



# PRÉSENTATION DES NOUVELLES RÈGLES

Samedi 17 Septembre 2022

Angers



# Nouvelles règles

## Importantes :

- 14s sur rebond offensif
- Pas de changement sur ReJ rapide
- Ligne à 3pts 6,75m
- Faute défensive sur ReJ dans les 2 dernières minutes

## À savoir :

- Faute antisportive « dernier défenseur »
- Fautes au buzzer
- Faute et nouvelle action de tir

# Nouvelles règles

## Anecdotes :

- Première possession alternée
- Nouvelles gestuelles
- Banc et panier de chaque équipe



# 14s sur rebond offensif

## Application de la règle FIBA en cours **dans toutes les divisions**

- Quand l'équipe attaquante récupère le ballon après qu'il a touché l'anneau, elle dispose de 14 secondes pour tirer (et plus de 24 sec.)
- La règle FIBA mise en place en 2014 n'était pas appliquée en France (sauf au haut-niveau)
- La règle est applicable dans toutes les divisions et toutes les catégories

# Remplacement en zone arrière

## PAS DE REMPLACEMENT EN ZONE **ARRIÈRE**, JUSQU'EN **U15** (règle « jeunes » - FFBB)

- Pour favoriser le jeu rapide chez les jeunes, depuis 2015-2016, l'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur les remises en jeu en zone arrière (sauf après une faute ou un temps-mort).
- Problème : les remplacements trop fréquents en zone arrière stoppaient trop de contre-attaques possibles.
- Les remplacements en zone arrière ne sont plus autorisés sauf si une contre attaque n'est pas possible, c'est-à-dire en cas de :
  - Faute
  - Temps-mort
  - Arrêt de jeu prolongé (joueur blessé, ballon dans les tribunes, ...)

# Ligne à 3 points

La ligne à 3 points est unifiée à 6m75 pour toutes les catégories et toutes les divisions.

La ligne pointillée n'est donc plus utilisée.



# Faute défensive sur ReJ

Dans les deux dernières minutes du match :

La sanction pour ce type de faute est **1 lancer-France suivi d'une remise en jeu.**

- Une faute dur remise en jeu est une faute commise par la défense avant que le ballon quitte les mains du joueur qui fait la remise en jeu (REJ)
- La remise en jeu qui suit le lancer-franc de sanction se fait au plus près du lieu où est commise la faute (pas à l'endroit de la remise en jeu initiale)
- Ce n'est plus une faute antisportive
- Si l'équipe fautive est dans la pénalité, la sanction reste identique : 1 LF + remise en jeu (**il n'y a pas 2 lancers-francs**).

# Faute Antisportive

Redéfinition de la faute antisportive dite du « dernier défenseur » :

- Une faute est antisportive si elle est commise sur le côté ou par derrière sur un joueur en progression qui a un chemin ouvert vers le panier (pas de défenseur entre lui et le panier) qui a pris le contrôle du ballon ou qui est susceptible d'en prendre possession.
- La faute est donc aussi antisportive avant une réception de passe ou lors d'une interception en cours
- Si l'action de tir est commencée, ce type de faute devient une faute normale sur tir (sauf si un autre motif de faute antisportive intervient)

# Fautes au buzzer

Si la faute est commise **avant le buzzer**, elle compte et il doit rester du temps à jouer.

- C'est le moment où la faute est commise qui compte (pas celui où l'arbitre siffle)
- Les arbitres doivent définir le temps restant (avec la vidéo si autorisée).
- Le chrono doit être corrigé avec au moins  $1/10^{\circ}$  de seconde à jouer
- Il y a forcément des lancers-francs avec rebond ou une remise en jeu avec du temps restant à jouer

# Fautes au buzzer

Si la faute est commise **au moment du buzzer** ou **après le buzzer**, la faute ne compte pas.

- La faute est commise après la fin du temps de jeu.
- La faute ne peut pas compter. Elle est annulée.
- Le chrono reste à 0:00 et le quart-temps est terminé.
- Le panier réussi compte si le ballon a été lâché avant le buzzer
- Il ne peut pas y avoir de faute de lancer-franc ni de remise en jeu

Note : seules les fautes techniques, antisportives ou disqualifiantes comptent, mais pour le  $\frac{1}{4}$  temps suivant (un rapport peut être fait si le match est terminé)

# Action de tir

Si après une faute un joueur commence une **action de tir complètement nouvelle**, le panier ne doit pas compter

- La faute initiale ne peut pas compter comme une faute sur action de tir ... même si une première action de tir avait été engagée auparavant.
- Pas de lancer-franc à accorder en conséquence

# Flèche d'alternance

Le premier contrôle du ballon **sur ou hors** du terrain après l'entre-deux initial définit la première possession alternée.

- L'équipe qui n'établit pas le premier contrôle du ballon sur le terrain ou sur une remise en jeu bénéficiera de la première possession alternée.
- La flèche sera positionnée :
  - Soit dès que le premier contrôle du ballon est établi par une équipe sur le terrain,
  - Soit dès que le ballon est mis à disposition du joueur effectuant la première remise en jeu ou le premier lancer-franc (si le ballon n'a pas été contrôlé sur le terrain auparavant)

# Nouvelles gestuelles



# Banc et panier des équipes

Le banc de l'équipe recevante est à gauche de la table de marque (en regardant le terrain depuis la table)

- Les équipes peuvent changer si elles sont d'accord.

Chaque équipe s'échauffe et tire sur le panier en face de son banc en première période.

- C'est l'usage habituel qui était toléré qui devient la règle
- Cela facilite le contrôle des temps-morts sur panier encaissé en fin de match par les OTM et cela correspond aux préférences des entraîneurs.
- Les équipes peuvent changer de panier dès l'échauffement si elles sont d'accord.

# Ce qu'il faut retenir

## Match de jeunes (U13 – U15) :

- Ligne à 3 points : ligne pleine
- Pas de remplacement sur ReJ rapide
- 14s sur rebond offensif



# Ce qu'il faut retenir

Matches de jeunes (U17/18 – U20) et seniors :

- 14s sur rebond offensif
- Faute défensive dans les 2 dernières minutes
- Faute antisportive « dernier défenseur »
- Fautes au buzzer
- Faute et nouvelle action de tir

# Diffusion de l'information

Les clubs, référents et arbitres ont reçus les nouvelles règles.

Débuter la rencontre en réunissant les **deux** entraîneurs afin de leur **présenter** les nouvelles règles.

