

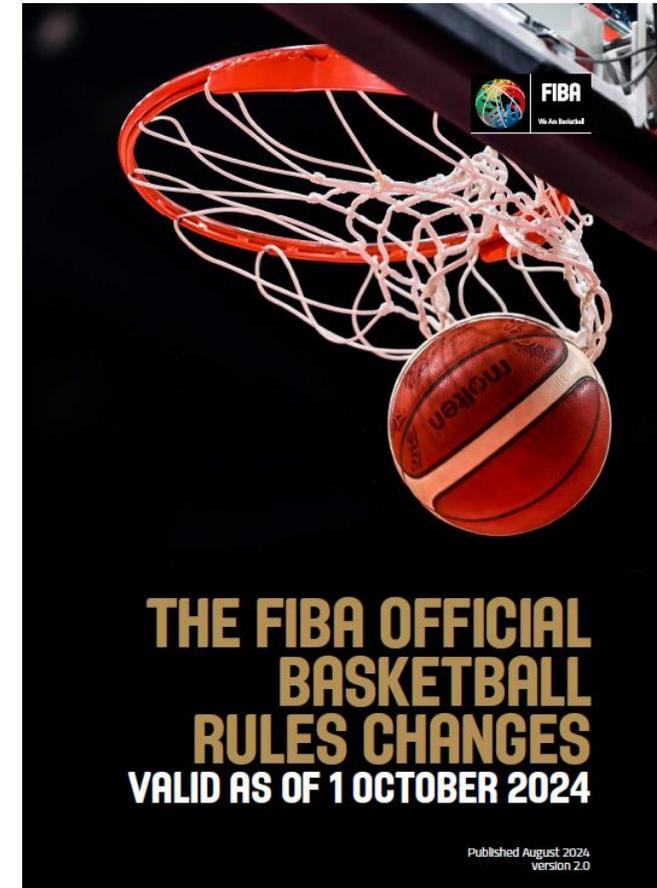
**REGLES  
OFFICIELLES DU  
BASKETBALL 2024**

**PRESENTATION DES  
MODIFICATIONS**

# 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

## Règles applicables (FFBB)

- Art.1.2 Responsabilité des participants
- Art. 17 Remise en jeu avancée en zone avant
- Art. 31.2.4 Intervention sur le matériel
- Art. 40 Disqualification (plaquette et procédure)
- Art. 44 Erreurs rectifiables
- Art. 48 Devoir des marqueurs (disqualifications)
- Annexe A Signaux des arbitres
- Equipement du basketball - Plaquette de faute pour disqualification
- Interprétations 2024 - Simulation et Faute

## Règles spécifiques FIBA

- Annexe C Réclamation (si arbitrage vidéo non utilisé)
- Annexe D Classement des équipes (ranking FIBA)
- Annexe F Arbitrage Vidéo



## 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**



## 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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)

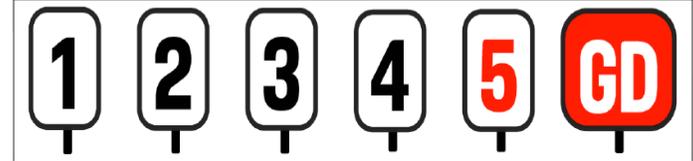
Fin de correction possible :

- 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**

# 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.17 Remises en jeu

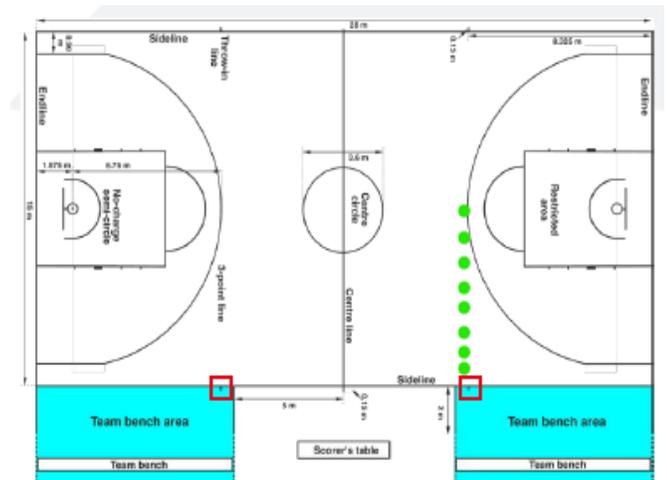
**Remise en jeu avancée en zone avant à la demande de l'entraîneur** dans les 2 dernières minutes après un temps mort demandé :

- 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)



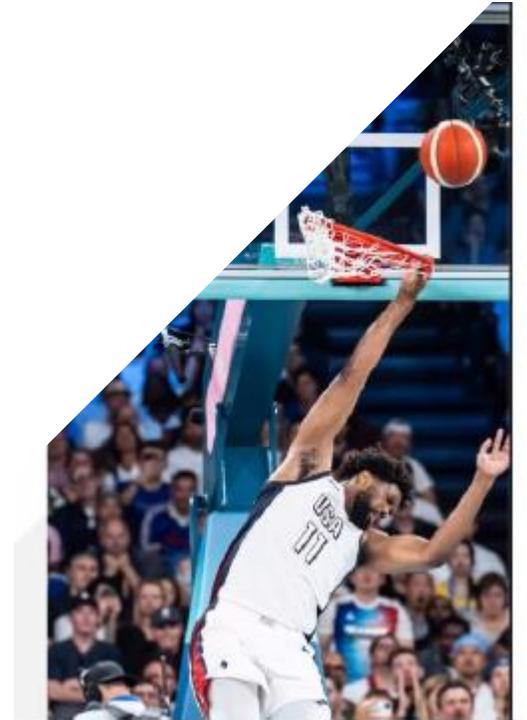
NB : faute antisportive = la remise en jeu reste à administrer du côté opposé à la table

# 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**

# Annexe A - Nouveau geste

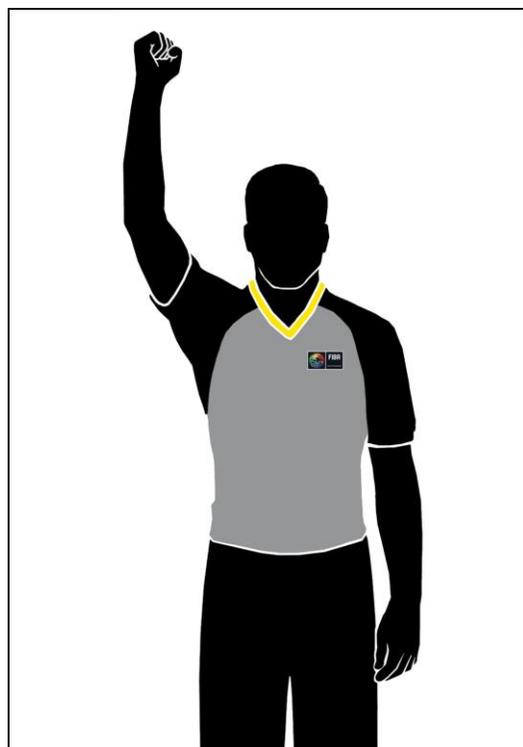
**Geste 51 ajouté pour signaler qu'une passe a été faite après une faute.**

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



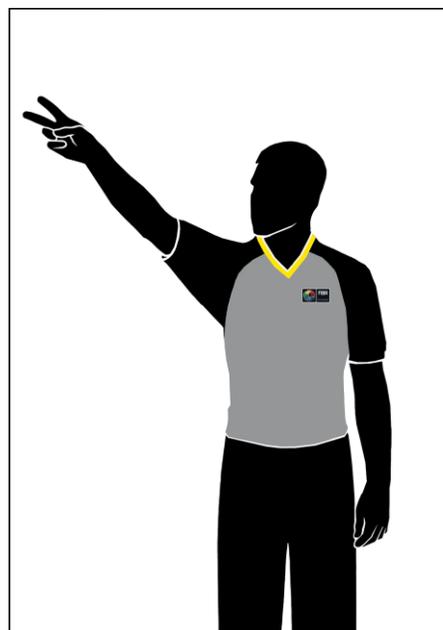
**Application immédiate à tous les niveaux**

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



+

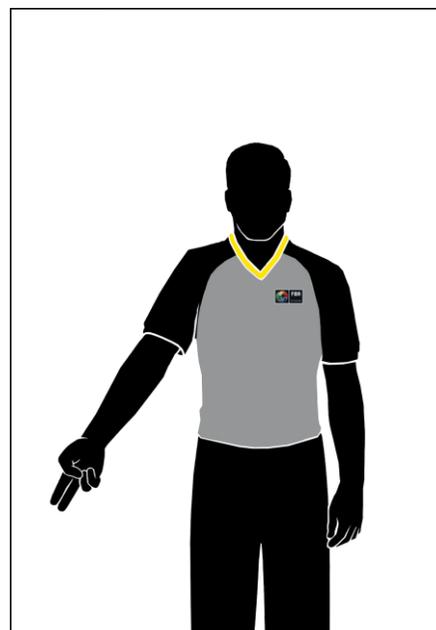
Action de tir  
→ 1, 2 ou 3 LF



(si nécessaire)

OU

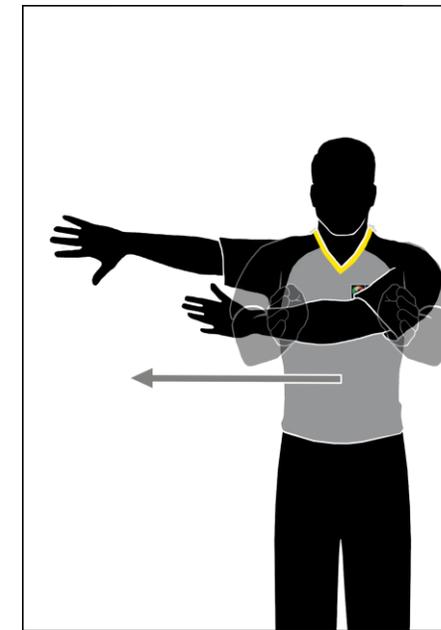
Avant ou après le tir  
→ Pas de LF



(si nécessaire)

OU

Passe réalisée  
→ Pas de LF



(si nécessaire)

Application immédiate à tous les niveaux

# 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**

**REGLES  
OFFICIELLES DU  
BASKETBALL 2024**

**PRESENTATION DES  
MODIFICATIONS  
POUR LES  
COMPETITION FIBA  
UNIQUEMENT**

## **Annexe C - Réclamations FIBA**

**Ajout du cas où la vidéo officielle du match n'a pas été consultée pour corriger une erreur rectifiable alors que les arbitres étaient autorisés à le faire et que la preuve visuelle était accessible.**

## **Annexe D – Classement des équipes (FIBA)**

**Le tirage au sort doit être utilisé pour rompre en dernier lieu les égalités restantes pour l'établissement du classement (des poules notamment), notamment si l'index FIBA n'est pas disponible ou ne concerne pas la compétition.**

## Annexe F. Arbitrage Vidéo (Instant Replay System)

F3.3 L'arbitrage vidéo peut être utilisé **pour corriger les erreurs rectifiables** (selon la règle de l'Art. 44). L'arbitre peut arrêter le jeu immédiatement pour contrôler les erreurs rectifiables. La preuve doit être vérifiable sur la vidéo de match pour pouvoir corriger.

L'arbitrage vidéo pour la **valeur d'un panier à 2 ou 3 points** doit être effectué **au plus tard au premier arrêt de jeu par l'arbitre** suivant le panier. L'arbitre peut arrêter le jeu immédiatement pour contrôler la valeur du panier.

L'arbitrage vidéo pour la **contrôler l'implication des joueurs et personnes de banc d'équipe dans des actes de violence** doit être effectué **au plus tard au premier arrêt de jeu par l'arbitre** suivant l'incident.

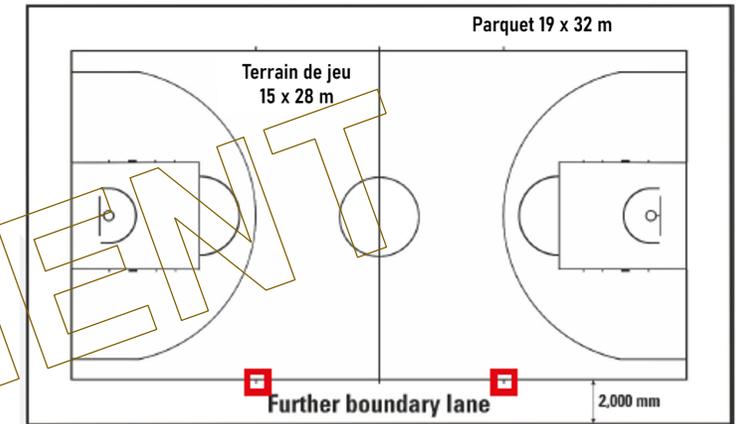
F4. L'entraîneur principal peut **annuler son challenge Vidéo (HCC)** jusqu'à ce que l'arbitre fasse le geste approprié pour accorder ce challenge.



## 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 :

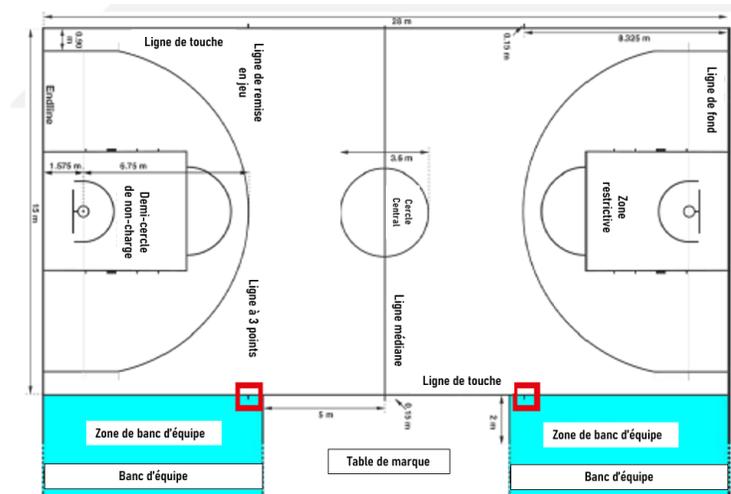
- La remise en jeu doit se faire au point de remise en jeu en zone avant le long de la même ligne de touche que celle prévue initialement en zone arrière
- Choix du côté (côté table ou côté opposé) si le temps mort fait suite à un panier ou lancer-franc marqué.



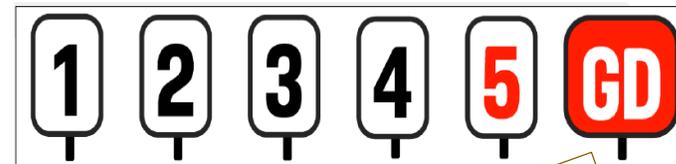
« Les 4 lignes de remise en jeu, 2 de chaque côté de chaque ligne de touche, de 15 cm de long doivent être tracées en dehors du terrain de jeu, leur bord extérieur devant être situé à 8,325m du bord intérieur de la ligne de fond la plus proche. »

**Il faut donc tracer deux lignes supplémentaires de 15 cm de long (5 cm de large) en dehors du terrain de jeu dans les zones de banc d'équipe (encadrés rouges des diagrammes).**

**Leur bord extérieur devant être situé à 8,325m du bord intérieur de la ligne de fond la plus proche.**



## Art.40 Disqualification



### 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.

**Equipement obligatoire en compétitions FIBA**



# Merci



**FFBB**

FÉDÉRATION  
FRANÇAISE DE  
BASKETBALL

117 rue du Château des Rentiers - 75013 Paris  
Tél. 01 53 94 25 00 - [www.ffbb.com](http://www.ffbb.com)

