

Changements aux règles FIBA et aux règles de jeu pour le Québec pour la saison 2024-25

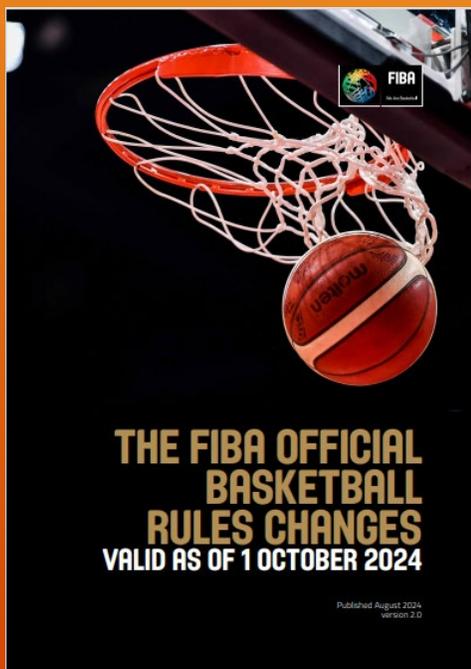
Préparé pour le Québec par

Sébastien Gauthier

Interprète provincial



- ▶ **Voici ce qui sera présenté dans ce document:**
- ▶ 1- Les changements de réglementation de la Fédération de Basketball du Québec
 - ▶ A- Les différentes lignes de tir et l'utilisation des 24 secondes
 - ▶ B- La défensive autorisée pour les différents niveaux de jeu
- ▶ 2- Les changements aux règles **FIBA avec les modifications 2024**



DÉFENSIVE OBLIGATOIRE HOMME À HOMME 12U ET MOINS (NOVICE ET MINI)

Au basket-ball, la défensive (homme à homme/man to man) est une formation défensive dans laquelle un entraîneur attribue à chaque joueur de l'alignement un joueur offensif spécifique à suivre et à défendre sur le terrain.

Cette défensive est la seule autorisée dans les catégories Novice et Mini (12U et moins).

Les défensives de zone tout terrain, demi-terrain ou autre sont interdites et sanctionnées.

NOTION DE BASE

La défensive Homme à homme tel qu'enseignée implique plusieurs points.

Voici quelques-uns des points qui permettent de comprendre la règle et de sanctionner les équipes qui jouent d'autres type de défensive qui ne sont pas autorisées.

La totalité des enseignements de défensive homme à homme peut être suivie au lien

Recommandations d'utilisation des lignes de 3 pts FIBA

Il est maintenant recommandé par Basketball Québec que les lignes de 3 pts soient appliquées selon les spécificités suivantes :

Catégorie	Ligne 3 pts	24 secondes
Novice - Mini	Non applicable	Non applicable
Atome	6,25 mètres	Non applicable
Benjamin	6,25 mètres	Applicable
Cadet- Juvénile	6,75 mètres	Applicable
Collégial et Universitaire	6,75 mètres	Applicable

LES CHANGEMENTS DE RÉGLEMENTATION DE LA FÉDÉRATION DE BASKETBALL DU QUÉBEC



- ▶ **A- Les différentes lignes de tir et l'utilisation des 24 secondes**

Ligne de 3 points et chronomètre des 24 secondes

Il est maintenant recommandé par Basketball Québec que les lignes de 3 pts et les 24 secondes soient appliquées selon les spécificités suivantes :



Catégorie	Ligne 3 pts	24 secondes
Novice - Mini	Non applicable	Non applicable
Atome	6,25 mètres	Non applicable
Benjamin	6,25 mètres	Applicable
Cadet- Juvénile	6,75 mètres	Applicable
Collégial et Universitaire	6,75 mètres	Applicable

Les lignes de 3 points

- ▶ 1-Si le niveau de jeu permet l'utilisation de la ligne de 3 points:
 - ▶ Si le terrain ne présente qu'une seule ligne, cette ligne sera utilisée pour identifier la valeur des tirs, indépendamment du niveau de jeu.
 - ▶ Voici deux exemples:
 - ▶ a- Un match Juvénile pourra être joué avec une ligne de 3 PTS à 6,25m si c'est la seule présente sur le terrain.
 - ▶ B- Un match benjamin pourra être joué avec une ligne de 3 PTS à 6,75m si c'est la seule présente sur le terrain.

Lorsqu'aucune ligne de 3 points n'est présente, il n'y aura aucun tir de 3 points pour ce match

LES CHANGEMENTS DE RÉGLEMENTATION DE LA FÉDÉRATION DE BASKETBALL DU QUÉBEC



- ▶ **B - La défensive autorisée pour les différents niveaux de jeu**

Défensive autorisée par niveau de jeu

Recommandations de défensive



Il est maintenant recommandé par Basketball Québec que les défensives utilisées soient les suivantes:



<i>Catégorie</i>	<i>Défensive homme à homme obligatoire</i>	<i>Pression et défensive de zone</i>
<i>Novice - Mini</i>	<i>Applicable</i>	Interdit sur tout le terrain
<i>Atome</i>	Applicable après la ligne de remise en jeu	Autorisée jusqu'aux lignes de remise en jeu de l'équipe à l'attaque
<i>Benjamin</i>	Applicable après la ligne de remise en jeu	Autorisée jusqu'aux lignes de remise en jeu de l'équipe à l'attaque
<i>Cadet-Juvenile</i>	Aucune restriction défensive	Aucune restriction défensive
<i>Collégial et Universitaire</i>	Aucune restriction défensive	Aucune restriction défensive



Défensive autorisée par niveau de jeu(suite)

Notes en lien avec ces applications :



1. En mini basket et plus jeune, la défensive homme à homme est la seule autorisée lors des matchs. La défensive peut être tout terrain ou demi-terrain mais doit obligatoirement commencer aux lignes de remise en jeu de l'équipe à l'attaque.
2. Pour les catégories Atome et benjamine, dans un objectif de développement graduel, la pression de zone est autorisée jusqu'aux lignes de remise en jeu de l'équipe à l'attaque
3. Pour les catégories Cadette et plus vieux, il n'y a aucune restriction sur le type de défensive à utiliser

Défensive autorisée par niveau de jeu(suite)

Graphique 1

Novice, Mini, Atome et Benjamin



SANCTION POUR LES ÉQUIPES FAUTIVES

- ▶ **38 premières minutes de la rencontre:**
- ▶ **1^{ère} infraction** : Avertissement
- ▶ **2^{ème} infraction** : 1^{ère} faute technique à l'entraîneur
- ▶ **3^{ème} infraction** : 2^{ème} faute technique à l'entraîneur
- ▶ **4^{ème} infraction** : L'équipe perd par forfait.

Lors des L2M (deux dernières minutes de jeu au 4^{ème} quart ou prolongation)

Aucun avertissement ne peut être donné, les fautifs sont sanctionnés au minimum d'une faute technique.

Sanctions L2M:

1^{ère} infraction : 1^{ère} faute technique à l'entraîneur

2^{ème} infraction : 2^{ème} faute technique à l'entraîneur

3^{ème} infraction : L'équipe perd par forfait.



- ▶ **Les notions requises pour déterminer si une défensive homme à homme est légale sont multiples. Vous devez lire et comprendre ces notions.**
- ▶ Les documents complets sont disponibles aux liens suivants:
- ▶ [Liens avec tous les documents FBBQ](#)
- ▶ <https://www.basketball.qc.ca/fr/fichiers.html>
- ▶ [Lignes 3 points et 24 sec](#)
- ▶ [Défensive Atome et Benjamin](#)
- ▶ [Défensive Mini et Novice](#)
- ▶ Vidéo démonstration défensive
- ▶ <https://drive.google.com/file/d/1Tx6HXjqFRW5nqson0trJnqA2WBo4IV36/view?usp=sharing>
- ▶ <https://drive.google.com/file/d/1LYgx5APh4n6-vbCd6DM6bGAbIvBcnzH-/view?usp=sharing>

Recommandations d'utilisation des lignes de 3 pts FIBA

Il est maintenant recommandé par Basketball Québec que les lignes de 3 pts soient appliquées selon les spécificités suivantes :

Catégorie	Ligne 3 pts	24 secondes
Novice - Mini	Non applicable	Non applicable
Atome	6,25 mètres	Non applicable
Benjamin	6,25 mètres	Applicable
Cadet- Juvénile	6,75 mètres	Applicable
Collégial et Universitaire	6,75 mètres	Applicable

Défensive obligatoire Homme à Homme U13 et U14 (Atome et Benjamin)

Au basket-ball, la défensive (homme à homme/man to man) est une formation défensive dans laquelle un entraîneur attribue à chaque joueur de l'alignement un joueur offensif spécifique à suivre et à défendre sur le terrain.

Cette défensive est la seule autorisée en terrain arrière en dessous de la ligne de remise en jeu (Voir graphique 1). La défensive de zone tout terrain, demi terrain est autorisée.

Graphique 1



DÉFENSIVE OBLIGATOIRE HOMME À HOMME 12U ET MOINS (NOVICE ET MINI)

Au basket-ball, la défensive (homme à homme/man to man) est une formation défensive dans laquelle un entraîneur attribue à chaque joueur de l'alignement un joueur offensif spécifique à suivre et à défendre sur le terrain.

Cette défensive est la seule autorisée dans les catégories Novice et Mini (12U et moins).

Les défensives de zone tout terrain, demi-terrain ou autre sont interdites et sanctionnées.

NOTION DE BASE

La défensive Homme à homme tel qu'enseignée implique plusieurs points.

Voici quelques-uns des points qui permettent de comprendre la règle et de sanctionner les équipes qui jouent d'autres type de défensive qui ne sont pas autorisées.

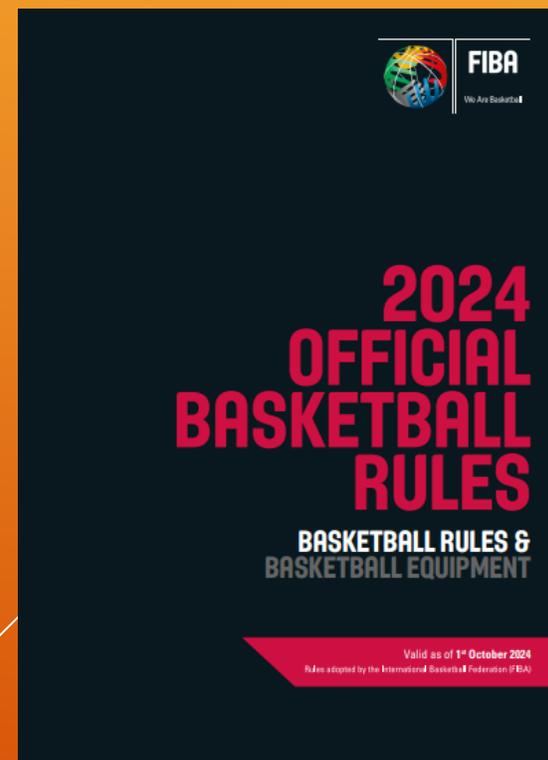
La totalité des enseignements de défensive hommes à hommes peut être suivie au lieu

FIBA

Règlement officiel de basketball

Changements 2024

Préparé pour le Québec par
Sébastien Gauthier



- ▶ Il s'agit ici d'un survol des principaux changements, il est recommandé de lire en entier les documents originaux.

**CETTE PRÉSENTATION NE SAURAIT SE
SUBSTITUER À LA VERSION ANGLAISE
OFFICIELLE DE LA FIBA QUI SEULE FAIT FOI
EN CAS DE LITIGE.**



SOMMAIRE DES CHANGEMENTS PRÉSENTÉS – OBR 2024

MAJEUR

Art. 17 Remise en jeu

Art. 44 Erreurs rectifiables

OBRI: Nouvelle interprétation pour une faute/violation suivie d'une simulation

MINEUR

Art. 1 Responsabilité des participants

Art. 31 Intervention illégale

Art. 40 Disqualification d'un joueur

Annexe A : Signaux officiels

CHANGEMENTS MAJEURS– OBR 2024

MAJEUR

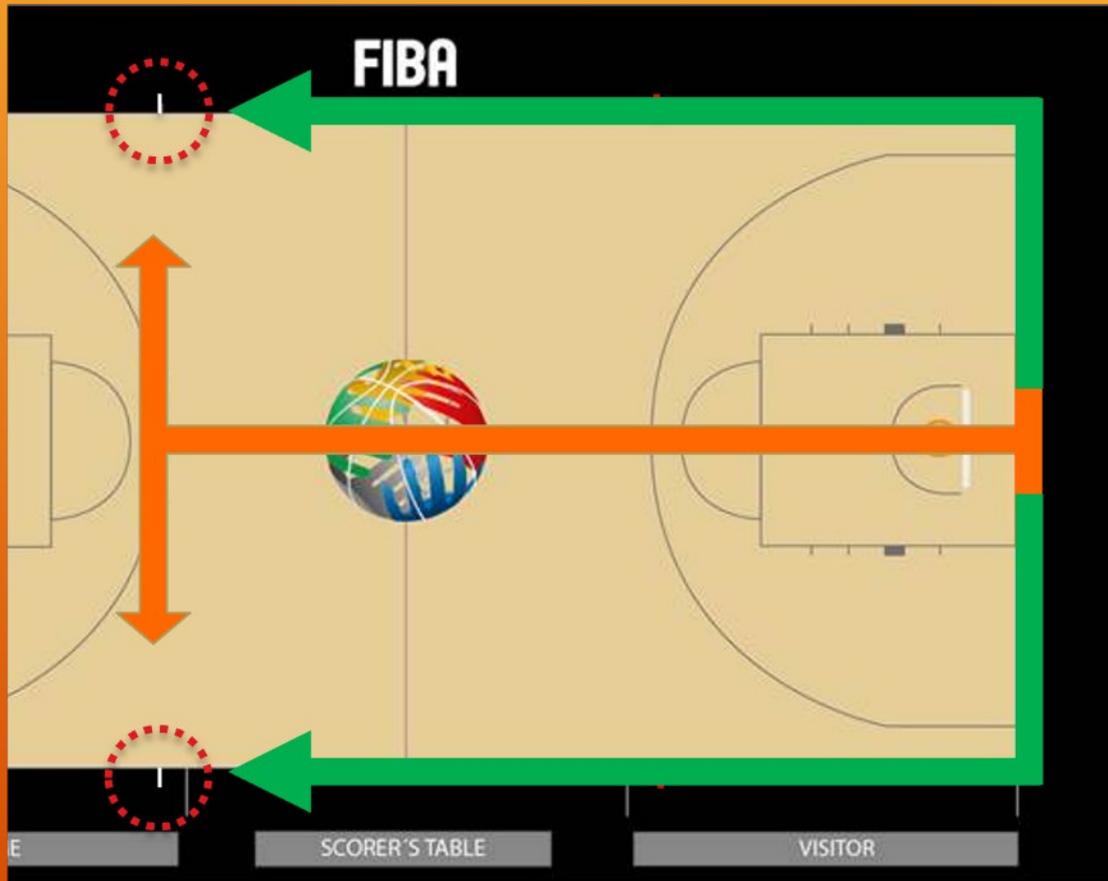
Art. 17 Remise en jeu

Art. 44 Erreurs rectifiables

OBRI: Nouvelle interprétation pour une faute/violation suivie d'une simulation

Art. 17 – Remise en jeu (L2M après un temps mort)

et Art. 2.5.6 Lignes de remise en jeu (nouvelles)



Après un temps mort avec 2'00" ou moins dans le 4^{ème} quart-temps ou dans chaque prolongation, l'entraîneur principal peut décider de reprendre le jeu avec une remise en jeu en zone avant (ligne de remise en jeu) au lieu d'une remise en jeu en zone arrière.

- Si la remise en jeu en zone arrière se fait après un panier valide, l'entraîneur principal décidera **quel côté du terrain sera utilisé.**
- Une remise en jeu après une faute ou une violation doit être effectuée du **même côté** du terrain que le point de remise en jeu désigné en zone arrière.

Art. 44 – Erreurs rectifiables

Des erreurs se sont produites lors des compétitions FIBA (panier de plus, points manquants sur la feuille de match, mauvaise exécution de la sanction, etc.) qui auraient dû être corrigées.

La réécriture de la règle étend le délai de correction d'une erreur et apporte plus de clarté sur ce que, quand et comment les erreurs doivent être corrigées de manière logique.

Les erreurs ont été divisées en deux catégories.

Catégorie
1

Catégorie
2



Art. 44 – Erreurs rectifiables/ Catégorie 1

Catégorie 1

- Accord d'un ou de plusieurs lancers francs immérités
- Défaut d'accorder un ou des lancers francs mérités
- Permission donnée à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancers francs.
- Demander au mauvais joueur de tenter un ou plusieurs lancers francs.
- accorder ou annuler un ou plusieurs points par erreur.
- Rapporter une faute au mauvais joueur, entraîneur ou équipe.
- **Erreur de tenue de score, incluant:**
 - Inscrire par erreur ou oublier d'inscrire des points.
 - Ne pas inscrire ou inscrire une faute au mauvais joueur, entraîneur ou équipe.
 - Ne pas inscrire ou inscrire à la mauvaise équipe un temps mort.
- **Erreur du chronomètre de jeu, incluant le mauvais fonctionnement, les erreurs au démarrage ou à l'arrêt du chronomètre de jeu ou le réglage exact du temps de jeu.**

Art. 44 – Catégorie 1 / fenêtre de correction

Les premières 38 minutes

Erreur de Catégorie 1



Fenêtre de correction

Au plus tard, à 02:01 du 4ème quart-temps
(incluant les intervalles)

Art. 44 – Catégorie 1 / Fenêtre de correction

Les 2 dernières minutes du 4^e Quart + prolongation(s)

Erreur Catégorie 1



Si l'erreur se produit avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2 minutes ou moins au 4^e quart-temps, **mais les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois avec moins de 2 minutes restantes sur le chronomètre de jeu, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon ne redevienne vivant.**

Fenêtre de correction

Jusqu'au prochain arrêt de la partie par les arbitres

Art. 44 – Catégorie 1 / fenêtre de correction

Résumé

- **Les 38 premières minutes** (jusqu'à 2:01 du 4^e quart-temps)
 - L'erreur est rectifiable, lorsque découverte, avant la marque de 2:00 au 4QT. (La notion de ballon mort/ vivant pour corriger l'erreur est retirée)
 - Si l'erreur se produit avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2 minutes ou moins au 4QT, mais que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois avec moins de 2 minutes restantes sur le chronomètre de jeu, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon ne redevienne vivant.
- **L2M et prolongation** (Les 2 dernières minutes du 4^e Quart + prolongation(s))
 - L'erreur est rectifiable si elle est découverte et corrigée lors du premier arrêt de la partie par les arbitres suivant l'erreur et avant que le ballon ne redevienne vivant suite à l'arrêt. (l'ancienne notion de ballon mort est remplacée par arrêt de la partie par les arbitres)

Art. 44 – Erreurs rectifiables/ Catégorie 2

Catégorie 2

- **Erreurs du chronomètre des tirs, incluant**
 - dysfonctionnement lors du démarrage correct du chronomètre des tirs.
 - dysfonctionnement dans l'arrêt correct du chronomètre de tir.
 - erreurs dans le réglage du temps correct sur le chronomètre des tirs.



Art. 44 – Catégorie 2 / Fenêtre de correction

Erreur Catégorie 2

À tout moment de la partie

PARTIE

Fenêtre de correction

Au cours de la même période du chronomètre des tirs où l'erreur s'est produite

Ne peut plus être corrigé après :

- un changement de possession d'un ballon vivant après l'erreur.
- l'équipe qui contrôle le ballon marque un panier valide.
- le ballon devient mort lorsque le chronomètre de jeu sonne pour la fin de la partie.

Art. 44 – Catégorie 2 / fenêtre de correction

Résumé (erreur du chronomètre des tirs)

- **Erreur est rectifiable pendant toute la partie**

- Mais elle doit être découverte dans la même période de tir.

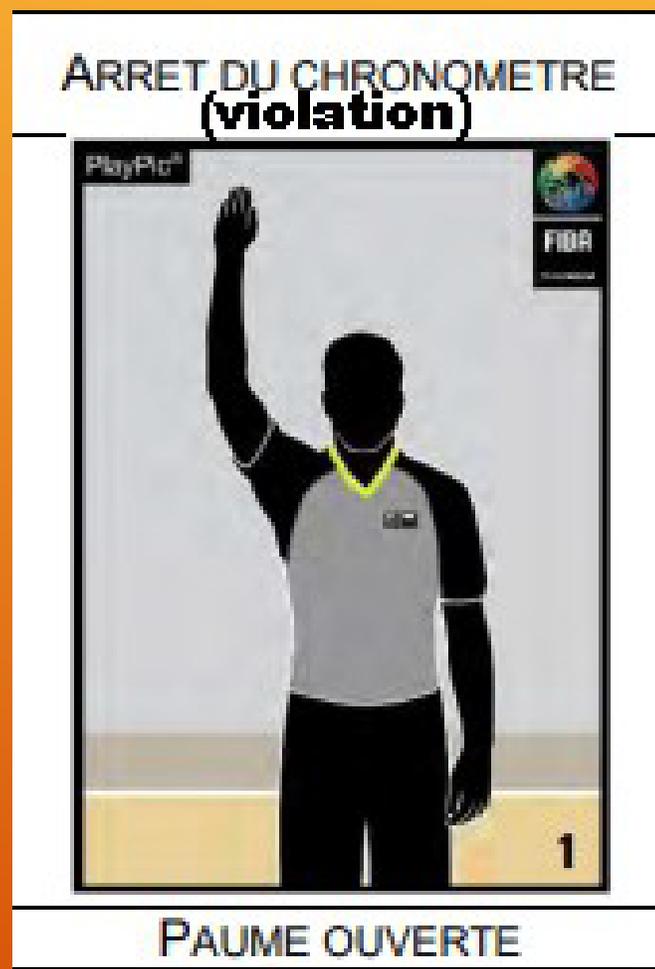
- **Ne peut plus être corrigée après :**

- un changement de possession d'un ballon vivant après l'erreur.
- l'équipe qui contrôle le ballon marque un panier valide.
- le ballon devient mort lorsque le chronomètre de jeu sonne pour la fin de la partie.

OBRI 2024: Nouvelle interprétation faute/violation et simulation



OU



+



OBRI 2024: Nouvelle interprétation de faute/violation et simulation

Nouveau protocole

- Nous pouvons avoir à la fois une faute/violation et une simulation sur une même action. La simulation peut être soit sur le joueur qui commet la faute, soit sur le joueur victime de la faute.

Exemple 1

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, en frappant le bras du joueur alors qu'il tente de toucher le ballon. A1 fait un mouvement subit de la tête, en essayant de donner l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1, alors que le contact se fait uniquement sur le bras.

Interprétation

⇒ L'arbitre siffle une faute à B1 et émet un avertissement de simulation à A1 pour son geste avec la tête.

OBRI 2024: Interprétation de faute/violation et simulation

Exemple 2: OBRI 36-4 Simulation après une faute adverse déjà sifflée

- A1 dribble vers le panier et entre en contact illégalement avec le torse de B1 qui est en position légale de défense. Une faute offensive est sifflée à A1. Après que la faute de A1 a été sifflée, B1 tombe au sol et exagère le contact d'une façon théâtrale.

- **Interpretation:**

⇒ La faute offensive de A1 doit rester valide. Le ballon devient mort quand la faute de A1 est sifflée. L'attitude théâtrale de B1 ne peut être ignorée dans la mesure où elle n'est pas en adéquation avec l'esprit et l'intention des règles. B1 doit recevoir un avertissement pour son attitude. Cet avertissement doit être communiqué à l'entraîneur principal B et doit s'appliquer à l'ensemble des membres de l'équipe B. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de celui où a été commise la faute offensive de A1.

CHANGEMENTS MINEURS– OBR 2024

MINEUR

Art. 1 Responsabilité des participants

Art. 31 Intervention illégale

Art. 40 Disqualification d'un joueur

Annexe A : Signaux officiels

Art. 1.2 – Responsabilités des participants

Tous les participants ont la responsabilité de contribuer au bon déroulement de la partie.

Lorsqu'il y a une erreur qui peut être résolue, tout le monde doit aider à identifier l'erreur afin qu'elle puisse être corrigée.

Voir les modifications apportées à Art. 44 – Erreurs rectifiables



Art. 31.2.4 – GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE

Il s'agit d'une modification éditoriale qui fournit plus de détails pour augmenter la cohérence des décisions des arbitres lorsqu'un joueur saisit ou fait vibrer le panier.

L'action doit provoquer « un rebond non naturel du ballon ou un changement de direction », provoquant ainsi l'entrée du ballon dans le panier ou l'empêchant d'y entrer.



Art. 40 – Limite de fautes commises par un joueur et disqualification pour la rencontre

Toute personne disqualifiée pour la rencontre doit quitter le terrain de jeu immédiatement et ne doit pas prendre plus de 30 secondes pour le faire.

But: faciliter la communication générale et réduire le temps d'exécution après qu'un joueur ou un entraîneur a reçu une disqualification de rencontre.

Définition de disqualification pour la rencontre(GD)

- Un joueur avec 2 FT *ou* 2 UF *ou* 1 FT & 1 UF
- Un entraîneur avec 2 FT personnelles *ou* 3 FT combinées



ANNEXE A - SIGNAUX DES ARBITRES

Nouveau

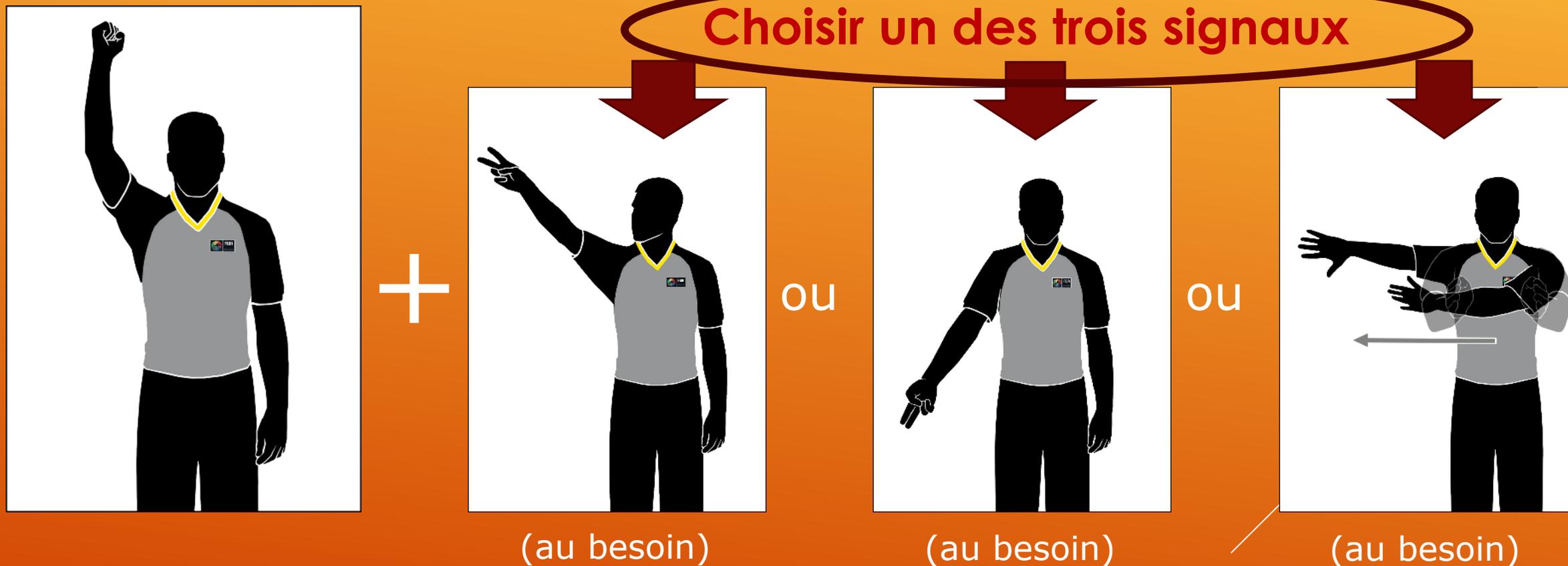
Signal 51: Passer le ballon après une faute

Un signal officiel d'arbitre a été ajouté pour communiquer une situation dans laquelle le joueur fauté est dans l'action de tirer, puis passe le ballon au lieu de le tirer.



ANNEXE A - SIGNAUX DES ARBITRES

Un nouveau protocole après une faute appelée lorsque dans l'action de tir



MERCI

- ▶ N'oubliez pas de lire et comprendre en entier les documents originaux.



2024 OFFICIAL BASKETBALL RULES

**BASKETBALL RULES &
BASKETBALL EQUIPMENT**

Valid as of 1st October 2024
Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)