



FIBA

We Are Basketball



LES MODIFICATIONS DES RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL DE LA FIBA

APPLICABLES À PARTIR DU 1er OCTOBRE 2026

Publié en Juillet 2026
version 1.1

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

Les modifications apportées au règlement sont surlignées en jaune.

Ce résumé ne tient pas compte de toutes les modifications mineures et éditoriales. En cas de divergence, le texte final en anglais du Règlement Officiel de Basketball de la FIBA (OBR) fait foi.

Juillet 2026,
Tous droits réservés.

FIBA - International Basketball Federation

Chemin de la FIBA 1, 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 Basketball de la FIBA (OBR) sont approuvées par le Bureau Central de la FIBA et sont mises à la disposition de l'ensemble de la famille du basketball.

Conformément à la procédure établie, le Groupe Consultatif sur les Règles de la FIBA (Rules Advisory Group, RAG), composé d'experts du basketball et de l'arbitrage, étudie attentivement toutes les propositions de modification des règles avant de les soumettre à la Commission Technique de la FIBA pour examen final.

La nouvelle édition des OBR (Règles Officielles du Basketball) entre normalement en vigueur le 1er octobre de chaque année.

Les OBR (Règles Officielles du Basketball) comprennent deux sections :

- a. les Règles du Basketball, et
- b. l'Équipement de Basketball.

Elles sont publiées dans deux documents distincts.

Afin de faciliter la préparation aux nouveaux changements de règles à travers le monde, la FIBA publie les documents suivants :

- a. Règles Officielles du Basketball & Équipement du Basketball, en anglais *
- b. Résumé des changements de règles, en anglais, français et espagnol **
- c. Interprétations des Règles Officielles de Basketball, en anglais ***

Des instructions et des supports complémentaires sont également partagés avec différents groupes de parties prenantes :

- d. Webinaires, présentations et vidéos pour expliquer les changements de règles en pratique

* = disponible en juillet 2026

** = n'inclut pas l'ensemble des modifications rédactionnelles mineures

*** = disponible en septembre 2026

TABLE DES MATIERES

RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2026

Art. 1	Définitions	5
Art. 2	Le terrain de jeu	6
Art. 4	Équipes	7
Art. 15	Joueur en action de tir	8
Art. 24	Dribble	10
Art. 36	Faute technique	11
Art. 37	Faute disruptive (faute d'interruption du jeu)	13
Art. 38	Faute flagrante	15
Annexe A	Signaux des arbitres	17
Annexe B	Feuille de Marque	19
Annexe D	Classement des équipes	20
Annexe F	Système de revisionnage instantané (IRS)	23

RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2026

Art. 1 Définitions

MOTIF DU CHANGEMENT

Une disposition a été ajoutée pour préciser que, chaque fois que le terme « commissaire » apparaît dans le règlement, il désigne également le « délégué technique ».

Cette clarification assure la cohérence terminologique entre les compétitions où s'appliquent des structures de gouvernance différentes.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Art. 1.1 Le jeu de Basketball

Le basketball se joue entre 2 équipes de 5 joueurs chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier adverse et d'empêcher l'autre équipe de marquer.

Le jeu est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire, s'il est présent.

Chaque fois qu'il est fait référence au rôle de « commissaire », cela s'applique également au rôle de « délégué technique ».

Art. 2 Le terrain de jeu

MOTIF DU CHANGEMENT

Une plus grande souplesse dans le choix des couleurs des lignes permet d'intégrer l'image de marque de l'événement et des éléments de design commercial, tout en maintenant les exigences essentielles de visibilité et d'équité.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Art. 2.5 Les lignes

Toutes les lignes doivent être d'une couleur unie, de 5 cm de largeur, clairement visibles et présenter un fort contraste avec la ou les couleur(s) du terrain de jeu et de la bande extérieure de pourtour du terrain.

Les couleurs des lignes de délimitation et de tracé du terrain, ou les tracés eux-mêmes, peuvent différer ; toutefois, les principes suivants doivent s'appliquer :

- Toutes les lignes de délimitation, y compris les lignes de touche, les lignes de fond, les lignes de remise en jeu et les lignes de la zone du banc d'équipe, doivent être de la même couleur.
- La couleur de marquage de chaque partie du terrain doit être identique sur les deux demi-terrains. Cela concerne :
 - La zone restrictive, y compris les emplacements de rebond pour lancer-franc ;
 - Les demi-cercles de lancer-franc ;
 - Les lignes de lancer-franc ;
 - Les lignes à 3 points ;
 - Les demi-cercles de non-charge.
- La ligne médiane et le cercle central peuvent être d'une couleur différente de celle des lignes de délimitation et des autres tracés du terrain. La ligne médiane et le cercle central, indépendamment l'un de l'autre, peuvent être de la même couleur ou de couleurs différentes.

Art. 4 Équipes

MOTIF DU CHANGEMENT

La suppression de l'obligation de rendre les chaussettes visibles reflète les réalités pratiques de l'équipement moderne, en réduisant les interruptions administratives inutiles et les problèmes de mise en application.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Art. 4.3 Tenues

...

4.3.1 La tenue de tous les membres de l'équipe doit se composer de :

- Maillots de la même couleur dominante devant et derrière, tout comme les shorts. Si les maillots comportent des manches, celles-ci doivent s'arrêter au-dessus du coude. Les maillots à manches longues ne sont pas autorisés. Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot de jeu dans leur short de jeu. Les tenues « tout-en-un » sont autorisées.
- Shorts de la même couleur dominante devant et derrière, tout comme les maillots. Le short doit s'arrêter au-dessus du genou.
- Chaussettes de la même couleur dominante pour tous les membres de l'équipe.

Art. 15 Joueur en action de tir

MOTIF DU CHANGEMENT

Une définition plus précise du mouvement continu et de l'action de tir (AOS) est nécessaire, du fait que les joueurs manipulent de plus en plus les situations afin de provoquer des fautes sur tir, que ce soit en transition ou en attaque placée.

Une description plus exacte a été fournie pour définir le moment où l'action de tir commence et se termine selon les différents types de tirs.

Les changements visent à :

- Différencier l'action de tir selon les types de tirs : pénétrations vers le panier (drives), tirs en suspension (jump shots) et autres tirs en mouvement (moving shots) ;
- Indiquer les emplacements et les directions, par exemple les pénétrations vers le panier entre la ligne à 3 points et le panier ;
- Définir le mouvement des parties du corps du joueur pour qu'une action soit considérée comme une action de tir ;
- Ne pas tenir compte de tout « tir » effectué depuis la zone arrière (backcourt) à tout moment du jeu, sauf si le tir est pris à la fin du quart-temps / de la prolongation, ou à l'expiration du chronomètre des tirs (24 secondes).

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Art. 15 Joueur en action de tir

...

15.1.2 L'action de tir **sur les tirs en suspension (jump shots) ou autres tirs en mouvement** :

- Commence lorsque le joueur entame le mouvement **des épaules et** du ballon vers le haut, en direction du panier adverse.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, ou lorsqu'une action de tir entièrement nouvelle est entamée, et, dans le cas d'un tireur en l'air, lorsque ses deux pieds sont revenus au sol.

15.1.3 L'action de tir en mouvement continu **sur les pénétrations vers le panier (drives)** :

- Commence lorsque le joueur **a saisi le ballon et que celui-ci vient** reposer dans sa ou ses main(s), à l'issue d'un dribble ou d'une réception en l'air, et que le joueur **poursuit** le mouvement de tir précédant le lâcher du ballon en vue d'un panier.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, ou lorsqu'une action de tir entièrement nouvelle est entamée et, dans le cas d'un tireur en l'air, lorsque ses deux pieds sont revenus au sol.

Un mouvement continu dans l'action de tir sur les pénétrations vers le panier est une action d'un joueur situé dans la zone avant de son équipe, débutant typiquement entre la ligne à 3 points offensive et le panier, au cours de laquelle le joueur saisit le ballon à l'issue d'un

dribble ou le réceptionne en progressant, puis poursuit le mouvement de tir vers le panier, généralement vers le haut.

15.1.4 Pour qu'un joueur soit en action de tir, il doit se trouver dans sa zone avant. Une exception est faite quand un joueur se trouve n'importe où sur le terrain :

- Avant l'expiration du chronomètre de jeu à la fin du quart-temps ou de la prolongation ; ou
- Avant l'expiration du chronomètre des tirs (24 secondes) à tout moment du jeu

Dans de tels cas, l'action de tir commence lorsque le joueur a saisi le ballon et que celui-ci vient reposer dans sa ou ses main(s).

15.1.5 Il n'existe aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

15.1.6 Pendant l'action de tir, le joueur peut avoir le ou les bras retenus par un adversaire, ce qui l'empêche de marquer. Dans ce cas, il n'est pas indispensable que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur.

15.1.7 Lorsqu'un joueur est en action de tir sur un tir en suspension ou un autre tir en mouvement et qu'après avoir subi une faute :

- Il fait une passe ; ou
- Le ballon est déplacé vers le haut dans une direction s'éloignant du panier, ou
- Le joueur ne fait pas face au panier lorsque le ballon est déplacé vers le haut, ...

... ce joueur n'est plus considéré comme ayant été en action de tir.

15.1.8 Lorsqu'un joueur est en action de tir sur une pénétration vers le panier (drive) et qu'après avoir subi une faute il fait une passe, ce joueur n'est plus considéré comme ayant été en action de tir.

...

Art. 24 Dribble

MOTIF DU CHANGEMENT

La révision et la mise à jour de l'Article 24.2 précisent que, pour qu'un joueur perde le contrôle d'un ballon vivant, l'une au moins des trois conditions énumérées dans l'article doit s'appliquer.

La nouvelle formulation élimine toute incohérence possible dans l'interprétation des situations de reprise de dribble.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Art. 24 Dribble

...
24.2 Règle

Un joueur ne doit pas dribbler une seconde fois après la fin de son premier dribble, à moins qu'il n'ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain en raison de l'une des situations suivantes :

- Il tire au panier.
- Le ballon est touché par un adversaire.
- Sur une passe ou un ballon échappé (fumble), le ballon touche ou est touché par un autre joueur.

Art. 36 Faute technique

MOTIF DU CHANGEMENT

L'ancienne règle de disqualification de la rencontre — selon laquelle un joueur était disqualifié d'un match après s'être vu sanctionné soit de deux fautes techniques, soit de deux fautes antisportives, soit d'une combinaison des deux — apparaît trop sévère.

C'est pourquoi, en fonction de leur nature et de leur degré de gravité, les fautes techniques ont été réparties en deux (2) catégories : les plus graves (catégorie 1) comptent pour la disqualification de la rencontre (GD), tandis que les moins graves (catégorie 2) ne comptent pas pour la disqualification de la rencontre (GD).

Ce changement introduit une proportionnalité des sanctions et un système disciplinaire plus équilibré.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Art. 36 Faute technique

...

36.2 Définitions

36.2.1 Les fautes techniques sont divisées en deux catégories, selon leur nature et leur niveau de gravité. Une faute technique de catégorie 1 doit être prise en compte pour la disqualification de la rencontre, une faute technique de catégorie 2 ne doit pas être prise en compte pour la disqualification de la rencontre.

Les fautes techniques de catégorie 1 commises par un joueur peuvent être des fautes sans contact ou avec contact, de nature comportementale, notamment, mais sans s'y limiter :

- Traiter, s'adresser et/ou communiquer de manière irrespectueuse envers les arbitres, le commissaire (s'il est présent), les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur le banc d'équipe.
- Employer un langage ou des gestes susceptibles d'offenser ou d'inciter les spectateurs.
- Agacer, narguer ou provoquer un adversaire, y compris par un contact avec les mains, les bras, le corps ou le ballon, sans pour autant atteindre le niveau d'une faute flagrante ou d'une faute disqualifiante.
- Gêner la vision d'un adversaire en agitant/plaçant la ou les main(s) près de ses yeux.
- Balancer excessivement les coudes, sans contact.
- Simuler d'être victime d'une faute.

Les fautes techniques de catégorie 2 commises par un joueur peuvent être des fautes sans contact, de nature comportementale ou administrative, notamment, mais sans s'y limiter :

- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il a traversé le panier, ou en empêchant qu'une remise en jeu ou qu'un lancer-franc soit exécuté rapidement, ou en arrivant en retard sur le terrain pour débiter le match ou la seconde mi-temps.

- Se suspendre à l'anneau de telle sorte que le poids du joueur soit supporté par l'anneau, sauf si un joueur saisit l'anneau momentanément à la suite d'un dunk ou s'il tente d'éviter une blessure à un joueur.
 - Commettre une intervention sur le ballon (goaltending) lors du dernier lancer-franc par un défenseur. 1 point est alors accordé à l'équipe attaquante, suivi de la pénalité de faute technique imputée au joueur défenseur.
- 36.2.2 Une faute technique commise par toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe est une faute **de catégorie 1** lorsqu'elle consiste à communiquer de manière irrespectueuse avec — ou à toucher — les arbitres, le commissaire (s'il est présent), les officiels de table ou les adversaires, ou lorsqu'il s'agit d'une infraction de nature procédurale ou administrative.
- 36.2.3 Un joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de la rencontre) lorsqu'il est sanctionné de :
- Deux fautes techniques **de catégorie 1** ; ou
 - Deux fautes flagrantes ; ou
 - Une faute technique de catégorie 1 et une faute flagrante.
- 36.2.4 Un entraîneur principal est disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de :
- Deux fautes techniques **de catégorie 1** (« C ») résultant d'un comportement antisportif personnel.
 - Trois fautes techniques **de catégorie 1**, qu'elles soient toutes (« B » ou « BD ») ou que l'une d'elles soit (« C »), résultant du comportement antisportif de personnes autorisées à s'asseoir sur le banc d'équipe.
- 36.2.5 Si un joueur ou un entraîneur principal est disqualifié au titre des Articles 36.2.3 ou 36.2.4, cette faute technique est la seule faute à pénaliser et aucune pénalité supplémentaire pour la disqualification **de la rencontre** n'est appliquée.
- ...
- 36.3 Sanction
- 36.3.1 Si une faute technique est commise :
- Par un joueur : une faute technique, **quelle que soit sa catégorie**, est imputée comme faute de joueur et compte comme l'une des fautes d'équipe.
 - Par toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe : une faute technique **de catégorie 1** est imputée à l'entraîneur principal et ne compte pas comme l'une des fautes d'équipe.

Merci de se référer aux Annexes A et B pour la mise à jour des signaux d'arbitres et de l'enregistrement des fautes.

Art. 37 Faute disruptive (faute d'interruption du jeu)

MOTIF DU CHANGEMENT

L'ancienne règle de disqualification de la rencontre — selon laquelle un joueur était disqualifié de la rencontre après s'être vu sanctionné soit de deux fautes techniques, soit de deux fautes antisportives, soit d'une combinaison des deux — apparaît trop sévère.

C'est pourquoi l'ancienne faute antisportive a été remplacée par deux types de fautes distincts : les plus graves (fautes flagrantes) doivent être prises en compte pour la disqualification du match (GD), tandis que les moins graves (fautes disruptives - fautes d'interruption du jeu) ne doivent pas être prises en compte pour la disqualification de la rencontre.

L'introduction de la faute disruptive (faute d'interruption du jeu) traite des arrêts tactiques du jeu sans comportement antisportif grave et contribue à la proportionnalité des sanctions.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Art. 37 Faute disruptive (faute d'interruption du jeu)

37.1. Définition

37.1.1 Une faute disruptive (faute d'interruption du jeu) est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire, qui n'atteint pas le niveau d'une faute flagrante, et qui perturbe le déroulement du jeu et place l'adversaire en situation de désavantage. Les critères des fautes disruptives (fautes d'interruption du jeu) sont les suivants :

- Un contact inutile causé par un joueur défenseur, ne cherchant pas légitimement à jouer directement le ballon, dans le but d'arrêter la progression en transition de l'équipe attaquante. Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant entame l'action de tir.
- Un contact inutile causé par le joueur défenseur n'importe où sur le terrain, ne cherchant pas légitimement à jouer directement le ballon, dans le but d'arrêter le chronomètre de jeu et/ou le chronomètre des tirs (24 secondes), à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- Un contact illégal causé par un joueur, par-derrière ou latéralement, sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse sans aucun adversaire entre le joueur en progression et le panier, alors que :
 - Le joueur en progression contrôle le ballon ; ou
 - Le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon ; ou
 - Le ballon a été relâché sur une passe vers le joueur en progression.Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant entame une action de tir.

37.1.2 Les arbitres doivent interpréter les fautes disruptives (fautes d'interruption du jeu) de manière cohérente tout au long du match et ne juger que l'action.

37.2 Sanction

37.2.1 Une faute disruptive (faute d'interruption du jeu) doit être imputée à l'auteur de la faute et doit compter comme l'une des fautes d'équipe.

37.2.2 Un ou des lancer(s)-franc(s) sont accordés au joueur ayant subi la faute, suivi(s) de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe, du côté opposé à la table de marque.

Le nombre de lancers-francs est accordé comme suit :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs sont accordés.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier, s'il est réussi, compte et 1 lancer-franc est accordé en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier n'est pas réussi : 2 ou 3 lancers-francs sont accordés.

Merci de se référer aux Annexes A et B pour les mises à jour des signaux d'arbitres et des enregistrements de fautes.

Art. 38 Faute flagrante

MOTIF DU CHANGEMENT

L'ancienne règle de disqualification de la rencontre — selon laquelle un joueur était disqualifié de la rencontre après s'être vu sanctionné soit de deux fautes techniques, soit de deux fautes antisportives, soit d'une combinaison des deux — apparaît trop sévère.

C'est pourquoi l'ancienne faute antisportive a été remplacée par deux types de fautes distincts : les plus graves (fautes flagrantes) comptent pour la disqualification de la rencontre (GD), tandis que les moins graves (fautes interruptives du jeu) ne comptent pas pour la disqualification de la rencontre.

La distinction par rapport à l'ancien concept de faute antisportive garantit que seules les actions d'une gravité élevée entraînent la disqualification de la rencontre.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Art. 38 Faute flagrante

38.1. Définition

38.1.1 Une faute flagrante est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire, qui viole l'esprit sportif et le fair-play et qui, par sa nature et/ou son degré de gravité, dépasse les limites d'une faute personnelle ou d'une faute disruptive (faute d'interruption du jeu). Les critères des fautes flagrantes sont les suivants :

- Action non-légitime de basketball contre un adversaire, avec ou sans ballon.
- Acte imprudent, violent ou dangereux, qui cause ou peut causer une blessure à un adversaire.
- Contact excessif et dur dans une tentative de jouer le ballon ou un adversaire.

38.1.2 38.1.2 L'arbitre doit interpréter les fautes flagrantes de manière cohérente tout au long du match et ne juger que l'action.

38.2 Sanction

38.2.1 Une faute flagrante est imputée à l'auteur de la faute et compte comme l'une des fautes d'équipe.

38.2.2 38.2.2 Un ou des lancer(s) franc(s) sont accordés au joueur ayant subi la faute, suivi(s) de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe, du côté opposé à la table de marque.
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

Le nombre de lancers francs est accordé comme suit :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers francs sont accordés.

- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier, s'il est réussi, compte et 1 lancer franc est accordé en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier n'est pas réussi : 2 ou 3 lancers francs sont accordés.

38.2.3 Un joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de la rencontre) lorsqu'il est sanctionné de :

- Deux fautes flagrantes ;
- Deux fautes techniques de catégorie 1 ;
- Une faute technique de catégorie 1 et une faute flagrante.

38.2.4 Si un joueur est disqualifié au titre de l'Article 38.2.3, cette faute flagrante est la seule faute à pénaliser et aucune pénalité supplémentaire pour la disqualification n'est appliquée.

Merci de se référer aux Annexes A et B pour les mises à jour des signaux d'arbitres et des enregistrements de fautes.

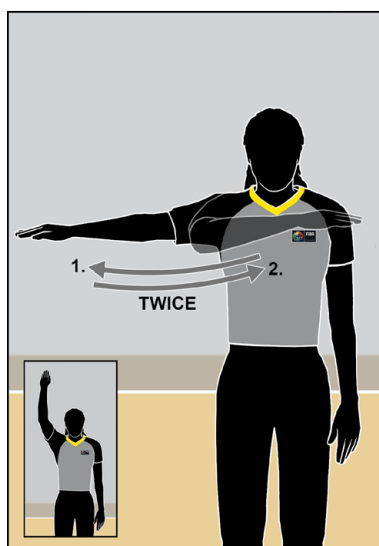
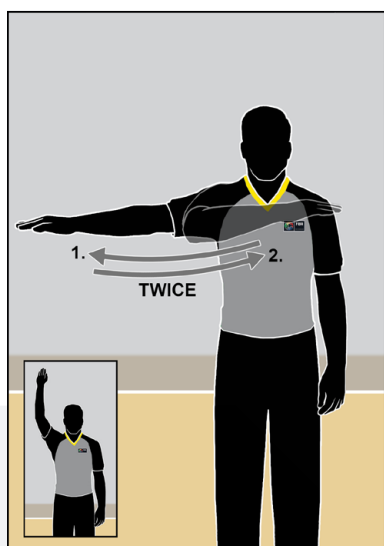
Annexe A Signaux des arbitres

MOTIF DU CHANGEMENT

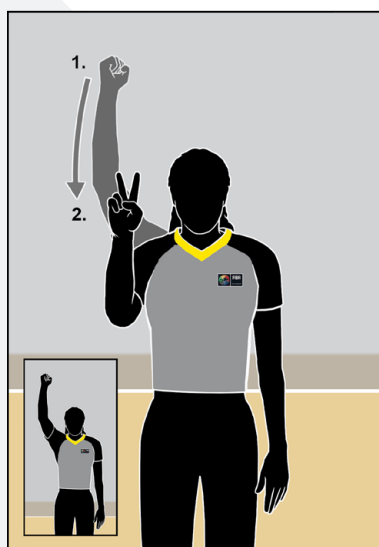
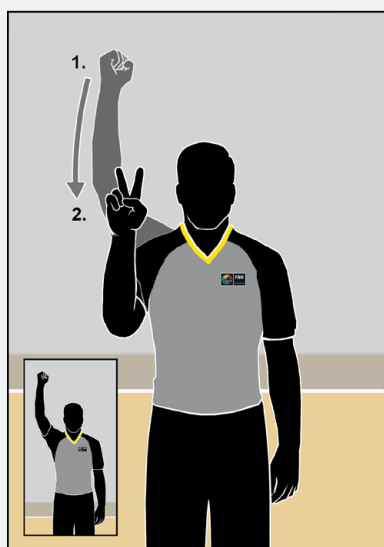
Les signaux pour le retard de jeu, la faute disruptive (faute d'interruption du jeu) et la faute flagrante ont été introduits conformément aux nouveaux types et catégories de fautes..

NOUVEAUX SIGNAUX et SIGNAUX MODIFIES

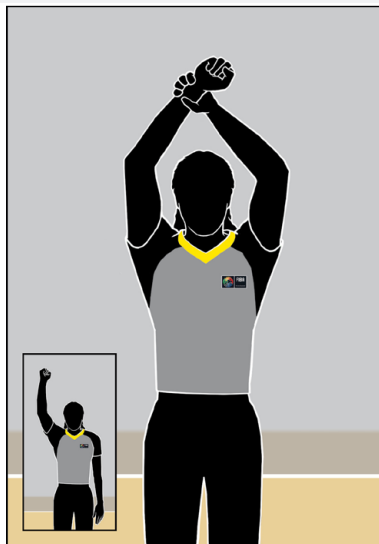
Retard de jeu



Faute disruptive (faute d'interruption du jeu)



Faute Flagrante



Annexe B Feuille de Marque

MOTIF DU CHANGEMENT

De nouveaux enregistrements sur la feuille de marque ont été introduits pour les fautes techniques, les fautes interruptives du jeu et les fautes flagrantes.

Les nouvelles catégories de fautes exigent des mécanismes d'enregistrement et de suivi plus clairs. Un nouveau principe a donc été appliqué : toute faute comptant pour la disqualification du match est marquée d'un cercle, afin d'assurer la clarté.

Un nouveau marquage, « BD », a été introduit pour assurer un marquage plus clair des fautes disqualifiantes à l'encontre d'un membre accompagnateur de la délégation.

Comme auparavant, toute faute impliquant des lancers-francs est inscrite en ajoutant le nombre correspondant de lancers francs (1, 2 ou 3) à côté de l'enregistrement de la faute.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

Les nouveaux enregistrements de la feuille de marque :

1.	Faute Disruptive (faute d'interruption du jeu) / Joueur	DI
2.	Faute Flagrante / Joueur	Ⓛ
3.	Faute Technique de Catégorie 1 / Joueur	Ⓣ
4.	Faute Technique de Catégorie 2 / Joueur	T
5.	Faute Technique de Catégorie 1 / Entraîneur Principal	Ⓒ
6.	Faute Technique de Catégorie 1 / Banc	Ⓑ
7.	Faute Technique de Catégorie 1 / pour Faute Disqualifiante d'un membre accompagnant la délégation	ⒷⒹ

Une liste complète des enregistrements de fautes et d'exemples sera disponible dans l'Annexe B des Règles Officielles du Basketball 2026 (OBR 2026) et dans les supports d'accompagnement.

Annexe D Classement des équipes

MOTIF DU CHANGEMENT

Les règles précédentes manquaient de clarté pour le classement des équipes en dehors des phases finales des compétitions, en particulier lorsqu'aucun match de classement n'avait été joué.

Le nouvel article D.5.2 clarifie les règles de classement des équipes éliminées en quarts de finale, en qualification pour les quarts de finale, en huitièmes de finale, etc.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

D – Classement des équipes

...

D.5 Classement des équipes dans un tournoi en plusieurs phases

...

D.5.2 Pour classer les équipes éliminées au tournoi après la phase de groupe, ainsi qu'après la qualification pour les quarts de finale et/ou aux quarts de finale, les 4 équipes éliminées à chaque phase d'élimination respective sont regroupées dans un même groupe. Les critères suivants s'appliquent dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- Meilleur classement de groupe après tous les matchs joués lors de la phase de groupe.
- Meilleur bilan victoires-défaites de tous les matchs joués lors de la phase de groupe.
- Meilleure différence de points sur tous les matchs joués lors de la phase de groupe.
- Plus grand nombre de points marqués sur tous les matchs joués lors de la phase de groupe.

Si ces critères ne permettent toujours pas de départager, le classement FIBA pertinent décide du classement.

EXEMPLES

Le classement final de 16 équipes, réparties pour la phase de groupes en 4 groupes de 4 équipes, est le suivant .

Groupe A	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
Équipe A1	3	0	6	300 – 223	+ 77
Équipe A2	2	1	5	255 – 266	- 11
Équipe A3	1	2	4	250 – 270	- 20
Équipe A4	0	3	3	245 – 291	- 46

Groupe B	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
Équipe B1	3	0	6	237 – 165	+ 72
Équipe B2	2	1	5	271 – 209	+ 62
Équipe B3	1	2	4	197 – 252	- 55
Équipe B4	0	3	3	184 – 263	- 79

Groupe C	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
Équipe C1	3	0	6	283 – 225	+ 58
Équipe C2	2	1	5	249 – 225	+ 24
Équipe C3	1	2	4	232 – 251	- 19
Équipe C4	0	3	3	212 – 275	- 63

Groupe D	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
Équipe D1	3	0	6	312 – 242	+ 70
Équipe D2	2	1	5	260 – 265	- 5
Équipe D3	1	2	4	239 – 246	- 7
Équipe D4	0	3	3	195 – 253	- 58

Classement final des 4 équipes (13e – 16e) éliminées après la phase de groupes.

Les équipes classées 1ères de chaque groupe de la phase de groupes sont directement qualifiées pour les quarts de finale. Les équipes classées 4èmes de chaque groupe lors de la phase de groupes sont éliminées. Le classement final des équipes est le suivant :

Classement final	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
13° : Équipe A4	3	245 – 291	- 46
14° : Équipe D4	3	195 – 253	- 58
15° : Équipe C4	3	212 – 275	- 63
16° : Équipe B4	3	184 – 263	- 79

Classement final des 4 équipes (9e – 12e) éliminées après la qualification pour les quarts de finale.

Les équipes classées 2èmes et 3èmes de chaque groupe de la phase de groupes disputent un match à élimination directe comme suit : A2 c. B3, B2 c. A3, C2 c. D3, D2 c. C3. Les équipes gagnantes (exemple : A2, A3, D3, D2) sont qualifiées pour les quarts de finale. Les équipes perdantes (exemple : B3, B2, C2, C3) sont éliminées. Le classement final des équipes est le suivant :

Classement Final	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
9° : Équipe B2	5	271 – 209	+ 62
10° : Équipe C2	5	249 – 225	+ 24
11° : Équipe C3	4	232 – 251	- 19
12° : Équipe B3	4	197 – 252	- 55

Classement final des 4 équipes (5e – 8e) éliminées après les quarts de finale.

Les 4 équipes gagnantes des matchs à élimination directe pour les quarts de finale disputent un match à élimination directe pour les demi-finales comme suit : A1 c. D3, B1 c. D2, C1 c. A2, D1 c. A3. Les équipes gagnantes (exemple : A1, B1, C1, D1) sont qualifiées pour les demi-finales. Les équipes perdantes (exemple : D3, D2, A2, A3) sont éliminées. Le classement final des équipes est le suivant :

Classement Final	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
5° : Équipe D2	5	260 – 265	- 5
6° : Équipe A2	5	255 – 266	- 11
7° : Équipe D3	4	239 – 246	- 7
8° : Équipe A3	4	250 – 270	- 20

...

Annexe F Système de revisionnage instantané (IRS)

MOTIF DU CHANGEMENTS

Revisionnage durant les 2 dernières minutes ou moins du quatrième quart-temps et de chaque prolongation (F3.2)

- Le nouvel ajout permet de déterminer si un joueur effectuant une remise en jeu a relâché ou non le ballon de ses mains lorsqu'une faute est sifflée sur la remise en jeu.
- Une telle situation de jeu est étroitement liée aux efforts de l'équipe défensive pour empêcher le chronomètre de jeu et/ou le chronomètre des tirs de s'écouler ; elle doit donc pouvoir avoir un impact potentiel sur le score (1 lancer franc pour l'équipe attaquante).

Revisionnage à tout moment de la rencontre (F3.3)

- L'ajout de la possibilité de revisionner une violation d'intervention illégale sur le ballon (Goaltending) ou d'interférence sur le panier à tout moment du match, après qu'une faute a été commise, permet d'éliminer les erreurs qui ont un impact direct sur le tableau d'affichage (soit +2/3, soit -2/3 points) lorsque des violations sont manquées ou sifflées à tort.

Les deux nouveaux ajouts s'appliquent également à la règle du challenge de l'entraîneur principal (HCC). Conformément à l'Art. F.4.2, les restrictions de temps prévues aux Articles F.3.1 et F.3.2 ne s'appliquent pas. La HCC peut être demandée à tout moment du match.

NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

F – SYSTEME DE REVISIONNAGE INSTANTANNE

F.3 Règle

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

- Si un tir réussi a été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs (24 secondes) ne retentisse.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter immédiatement le jeu pour vérifier si un panier réussi a été relâché avant le retentissement du signal du chronomètre des tirs.
 - Les arbitres doivent identifier la nécessité du revisionnage, qui doit avoir lieu après le panier, lorsque les arbitres ont arrêté le jeu pour la première fois, pour quelque raison que ce soit.
- Lorsqu'une faute a été commise en dehors d'une situation de tir :
 - Si le chronomètre de jeu ou le chronomètre des tirs avait expiré ;
 - Si l'action de tir avait commencé au moment où la faute a été commise par un adversaire du tireur ; ou

- si le ballon était encore dans la ou les main(s) du tireur au moment où la faute a été commise par un coéquipier du tireur.
- si le ballon était encore dans la ou les main(s), ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu lorsqu'une faute a été commise par l'équipe défensive durant la situation de remise en jeu.
- si une violation d'intervention illégale sur le ballon (Goaltending) ou d'interférence sur le panier a été sifflée correctement. Lorsque le revisionnage détermine qu'une violation d'intervention illégale sur le ballon (Goaltending) ou d'interférence sur le panier n'a pas été sifflée correctement, le jeu doit reprendre comme suit, si, après le coup de sifflet :
 - Le ballon est légalement entré dans le panier : le panier compte et l'équipe défensive bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de fond.
 - Un joueur de l'une ou l'autre équipe a acquis un contrôle immédiat et net du ballon : cette équipe bénéficie d'une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'emplacement du ballon au moment du coup de sifflet.
 - Aucune des deux équipes n'a acquis un contrôle immédiat et net du ballon : une situation d'entre-deux se produit.
- Pour identifier le joueur ayant fait sortir le ballon des limites du terrain.

F.3.3 À tout moment de la rencontre :

- Si le panier réussi a été relâché depuis la zone à 2 ou à 3 points.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter immédiatement le jeu pour vérifier si un panier réussi a été relâché depuis la zone à 2 ou à 3 points.
 - Le revisionnage doit avoir lieu lorsque les arbitres ont arrêté le jeu pour la première fois, pour quelque raison que ce soit, après le panier.
- Si 2 ou 3 lancers francs doivent être accordés, après qu'une faute a été commise sur un tireur pour un panier non réussi.
- Si une violation d'intervention illégale sur le ballon (Goaltending) ou d'interférence sur le panier s'est produite après qu'une faute a été commise, et si une telle violation a été sifflée correctement.
- Si une faute personnelle, une faute disruptive (faute d'interruption du jeu), une faute flagrante ou une faute disqualifiante remplissait les critères d'une telle faute, ou si elle doit être requalifiée à la hausse ou à la baisse, ou être considérée comme une faute technique.
- Si une faute technique doit être considérée comme une faute disruptive (faute d'interruption du jeu), une faute flagrante ou une faute disqualifiante.
- Si l'une des erreurs rectifiables de catégorie 1 s'est produite et est encore rectifiable dans les limites définies à l'Article 44 (Erreurs rectifiables). Dans l'affirmative :
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter immédiatement le jeu pour vérifier si une erreur rectifiable de catégorie 1 s'est produite.
 - L'erreur ne peut être rectifiée que conformément à l'Article 44 (Erreurs rectifiables).
- Si l'une des erreurs rectifiables de catégorie 2 s'est produite et est encore rectifiable dans les limites définies à l'Article 44 (Erreurs rectifiables). Dans l'affirmative, l'erreur ne peut être rectifiée que conformément à l'Article 44 (Erreurs rectifiables).
- Après une défaillance du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs, de combien de temps le ou les chronomètre(s) doivent être corrigés.

- Pour identifier le tireur de lancer franc correct.
- 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 acte de violence potentiel.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter immédiatement le jeu pour examiner tout acte de violence ou acte de violence potentiel.
 - Le revisionnage doit avoir lieu avant que le ballon ne redevienne vivant, après que les arbitres ont arrêté le jeu pour la première fois, pour quelque raison que ce soit, à la suite de l'acte de violence ou de l'acte de violence potentiel..

FIN DU DOCUMENT DE MODIFICATIONS DES RÈGLES

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



1, Chemin de la FIBA - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99