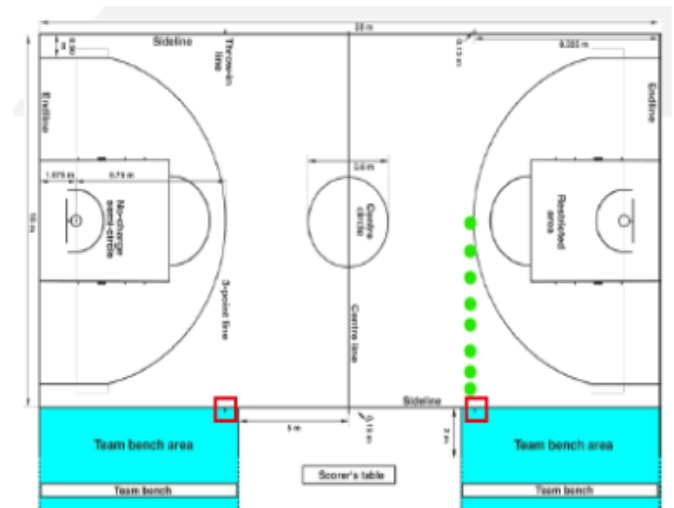
Remise en jeu avancée en zone avant à la demande de l'entraîneur dans les 2 dernières minutes après un temps mort demandé :

- La remise en jeu doit se faire au point de remise en jeu en zone avant le long de la même ligne de touche que celle prévue initialement en zone arrière
- Choix du côté (côté table ou côté opposé) si le temps mort fait suite à un panier ou lancer-franc marqué.

Conséquence : Deux petites lignes supplémentaires de 15 cm de long sur 5 cm de large sont normalement prévues au règlement pour marquer l'endroit de la remise en jeu le long des lignes de touche, côté table de marque (identiques à celles du côté opposé)

Disposition FFBB :

1. Pas de traçage des lignes supplémentaires (sauf pour compétitions FIBA)
2. Les arbitres devront administrer les remises en jeu du côté table de marque à hauteur du sommet de la ligne à 3 points (emplacement prévue pour la ligne)



NB : faute antisportive = la remise en jeu reste à administrer du côté opposé à la table

Remise en jeu

Remise en jeu après un temps mort (2:00 ou moins dans le 4e QT ou en prolongation)

Si l'équipe prend un temps mort en étant en possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraîneur principal peut choisir de reprendre le jeu avec une remise en jeu :

- Soit depuis la ligne de remise en jeu en zone avant
- Soit depuis l'endroit le plus proche où le jeu a été arrêté en zone arrière



Favoriser une mise en place sur le terrain à la fin de la présentation pour une meilleure compréhension

Modifications de règles

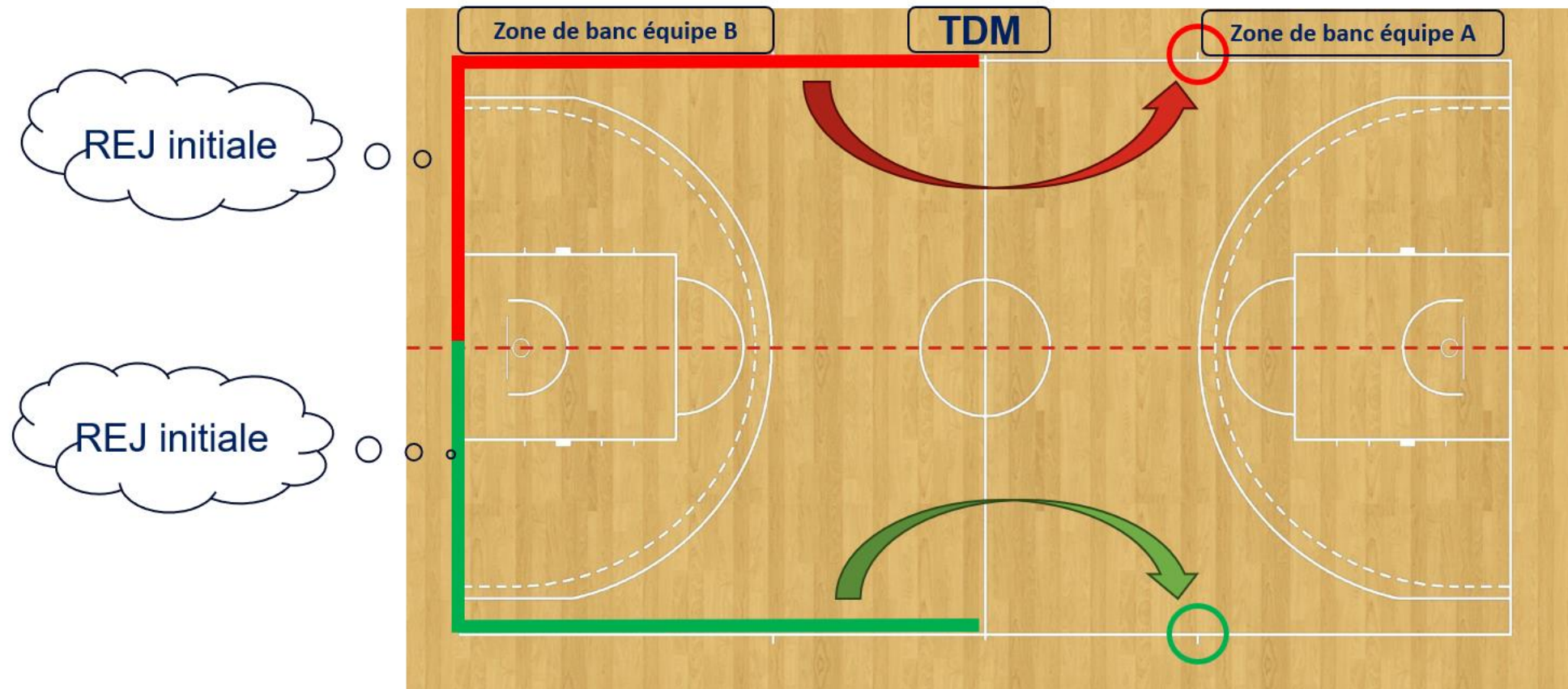
Art 17

Remise en jeu

Après une faute ou une violation :

- Remise en jeu du même côté que l'action initiale (côté table ou opposé)

Sens du jeu →



Modifications de règles

Art 17

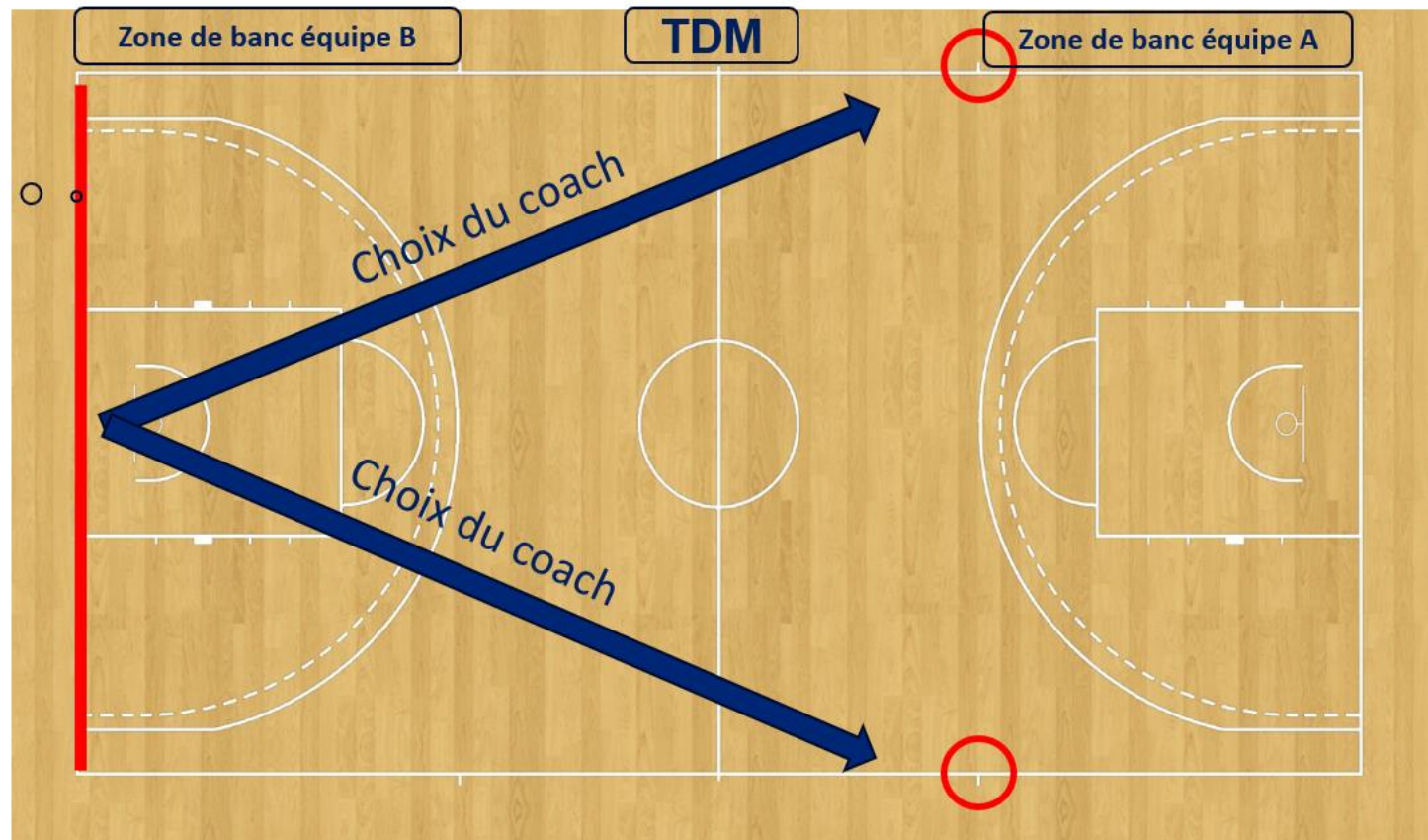
Remise en jeu

Après un panier marqué ou dernier LF réussi :

- L'entraîneur choisit la ligne de remise en jeu côté table ou côté opposé

Sens du jeu →

REJ initiale



Modifications de règles

Art 27

Joueur étroitement marqué

Règle :

Un joueur **étroitement marqué** doit **passer, tirer ou dribbler** dans un délai de **5 secondes**.

Exemple :

Un attaquant, qui est marqué de près pendant 4 secondes par un défenseur, qui laisse échapper le ballon (fumble), puis le récupère sans avoir pu passer, tirer ou dribbler, commet une violation des 5 secondes.

Remarque : Perdre et récupérer le ballon (fumble) n'est **pas considéré comme un dribble**.



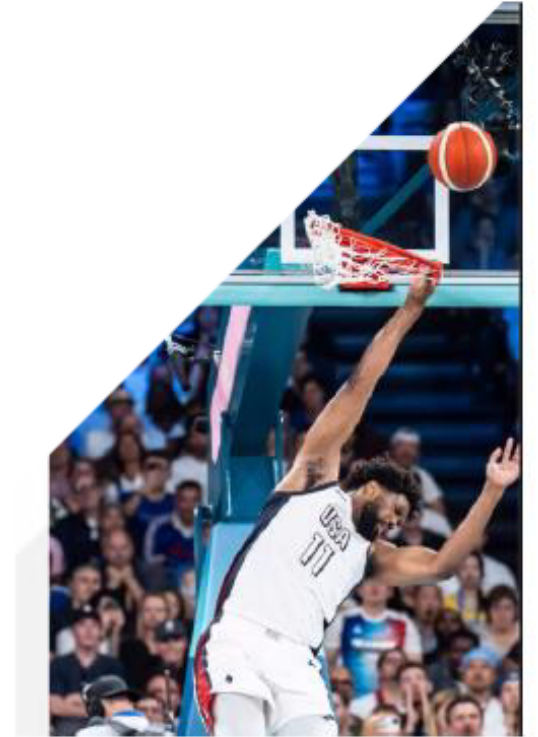
Favoriser une mise en place sur le terrain à la fin de la présentation pour une meilleure compréhension

Art.31 Intervention illégale sur l'anneau, le panneau ou le filet

Reformulation du texte pour plus de clarté (pas de changement de fond)

Les actions illégales sur le matériel (faire vibrer ou accrocher le panier) sont à sanctionner uniquement :

- Si elles provoquent un **rebond non naturel** du ballon ou **changent la trajectoire** du ballon, ET ...
- Si elles empêchent ou permettent au ballon de rentrer dans le panier



Application immédiate à tous les niveaux

Restriction de contre illégal

Le contre est illégal lorsque le ballon se trouve au-dessus du niveau de l'anneau en phase descendante jusqu'à ce que :

- Le ballon ne puisse plus entrer dans le panier
- Le ballon ait touché l'anneau

L'intervention sur le ballon a lieu :

Lorsqu'un joueur fait vibrer ou attrape le panier provoquant un rebond anormal ou un changement de direction de la balle l'empêchant de rentrer dans le panier.



Modifications de règles

Interférence sur lancer franc

Exemple : A1 tente un dernier tir de lancer franc. Le ballon rebondit sur l'anneau, puis tourne autour de l'anneau avec une infime partie de son volume dans le panier. Alors

(A) B2

(B) A2

Touche le ballon alors qu'il est encore sur l'anneau.

Interprétation :

(A) Il s'agit d'une violation d'interférence par B2.

(B) Il s'agit d'une action légale de A2.

Dans les deux cas, A1 se voit attribuer 1 point.



Interprétation - Art 36 Fautes et Simulation

Un joueur qui simule ou exagère les effets d'un contact dans le but d'obtenir une faute peut être **averti** (ou sanctionné en cas de récidive après un avertissement personnel ou donné à l'équipe), **même si une faute a été sifflée** contre lui contre lui ou contre son adversaire.

L'avertissement doit aussi être communiqué à l'entraîneur.
Il est valable pour toute l'équipe.



Application immédiate à tous les niveaux

Nouvelles applications (4 cas) :

- **Faute et simulation du joueur attaquant**

Si un joueur attaquant dribble, pousse le joueur défenseur et simule une faute avec un mouvement de tête (head fake).

Nouvelle application : une faute est infligée au joueur attaquant + avertissement pour simulation (ou faute technique si c'est le 2e avertissement de l'équipe).

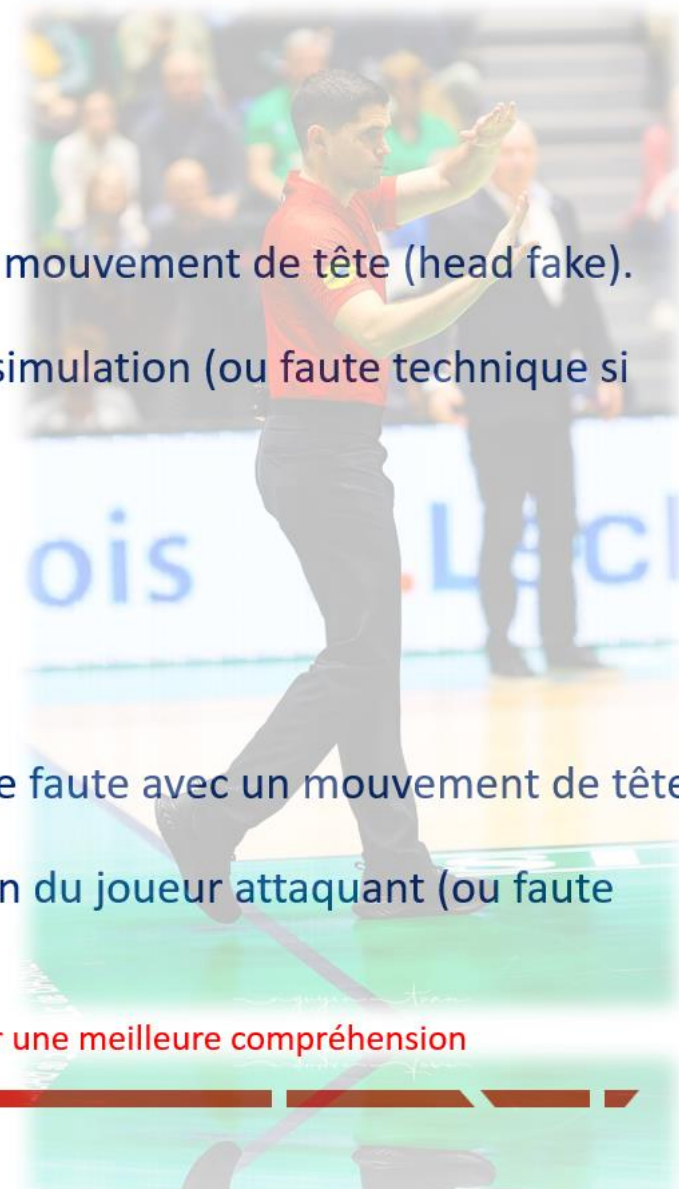
- **Faute suivie d'une simulation de l'adversaire**

Si un joueur défenseur fait faute sur un attaquant et que le joueur attaquant simule une faute avec un mouvement de tête.

Nouvelle application: une faute est sifflée au défenseur + avertissement pour simulation du joueur attaquant (ou faute technique si c'est le 2e avertissement de l'équipe).



Favoriser une mise en place sur le terrain à la fin de la présentation pour une meilleure compréhension



Art.40 Disqualification



Délai maxi pour quitter le parquet

Toute personne disqualifiée doit quitter le terrain **dans les 30 secondes**.

La personne disqualifiée doit se rendre et rester immédiatement au vestiaire, ou quitter le bâtiment.

Rapport arbitre en cas de non-respect de la disposition.

Application immédiate à tout niveau

Plaquette de disqualification

Une 6ème plaquette de faute est exigée pour les disqualifications suite à 2 fautes antisportives ou techniques de joueur, ou 2 fautes 'C' ou 3 fautes 'B' ou 'C' pour un entraîneur.

Même taille de plaquette que pour les autres, mais les lettres "GD" (Game Disqualification) doivent y être inscrites en blanc sur fond rouge, des 2 côtés de la plaquette, avec d'une taille d'un minimum de 200 millimètres de hauteur et 100 millimètres de largeur.

Plaquette « GD » conseillée, mais pas obligatoire avant la saison 2025-2026 (sauf compétitions FIBA)



Art.44 Erreurs rectifiables

Article modifiant les modalités de correction

Principe 1 :

Les erreurs peuvent être corrigées à tout moment, même tardivement, jusqu'à l'entame des 2 dernières minutes.

La contribution rapide de tous les acteurs est réclamée pour corriger au plus vite les erreurs.

Principe 2 :

Après le début des 2 dernières minutes du 4^{ème} quart-temps et jusqu'à la fin du match (prolongations incluses) les corrections doivent se faire immédiatement (si le ballon est mort) ou au premier arrêt de jeu par l'arbitre.

A la reprise du jeu, plus de correction possible.

Principe 3 : le chronomètre des tirs fait l'objet de dispositions spéciales (erreurs de catégorie 2) et ne peut être corrigé que pendant la période de possession en cours.

Application immédiate à tous les niveaux

Erreurs Rectifiables de Catégorie 1

(concerne anciens + nouveaux cas recensés **sauf chrono des tirs**)



Ajout officialisé de possibilités de correction :

- du chrono de jeu,
- des enregistrements erronés ou oubliés de score, de faute ou de temps-mort,
- des annonces de mauvais numéros de joueurs fautifs
- de désignation d'un mauvais tireur de LF (non sanctionné, à l'inverse de la substitution volontaire du tireur)

Correction possible à tout moment, le plus vite possible, jusqu'aux 2 dernières minutes du 4^{ème} quart-temps (ou jusqu'au premier arrêt de jeu qui suit le passage des 2:00).
Contribution des équipes demandées pour signaler les erreurs à corriger le plus vite possible.

Restriction de correction dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart-temps et pendant toutes les prolongations, ainsi que pour la valeur des paniers et les actes de violence :
correction immédiate ou jusqu'au premier arrêt du jeu par l'arbitre. Après c'est trop tard.

Application immédiate à tous les niveaux

Erreurs Rectifiables de Catégorie 2

(uniquement pour le chronomètre des tirs)

Les erreurs de démarrage, d'arrêt, de reset ou de réglage du temps sur le chronomètre des tirs sont rectifiables à tout moment, mais selon des dispositions particulières :

Période de correction possible :

- Pendant toute la durée d'une même période de possession (pas de changement de contrôle)

Fin de correction possible :

- Lors d'un changement d'équipe qui contrôle du ballon
- Lorsqu'un panier est marqué
- Lorsque le signal sonore de fin de rencontre a retenti.



Application immédiate à tous les niveaux

Annexe A - Nouveau geste

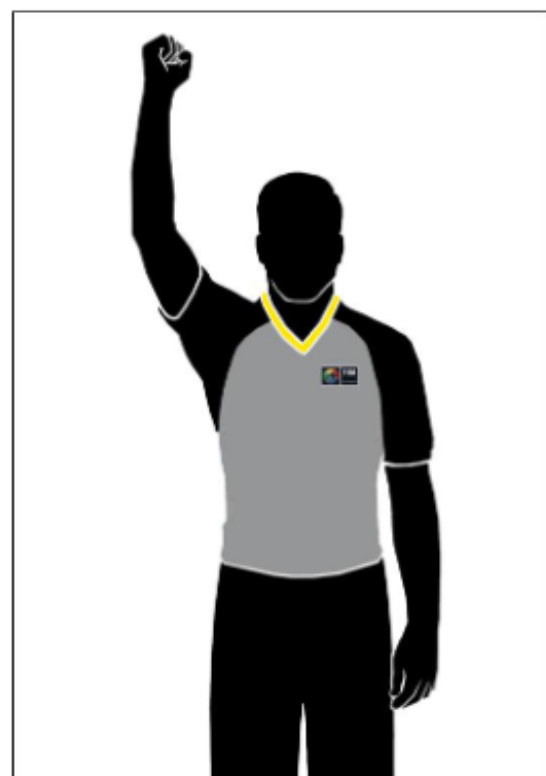
Geste 51 ajouté pour signaler qu'une passe a été faite après une faute.

Conséquence : pas d'action de tir et donc pas de lancer-franc pour faute sur tir.



Application immédiate à tous les niveaux

Annexe A – Protocole après une faute proche de l'action de tir



+

Action de tir
→ 1, 2 ou 3 LF



(si nécessaire)

OU

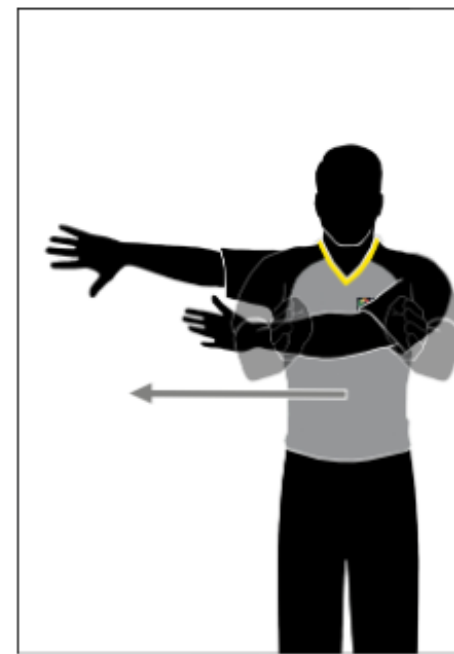
Avant ou après le tir
→ Pas de LF



(si nécessaire)

OU

Passé réalisée
→ Pas de LF



(si nécessaire)

Application immédiate à tous les niveaux



Basket44



@COMITÉ_BASKET44