



FIBA

We Are Basketball

LES MODIFICATIONS DES RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL DE LA FIBA APPLICABLES À PARTIR DU 1er OCTOBRE 2024

Publié en Octobre 2024
version 2.0

En cas de divergence entre les différentes éditions linguistiques sur le sens ou l'interprétation d'un mot ou d'une phrase, le texte anglais prévaut.

Le contenu ne peut pas être modifié et présenté avec le logo de la FIBA, sans l'autorisation écrite des Opérations d'Arbitrage de la FIBA.

Tout au long de cette publication, le texte s'applique également à tous les genres, et toutes les références dans ce texte aux hommes ou aux femmes (par exemple il ou elle) doivent être considérées comme s'appliquant également aux autres genres et doivent être lues en conséquence.

Octobre 2024,
Tous droits réservés.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Ce document a été créé par
FIBA Referee Operations.

Si vous identifiez une erreur ou une inexactitude dans ce document, veuillez en informer le Service Arbitrage de la FIBA à l'adresse refereeing@fiba.basketball

AVANT-PROPOS

Les règles officielles du basket-ball fiba OBR sont approuvées par le Bureau Central de la FIBA et sont applicables pour la totalité de la famille Basketball.

Selon les procédures établies, le Groupe Conseil sur les Règles de la FIBA (RAG) incluant des experts du basket-ball et de l'arbitrage étudie attentivement toutes les propositions de changement de règles avant de les soumettre à la Commission Technique de la FIBA pour un examen final. Les partenaires clés -Entraîneurs (Association Mondiale des Entraîneurs de Basketball), la Commission des Joueurs de la FIBA, les représentants de la NBA et de la NCAA - sont également impliqués dans l'analyse des changements de règles.

En principe la nouvelle édition du règlement officiel du basket-ball devient valide à partir du 1er octobre de chaque saison donnée.

Le Règlement Officiel du Basketball (OBR) comprend 2 sections : a) Les règles du basket-ball, b) L'équipement du Basketball. Elles sont publiées dans 2 documents séparés.

De façon à faciliter la préparation de tous aux nouveaux changements de règles à travers le Monde, la FIBA publie les documents suivants :

- a. Les Règles Officielles du Basketball & L'Équipement du Basketball en Anglais *
- b. Le résumé des changements de Règles en Anglais, Français et Espagnol **
- c. Les Interprétations Officielles des Règles du Basketball en Anglais ***

Matériel complémentaire

- d. Webinaires, présentations et vidéos expliquant les changements de règle de façon pratique ***

* = disponible en août 2024

** = n'inclut pas les modifications rédactionnelles mineures

*** = disponible en septembre 2024

TABLE DES MATIERES

RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2024

Art. 1.2	Responsabilité des participants	5
Art. 17	Remise en jeu	6
Art. 31.2.4	Intervention illégale sur le panier (changement de formulation)	8
Art. 40	Limites de fautes pour un joueur et disqualifications pour la rencontre	9
Art. 44	Erreurs rectifiables	11
Art. 48	Marqueur et Aide-Marqueur : Devoirs	15
Annexe A	Signaux des arbitres	16
Annexe C	Procédure en cas de réclamation	17
Annexe D	Classement des équipes	18
Annexe F	Système de Revisionnage Instantané (IRS)	19

RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2024 – EQUIPEMENT DU BASKETBALL

7	Plaquettes de fautes de joueurs	22
---	---------------------------------	----

RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2024 – INTERPRÉTATIONS OFFICIELLES

Interprétations Officielles (OBRI) Art.36		
Faute technique / Simulation de faute subie		23

RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2024

Art. 1.2 Responsabilité des participants

RAISON DU CHANGEMENT

En modifiant l'article sur les erreurs rectifiables, il est devenu nécessaire de créer une disposition commune applicable à l'ensemble des participants.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

Art. 1.2 Responsabilité des participants

Tous les participants de la rencontre, officiels de table, délégués techniques ou commissaires, si présents, tous les membres d'équipe autorisés à jouer, entraîneurs principaux et autres membres accompagnant la délégation doivent jouer un rôle positif dans le bon déroulement du jeu, et il est attendu qu'ils se comportent toujours de façon éthique.

S'ils se rendent compte d'une anomalie (erreur rectifiable) dans la tenue du score qui affecte le score, les fautes ou les temps-morts de même que les actions de tenue du temps de jeu ou du chronomètre des tirs, il est attendu d'eux qu'ils le notifient immédiatement aux arbitres pour assurer et faciliter la correction de l'erreur dans le respect de ces règles.

Art. 17 Remise en jeu

RAISON DU CHANGEMENT

Maintenir le ballon du même côté lorsqu'un entraîneur principal décide d'avancer en zone avant la remise en jeu, après avoir pris un temps-mort pris dans les 2 dernières minutes.

Ce changement de règle est accompagné d'un changement de la règle 2.5.6 afin de permettre la mise en place de la règle.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

Art. 17 Remise en jeu

...

17.2.4 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, et qu'un temps-mort est pris par l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraîneur principal de cette équipe a le droit de décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe ou, en zone arrière, au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Si l'entraîneur principal décide que le jeu doit reprendre par une remise en jeu en zone avant et que la remise en jeu initiale en zone arrière était prévue :

- En ligne de fond après un panier ou un dernier lancer-franc réussi : l'entraîneur principal devra décider si la remise en jeu devra se faire depuis le point de remise en jeu du côté de la table de marque ou bien du côté opposé.
- En ligne de touche ou en ligne de fond après une faute ou une violation : la remise en jeu devra se faire en zone avant, depuis le point de remise en jeu du même côté que la remise en jeu prévue initialement (côté table de marque ou côté opposé).

...

17.2.7 A la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe, à l'opposé de la table de marque, à moins que spécifié autrement dans ces règles.

...

Art. 2 Le terrain de jeu

...

2.5.6 Lignes de remise en jeu

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.

...

Diagramme 1

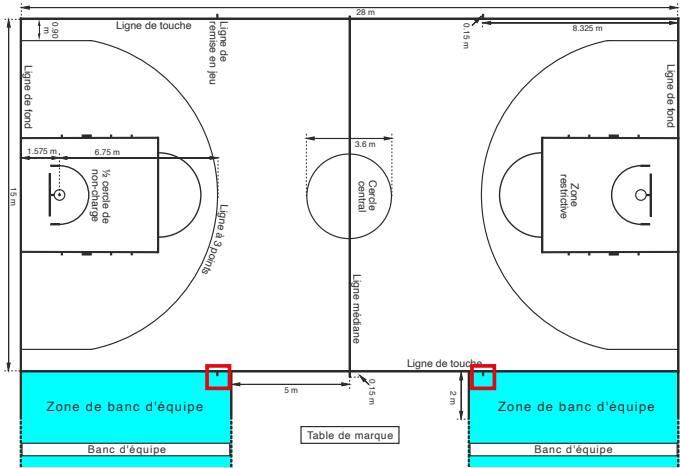


Diagramme 2

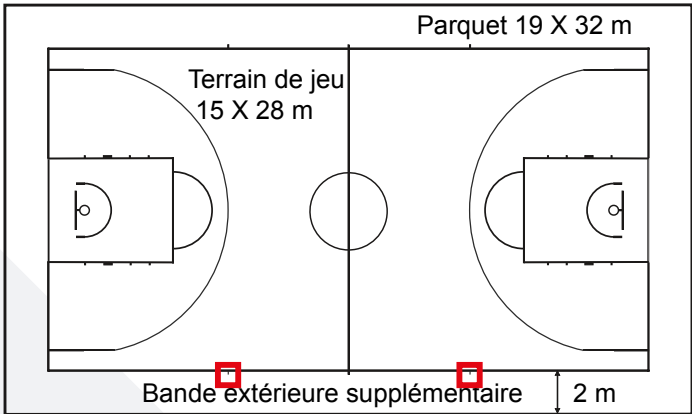
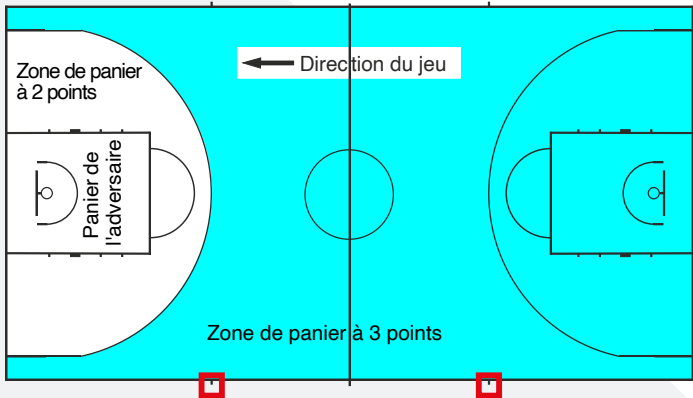


Diagramme 4



Art. 31.2.4 Intervention illégale sur le panier (changement de formulation)

RAISON DU CHANGEMENT

Le texte existant du règlement de jeu ouvre un espace aux interprétations individuelles car trop général. Le nouveau texte comporte davantage de détails, ce qui aide à mieux visualiser les situations.

Il n'y a pas de changement dans la règle mais juste un changement dans sa formulation.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

Art. 31 Intervention illégale sur le ballon et le panier

31.2.3 Les interventions illégales sur le ballon (goaltending) s'appliquent :

- Jusqu'à ce qu'il n'ait plus la possibilité d'entrer dans le panier
- Jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau

31.2.4 Une intervention illégale sur le panier se produit lorsque :

...

- Un joueur provoque la vibration du panier ou accroche le panier (l'anneau ou le filet) d'une façon telle que cela provoque un rebond non naturel du ballon ou en change la direction, de sorte que le ballon est empêché de rentrer dans le panier ou qu'il provoque l'entrée du ballon dans le panier.

...

Art. 40 Limites de fautes pour un joueur et disqualifications pour la rencontre

RAISON DU CHANGEMENT

Les règles manquent de clarté et les procédures sont incomplètes lorsqu'un membre d'une équipe, incluant joueurs ou entraîneur, est disqualifié. Des retards non nécessaires ont été constatés lors de la sortie du terrain et du retour au vestiaire de membres d'équipe disqualifiés.

Des procédures spécifiques sont nécessaires pour obtenir la coopération de tous les participants afin d'assurer le bon déroulement de la rencontre.

Ces changements de règle nécessitent des amendements aux Règles Officielles du Basketball (voir ci-dessous) et aux Règles Officielles du Basketball - Equipement du Basketball (voir page 22).

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

Art. 40 Limites de fautes pour un joueur et disqualifications pour la rencontre

- 40.1 Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par l'arbitre et doit quitter le terrain de jeu immédiatement.
- 40.2 Un joueur entraîneur qui a commis 5 fautes en tant que joueur est un joueur éliminé, mais peut continuer sa fonction d'entraîneur principal.
- 40.3 Une faute commise par un joueur déjà sanctionné de 5 fautes est considérée comme une faute d'un joueur éliminé et elle est affectée et enregistrée sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur ('B').
- 40.4 Un joueur qui a commis 2 fautes techniques ou 2 fautes antisportives, ou 1 faute technique et une faute antisportive, doit être informé de sa disqualification pour la rencontre par le chronométreur qui devra lever la plaquette de disqualification (GD).
- 40.5 Un entraîneur qui a commis 2 fautes techniques ('C') du fait d'un comportement personnel antisportif, ou 3 fautes techniques, chacune des 3 étant des fautes techniques ('B') ou l'une d'entre elles étant une faute technique ('C'), doit être informé de sa disqualification pour la rencontre par le chronométreur qui devra lever la plaquette de disqualification (GD).
- 40.6 Toute personne disqualifiée (joueur, remplaçant, entraîneur principal, entraîneur adjoint, joueur éliminé ou membre accompagnant de la délégation) doit quitter immédiatement le jeu sans prendre plus de 30 secondes et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pour le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment.

Art. 3 Equipement

Les équipements suivants doivent être exigés :

...

- Feuille de marque
- Plaquettes de fautes de Joueur / Entraîneur
- Signaux de fautes d'équipe

...

For a more detailed description of basketball equipment, see Appendix on Basketball Equipment

Art. 49 Devoirs du chronométrateur

49.1 Le chronométrateur doit être équipé d'un chronomètre de jeu et d'un chronomètre de temps-morts et doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu.
- S'assurer que le signal sonore automatique et très puissant retentisse à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance du signal ou si ce dernier n'est pas entendu.
- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette de faute de ce joueur.
- Informer qu'un joueur ou qu'un entraîneur a été disqualifié pour la rencontre en levant la plaquette 'GD'.
- Informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes ont été sifflées à un joueur.
- Gérer la mise en place du signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc d'équipe. Le signal de fautes d'équipe doit indiquer le nombre de fautes d'équipe et doit être complètement rouge sans numéro visible après que le ballon devient à nouveau vivant après la 4ème faute de l'équipe dans le quart-temps.
- Gérer les remplacements.
- Gérer les temps-morts : le chronométrateur doit notifier aux arbitres une occasion de temps-mort quand une équipe a fait une demande de temps-mort.
- Faire retentir le signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le son du signal du chronométrateur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre, ni ne rend le ballon mort.

Art. 44 Erreurs rectifiables

RAISON DU CHANGEMENT

La règle existante fournit la possibilité de corriger le score ou les erreurs de score à n'importe quel moment de la rencontre. Même après le match une correction peut changer le résultat de la rencontre. Il y a eu quelques situations dans les principales compétitions FIBA concernant des paniers fantaisistes qui ont occasionné l'attribution erronée de lancers-francs, et d'autres sur lesquelles des points manquaient sur la feuille de marque.

La nouvelle formulation de la règle fournit une plus grande clarté et une plus grande opportunité de corriger les erreurs d'une façon logique plus équitable pour tous.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

Art. 44 Erreurs rectifiables

44.1 Erreurs rectifiables – Procédure générale

44.1.1 Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dans le but d'identifier une erreur rectifiable, à moins qu'une des équipes soit placée en situation désavantageuse.

44.1.2 Toute faute commise, tout temps consommé et toute activité supplémentaire qui auraient pu se produire après l'erreur et avant sa reconnaissance doivent rester valables.

44.1.3 Après la correction de l'erreur, le jeu doit reprendre depuis l'endroit le plus proche du lieu où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

44.2 Erreurs rectifiables de catégorie 1 - Définition

Les erreurs de catégorie 1 listées ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres si une règle n'a pas été appliquée correctement :

- Accorder un ou des lancer(s) franc(s) immérité(s).
- Ne pas accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s).
- Permettre à un mauvais tireur de tenter un ou des lancer(s) franc(s).
- Désigner un mauvais tireur pour tenter un ou des lancer(s) franc(s).
- Accorder ou annuler un ou des points à tort.
- Rapporter une faute en désignant un mauvais joueur, un mauvais entraîneur principal ou une mauvaise équipe.
- Enregistrer des erreurs, incluant :
 - Manquer d'enregistrer des points ou enregistrer des points par erreur.
 - Manquer d'enregistrer une faute ou enregistrer une faute à un mauvais joueur, à un mauvais entraîneur ou à la mauvaise équipe.
 - Manquer d'enregistrer un temps-mort ou enregistrer un temps-mort pour la mauvaise équipe.
- Commettre des erreurs de chronométrage, incluant des mauvaises manipulations dans le démarrage ou l'arrêt du chronomètre de jeu, ou dans le réglage du temps lors de la correction sur le chronomètre de jeu.

44.3 Erreurs rectifiables de catégorie 1 - Procédure générale

44.3.1 Pour être rectifiables, les erreurs doivent être identifiées par les arbitres, le commissaire, si présent, ou les officiels de la table comme suit :

- Si l'erreur se produit avant que le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps, l'erreur doit être corrigée avant qu'il reste 2:00 ou moins sur le chronomètre de jeu .
- Si l'erreur se produit avant que le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps, et que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois alors qu'il reste 2:00 ou moins sur le chronomètre de jeu, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon redevienne vivant.
- Si l'erreur se produit après que le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps, ou au cours d'une prolongation, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon redevienne vivant pour la première fois après que les arbitres ont arrêté le jeu pour n'importe quelle raison à la suite de l'erreur.

44.3.2 Ces erreurs ne peuvent plus être corrigées après que le ballon est devenu mort quand le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la rencontre, à moins que l'erreur se soit produite après que les arbitres ont stoppé le jeu pour la dernière fois avant que le ballon soit devenu mort lorsque le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la rencontre. Dans ce cas, l'erreur doit être corrigée immédiatement après la fin de la rencontre et les équipes doivent rester sur le terrain ou dans leur zone de banc d'équipe.

44.3.3 Une fois qu'une erreur qui est encore rectifiable a été identifiée et que :

- Le membre de l'équipe impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé, le membre de l'équipe doit revenir sur le terrain de jeu pour participer à la correction de l'erreur, et à ce moment le membre concerné de l'équipe devient joueur.
- Une fois l'erreur corrigée, il peut rester en jeu à moins qu'un remplacement réglementaire ait été à nouveau demandé ; dans ce cas, le joueur peut quitter le terrain de jeu.
- Si le membre de l'équipe a été éliminé, disqualifié ou s'il n'est pas capable de jouer à cause d'une blessure ou n'a pas été identifié, l'entraîneur principal doit désigner le membre de l'équipe qui participera à la correction de l'erreur.

44.4 Erreurs rectifiables de catégorie 1 - Procédures particulières

44.4.1 Accorder un ou des lancer(s) franc(s) immérité(s) :

Le(les) lancer(s) franc(s) tenté(s) à cause de l'erreur doit/doivent être annulé(s) et le jeu doit reprendre comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas démarré après l'erreur, le ballon doit être attribué pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc pour l'équipe dont le ou les lancer(s) franc(s) a/ont été annulé(s).
- Si le chronomètre de jeu a déjà redémarré après l'erreur, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur depuis l'endroit le plus proche du lieu où il a été stoppé pour corriger l'erreur.

44.4.2 Manquer d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s) :

- S'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon après que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur comme après tout dernier lancer-franc.
- Si la même équipe marque un panier après avoir bénéficié par erreur du ballon pour une remise en jeu, l'erreur doit être négligée.
- Si le chronomètre de jeu a déjà redémarré et qu'il y a eu un changement de possession après l'erreur, le jeu doit reprendre depuis l'endroit le plus proche du lieu où il a été stoppé pour corriger l'erreur.

44.4.3 Permettre à un mauvais joueur de tenter un ou des lancer(s) franc(s) :

Le ou les lancer(s) franc(s) tenté(s) doit/doivent être annulé(s). Le ballon doit être accordé aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne des lancers-francs, à moins que le jeu ait continué et qu'il ait été stoppé pour la correction de l'erreur, auquel cas le jeu doit reprendre depuis l'endroit le plus proche du lieu où il a été stoppé pour corriger l'erreur.

44.4.4 Désigner un mauvais joueur pour qu'il tente un ou des lancer(s) franc(s) :

Le ou les lancer(s) franc(s) tenté(s) doit/doivent être annulé(s) et le bon joueur doit tenter un ou des lancer(s)-franc(s) de remplacement. Le jeu doit reprendre comme après n'importe quel dernier lancer-franc, à moins que le jeu ait continué et qu'il ait été stoppé pour la correction de l'erreur, auquel cas le jeu doit reprendre depuis l'endroit le plus proche du lieu où il a été arrêté pour corriger l'erreur.

44.4.5 Accorder ou annuler un ou des points à tort :

Les points doivent être accordés ou annulés. La feuille de marque doit être corrigée.

Le jeu doit reprendre depuis l'endroit le plus proche du lieu où il a été stoppé pour corriger l'erreur.

44.4.6 Rapporter une faute et la faire enregistrer à tort au compte d'un joueur, d'un entraîneur ou d'une équipe erronée :

La feuille de marque doit être corrigée. Tout entraîneur principal ou tout joueur éliminé ou disqualifié par erreur doit réintégrer la rencontre. Tout joueur ou entraîneur principal qui aurait dû être éliminé ou disqualifié doit être éliminé ou disqualifié.

44.4.7 Erreurs d'enregistrement de score

- Manquer d'enregistrer des points ou les enregistrer de façon erronée.
- Manquer d'enregistrer une faute ou l'enregistrer de façon erronée contre un mauvais joueur, un mauvais entraîneur ou la mauvaise équipe
- Manquer d'enregistrer un temps mort ou l'enregistrer à tort pour la mauvaise équipe

Le score doit être corrigé et toute action résultante, tel que l'élimination d'un joueur ou la réintégration au jeu d'un joueur, doit être appliquée.

44.4.8 Erreur de chronométrage du jeu incluant les mauvaises manipulations dans le démarrage ou l'arrêt par erreur du chronomètre de jeu, ou dans la correction du temps sur le chronomètre de jeu :

Le chronomètre de jeu doit être corrigé correctement avec l'ajout ou la déduction nécessaire de temps pour corriger l'erreur.

44.5 Erreurs rectifiables de catégorie 2 - Définition

Les erreurs de catégorie 2 listées ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres si une règle a été appliquée de façon incorrecte :

Les erreurs de chronomètre de tir, incluant les mauvaises manipulations dans le démarrage où l'arrêt du chronomètre des tirs, ou les erreurs de réglage du temps lors de la correction du temps sur le chronomètre des tirs.

44.6 Erreurs rectifiables de catégorie 2 - Procédures générales

44.6.1 Pour être rectifiable l'erreur doit être identifiée par les arbitres, le commissaire si présent ou les officiels de table de marque

- quand le ballon est vivant immédiatement après l'erreur et que les arbitres arrêtent le jeu pour corriger l'erreur, ou
- quand les arbitres ont stoppé le jeu pour la première fois pour n'importe quelle raison et que l'équipe en contrôle ou bénéficiant de la possession du ballon au moment de l'erreur doit conserver le contrôle du ballon ou rester bénéficiaire de la possession du ballon.

Le chronomètre des tirs doit être corrigé avec le temps correct.

44.6.2 Les erreurs de chronomètre des tirs ne sont plus rectifiables :

- Après un changement de possession quand le ballon reste vivant après l'erreur
- Après que l'équipe en contrôle du ballon marque un panier valable
- Après que le ballon devient mort quand le chronomètre de jeu sonne pour la fin de la rencontre.

Art. 48 Marqueur et Aide-Marqueur : Devoirs

RAISON DU CHANGEMENT

Le changement est requis à cause des modifications de l'Art. 44 (amendements corrélatifs).

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

Art. 48 Marqueur et Aide-Marqueur : Devoirs

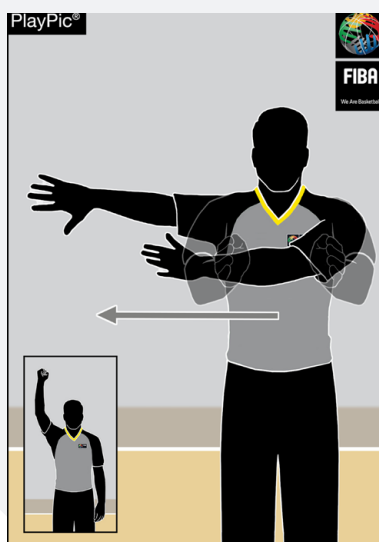
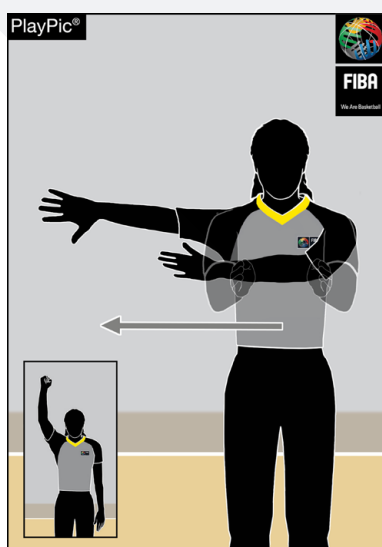
- 48.1 Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et doit enregistrer :
- **Les équipes**, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser **l'arbitre le plus proche immédiatement**.
 - **Le compte courant des points**, en inscrivant les paniers et les lancers-francs marqués
 - **Les fautes infligées à chaque joueur**. **Le marqueur** doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, **le marqueur** doit avertir l'arbitre immédiatement dès qu'un joueur doit être disqualifié **après avoir commis** soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive.
 - **Les temps-morts d'équipe** : **Le marqueur** doit informer l'entraîneur principal, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation.
 - **La prochaine possession alternée** en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.
 - **Le Challenge Vidéo** accordé par l'arbitre à l'entraîneur principal de chaque équipe. **Le marqueur** doit informer l'arbitre quand un entraîneur principal **demande de façon erronée** un second Challenge.
- 48.2 The assistant scorer shall operate the scoreboard and assist the scorer and timer. In case of any discrepancy between the scoreboard and the scoresheet which cannot be resolved, the scoresheet shall take precedence and the scoreboard shall be corrected accordingly.
- 48.3 Si **une erreur** est identifiée sur la feuille de marque :
- Pendant le jeu, le chronométrateur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir **le** signal.
 - **Le marqueur doit consulter le Crew Chief et corriger les erreurs sur la feuille de marque quand l'erreur est identifiée dans les limites définies par l'article 44 (erreurs rectifiables).**
 - **Si l'erreur n'est pas identifiée dans les limites définies par l'article 44 (erreurs rectifiables), l'erreur ne peut plus être corrigée, et le Crew Chief ou le commissaire, si présent, doit envoyer un rapport détaillé au corps organisateur de la compétition.**

Annexe A Signaux des arbitres

RAISON DU CHANGEMENT

Quand un joueur subit une faute dans l'action de tir mais qu'il décide ensuite de passer le ballon, cela n'est plus considéré comme une action de tir et de ce fait le signal « passe » est utilisé pour clarifier la situation immédiatement (clarté).

NOUVEAU SIGNAL



Annexe C Procédure en cas de réclamation

RAISON DU CHANGEMENT

Le changement est requis à cause des modifications de l'Art. 44 (amendements corrélatifs).

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

C – Procédure en cas de réclamation

- C.1 Une équipe peut poser une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :
- a. Une erreur de tenue du score, de chronométrage ou de gestion du chronomètre, que les arbitres étaient autorisés à corriger comme le prévoient ces règles et pour laquelle ils avaient accès à des preuves vérifiables et disponibles au moment de la décision pour corriger l'erreur sous l'article 44 (erreurs rectifiables) mais qu'ils ont omis de le faire.
 - b. Une décision de forfait, d'annulation, report ou non reprise de la rencontre
 - c. Une violation des règles d'éligibilité.
- ...
- C.3 A la suite de la réception des motifs de la réclamation, le crew chief (ou le commissaire si présent) doit établir un rapport par écrit sur l'incident qui a conduit à la réclamation et le transmettre au représentant de la FIBA ou à l'instance compétente. Lorsqu'il reçoit le document contenant les motifs de la réclamation, le Crew Chief (ou le commissaire, si présent) doit enregistrer sur le document l'heure à laquelle la réclamation a été reçue.
- ...

Annexe D Classement des équipes

RAISON DU CHANGEMENT

Les règles officielles du basket-ball actuel établissent que le dernier critère est le ranking FIBA, mais cela n'est valable que pour les compétitions des équipes nationales et de ce fait un nouveau critère a été apporté.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

D – Classement des équipes

...

D.1.3 Si 2 ou plusieurs équipes possèdent le même rapport victoires - défaites sur **l'ensemble des rencontres du groupe**, la(les) rencontre(s) jouée(s) entre ces 2 ou plusieurs équipes décideront du classement. Si 2 ou plusieurs équipes ont le même rapport victoires - défaites sur l'ensemble des **rencontres entre elles**, les critères suivants doivent être appliqués selon l'ordre qui suit :

- Plus grande différence de points de score sur les rencontres jouées entre elles.
- Plus grand nombre de points marqués au score sur les rencontres jouées entre elles.
- Plus grande différence de points au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.
- Plus grand nombre de points marqués **au score** sur l'ensemble des rencontres du groupe.

Si, après application de ces critères, une décision finale ne peut pas être établie à la conclusion des phases de groupe, le ranking FIBA approprié sera pris en compte pour déterminer le classement final pour les compétitions d'équipes nationales. Pour les autres compétitions où il n'y a pas de ranking FIBA, le classement final devra être déterminé par tirage au sort.

...

Annexe F Système de Revisionnage Instantané (IRS)

RAISON DU CHANGEMENTS

Le revisionnage à tout moment (F3.3)

Ce changement est requis à cause des changements de l'article 44 (amendements corrélatifs).

Le texte est modifié pour utiliser la même terminologie que dans l'article 44 (revisionnage des actes de violence).

Challenge de l'entraîneur principal (F4.2)

Pour donner aux entraîneurs la même flexibilité que pour les remplacements et temps morts, et leur permettre d'annuler leur demande.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

F – Système de Revisionnage Instantané (IRS)

F.3 Règle

Les situations de jeu suivantes peuvent être revisionnées :

F.3.1 À la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation :

- Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse pour la fin du quart-temps ou de la prolongation.
- S'il reste du temps à jouer et, le cas échéant, combien de temps doit être affiché sur le chronomètre de jeu, si :
 - une violation de sortie du terrain du tireur a eu lieu,
 - une violation du chronomètre des tirs a eu lieu,
 - une violation des 8 secondes a eu lieu,
 - une faute a été commiseavant la fin du quart-temps ou de la prolongation.

L'intervalle de jeu ne commencera qu'après la communication de la décision du Système de Revisionnage Instantané (IRS) et après la fin de tout temps de jeu supplémentaire joué dans le quart-temps ou la prolongation.

F.3.2 **Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins** dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation :

- Si lors d'un tir du terrain réussi le ballon a bien été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse :
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement pour vérifier si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été bien relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse.
 - Les arbitres doivent définir la nécessité de l'examen du Système de Revisionnage Instantané (IRS) et le revisionnage vidéo doit avoir lieu après le tir dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois pour quelque raison que ce soit.

- Lorsqu'une faute a été commise sur une action autre qu'une situation de tir :
 - Si le temps de jeu ou la période de tir avait expiré,
 - Si l'action de tir avait commencé lorsque la faute a été commise par un adversaire du tireur, ou
 - Si le ballon était toujours dans la ou les mains du tireur lorsque la faute a été commise par un partenaire du tireur.
- Si une violation d'intervention illégale sur le ballon ou le panier a été sifflée correctement. Quand le revisionnage montre que la violation d'intervention illégale sur le ballon ou que l'interférence sur le panier n'a pas été sifflée correctement, le jeu doit reprendre de la façon suivante :
 - Si après le coup de sifflet, le ballon est légalement rentré dans le panier, le panier doit compter et l'équipe en défense doit bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de fond.
 - Si après le coup de sifflet, un joueur de l'une ou l'autre équipe gagne un contrôle clair et immédiat du ballon, cette équipe doit bénéficier d'une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche du lieu où le ballon se trouvait quand le coup de sifflet a été donné.
 - Si après le coup de sifflet aucune équipe n'a gagné un contrôle clair et immédiat du ballon, une situation d'entre-deux se produit.
- Pour identifier le joueur qui a fait sortir le ballon des limites du terrain.

F.3.3 **À tout moment de la rencontre :**

- Si un tir du terrain réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour vérifier si un panier du terrain réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points.
 - Le revisionnage doit avoir lieu quand les arbitres ont arrêté le jeu pour la première fois pour n'importe quelle raison après le panier.
- Si 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés, après qu'une faute a été sifflée sur un tireur pour un tir manqué du terrain.
- Si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante répondait aux critères d'une telle faute ou devait être corrigée à la hausse, être déclassée ou être considérée comme une faute technique.
- Si une faute technique doit être considérée comme une faute antisportive ou une faute disqualifiante
- Si une des erreurs rectifiables de catégorie 1 s'est produite et qu'elle est encore rectifiable dans les limites définies par l'article 44 (erreurs rectifiables). Dans ce cas :
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour revoir si une erreur rectifiable de catégorie 1 s'est produite.
 - L'erreur doit être corrigée uniquement comme défini dans l'article 44 (erreurs rectifiables).
- Si une des erreurs rectifiables de catégorie 2 s'est produite et qu'elle est encore rectifiable dans les limites définies par l'article 44 (erreurs rectifiables). Dans ce cas, l'erreur peut seulement être rectifiée comme défini dans l'article 44 (erreurs rectifiables).
- Après qu'un dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs se soit produit, de combien de temps le(s) chronomètre(s) doit/doivent être corrigé(s).

- Pour identifier le bon tireur de lancers-francs.
- Pour identifier l'implication des joueurs et des personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe, lors de tout acte de violence ou potentiel acte de violence.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour examiner tout acte de violence ou acte de violence potentielle.
 - Le revisionnage doit avoir lieu avant que le ballon devienne vivant après que les arbitres ont stoppé le jeu pour la première fois pour n'importe quelle raison à la suite de l'acte de violence ou du potentiel acte de violence.

F.4 Challenge de l'entraîneur-principal

F.4.1 Dans toutes les rencontres où le Système de Revisionnage Instantanée (IRS) est utilisé, l'entraîneur-principal peut demander le Challenge d'un entraîneur-principal (HCC), c'est-à-dire demander au Crew Chief de vérifier sa décision en utilisant le Système de Revisionnage Instantané (IRS) pour revoir la situation de jeu.

F.4.2 Pour le (HCC), la procédure suivante s'applique :

- L'entraîneur principal ne peut demander qu'un seul HCC dans une rencontre, que le challenge soit gagné ou non.
- Seules les situations de jeu visées à l'article F.3 peuvent être challengées.
- Les restrictions de temps prévues à l'article F.3.2 et F.3.3 ne s'appliquent pas. Le HCC peut être demandé à tout moment de la rencontre.
- L'entraîneur-principal qui demande un Challenge doit établir un contact visuel avec l'arbitre le plus proche et demander clairement le HCC. L'entraîneur-principal doit dire haut et fort en anglais « Challenge » et en même temps montrer le signal du HCC (en dessinant un rectangle avec les mains). La demande est définitive et irréversible.
- La demande de HCC par l'entraîneur-principal peut être annulée jusqu'à ce que l'arbitre accorde la requête avec le signal HCC.
- L'entraîneur-principal doit demander le HCC et le revisionnage doit avoir lieu au plus tard lorsque les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois après la décision, à moins qu'établi autrement dans ces règles.
- Si le jeu se poursuit sans arrêt, les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement lorsqu'ils identifient le Challenge Vidéo d'un entraîneur-principal, tant qu'aucune des deux équipes n'est désavantagée.
- L'entraîneur-principal doit indiquer à l'arbitre le plus proche la situation du jeu à examiner.
- L'arbitre doit confirmer que le Challenge Vidéo demandé est valide.
- L'arbitre doit notifier au marqueur, en utilisant le signal n°59, que le HCC a été accordée.
- Pendant le revisionnage Vidéo (IRS), les joueurs doivent rester sur le terrain de jeu.
- Si l'issue du revisionnage Vidéo (IRS) détermine que la décision challengée est en faveur de l'équipe requérante, la décision initiale est annulée.
- Si l'issue du revisionnage Vidéo (IRS) détermine que la décision contestée n'est pas en faveur de l'équipe requérante, la décision initiale doit être maintenue.
- Les arbitres doivent utiliser la même procédure que dans la règle d'examen du Système de Revisionnage Instantané (IRS).
- Une fois que l'arbitre a signalé la décision finale à l'issue du revisionnage Vidéo (IRS), le jeu

RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2024

EQUIPEMENT DU BASKETBALL

doit reprendre comme après tout visionnage Vidéo (IRS).

7 Plaquettes de fautes de joueurs

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT DE JEU

7 **Plaquette de fautes de joueurs et plaquette de disqualification de la rencontre (GD)**

- 7.1 Les 5 plaquettes de fautes de joueurs fournies au chronométrateur doivent être :
- De couleur blanche.
 - Avec des numéros d'un minimum de 200 millimètres en haut et 100 millimètres de largeur.
 - Numérotées des 2 côtés, en noir pour le numéro de 1 à 4, en rouge pour le chiffre 5.
- 7.2 La plaquette de disqualification pour la rencontre (GD) fournie au chronométrateur doit être :
- De couleur rouge.
 - Avec les lettres GD marquées des 2 côtés, en blanc, avec d'une taille d'un minimum de 200 millimètres de hauteur et 100 millimètres de largeur.

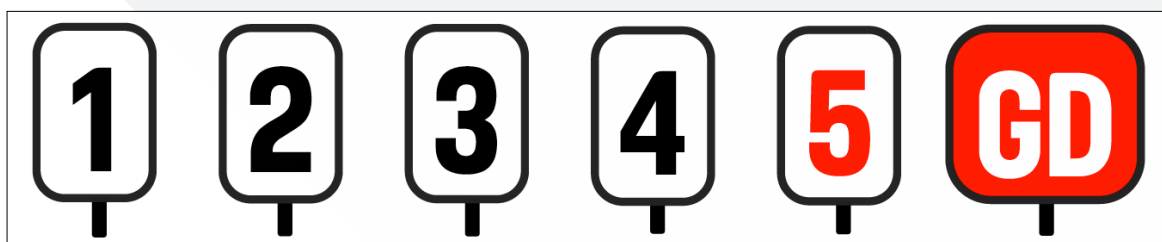


Diagramme 11 : exemple de plaquettes de fautes de joueurs et de disqualification pour la rencontre

RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2024 INTERPRÉTATIONS OFFICIELLES

Interprétations Officielles (OBRI) Art.36 Faute technique / Simulation de faute subie

RAISON DU CHANGEMENT

Les actions d'un joueur simulant avoir été victime d'une faute ne respectent pas le jeu et créent une image négative et une mauvaise atmosphère pour la rencontre, ce qui ne peut pas être permis.

Aujourd'hui il n'y a pas d'avertissement pour simulation à la suite d'une situation sur laquelle une faute a été sifflée.

Cela a conduit certains joueurs, quand ils sont victimes d'une faute, à exagérer la sévérité du contact provoqué par un joueur advers.

CONCEPT GENERAL

Un avertissement pour simulation de faute doit être donné sur toutes les simulations de faute subie, indépendamment d'une faute ou une violation sifflée sur la même action.

Un joueur peut être sanctionné à la fois d'une faute et d'un avertissement pour simulation de faute sur n'importe quelle action, de même qu'un joueur qui subit une faute peut être également sanctionné d'un avertissement pour simulation de faute.

Quand n'importe quel joueur d'une équipe donnée reçoit un second avertissement pour simulation de faute, le deuxième avertissement engendre une faute technique sanctionnant le joueur en question.

Une simulation excessive d'avoir subi une faute (sans contact) peut engendrer une faute technique directement contre le joueur en question.

Ces principes seront inclus dans l'OBRI (Interprétations Officielles du Règlement du Basketball 2024) - valide à compter du 1er octobre 2024.

4 cas sont expliqués ci-dessous incluant l'exemple et son interprétation.

Cas 1: un joueur commet une faute et simule pendant la même action

Exemple :

B1 défend sur le dribbleur A1. A1 pousse B1 et A1 fait un mouvement brusque de la tête (feinte de tête) essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute de B1. L'arbitre siffle une faute à A1.

Interprétation :

Les arbitres rapportent la faute de A1 et sanctionnent A1 d'un l'avertissement pour simulation (si c'est le premier avertissement pour simulation) ou d'une Faute Technique (si c'est le second avertissement pour simulation de l'équipe).

Cas 2: un joueur commet une faute et simule pendant la même action

Exemple :

B1 défend sur le dribbleur A1. B1 pousse A1 et B1 fait un mouvement brusque de la tête (feinte de tête) essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute de A1. L'arbitre siffle une faute à B1.

Interprétation :

Les arbitres rapportent la faute de B1 et sanctionnent B1 d'un l'avertissement pour simulation (si c'est le premier avertissement pour simulation) ou d'une Faute Technique (si c'est le second avertissement pour simulation de l'équipe).

Cas 3: un joueur commet une faute et simule pendant la même action

Exemple :

B1 défend sur le dribbleur A1. A1 fait un mouvement brusque de la tête (feinte de tête) essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute de B1. L'arbitre montre deux fois à A1 le geste de 'remontée de l'avant-bras'. Un peu plus tard, pendant la même période de course du chronomètre de jeu:

- a. A1 tombe au sol en essayant de donner l'impression d'avoir été poussé par B1.
- b. B2 tombe au sol en essayant de donner l'impression d'avoir été poussé par A2.

Interprétation :

- a. L'arbitre a donné un avertissement à A1 pour la première simulation de la tête en montrant 2 fois le geste de 'remontée de l'avant-bras'. A1 doit être sanctionné d'une faute technique pour la seconde action de simulation quand A1 s'est laissé tomber au sol, même si le jeu n'a pas été arrêté pour communiquer l'avertissement pour la première simulation de A1 ni à ce joueur ni à l'entraîneur principal de l'équipe A.
- b. L'arbitre doit donner les premiers avertissements à A1 et à B2 en leur montrant à chacun 2 fois le geste de 'remonter de l'avant-bras'. Les avertissements doivent ensuite être communiqués à A1 et B2, et aux entraîneurs principaux des 2 équipes une fois que le chronomètre de jeu aura été arrêté.

Cas 4: un joueur commet une faute et simule pendant la même action

Exemple :

B1 défend sur le dribbleur A1. B1 tombe au sol en essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute de A1. Au même moment, A1 fait un mouvement brusque de la tête (feinte de tête) en essayant de donner l'impression d'avoir été victime d'une faute de B1.

Interprétation :

L'arbitre donne à chacun des deux joueurs A1 et B1 un avertissement pour simulation (si c'est le premier avertissement pour simulation) ou le/les sanctionne d'une Faute Technique (si c'est le second avertissement pour simulation de l'équipe).

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99