



FIBA

We Are Basketball



MODIFICATIONS APPORTÉES AUX RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL DE LA FIBA

**Le contenu ne peut être modifié ni
présenté avec le logo de la FIBA sans
l'autorisation écrite du service des
opérations d'arbitrage de la FIBA.**

**Les modifications apportées
aux règles sont
surlignées en jaune.**

**Le résumé ne reprend pas toutes les
modifications mineures et rédactionnelles. En
cas de divergence, le texte définitif des Règles
officielles de basket-ball de la FIBA
(OBR) fera foi.**

AVANT-PROPOS

Les Règles officielles de basket-ball de la FIBA (OBR) sont approuvées par le Conseil central de la FIBA et mises à la disposition de l'ensemble de la communauté du basket-ball.

Conformément à la procédure établie, le Groupe consultatif sur les règles (RAG) de la FIBA, composé d'experts du basket-ball et de l'arbitrage, examine 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 entre normalement en vigueur le 1er octobre de chaque année.

Les OBR comprennent deux sections : a) les Règles du basket-ball et b) l'Équipement de basket-ball. Elles sont publiées dans deux documents distincts.

Afin de faciliter la préparation aux nouvelles modifications réglementaires à l'échelle mondiale, la FIBA publie les documents suivants.

- a.** Règles officielles du basket-ball et équipement de basket-ball en anglais *
- b.** Résumé des modifications apportées aux règles en anglais, français et espagnol**
- c.** Interprétations des règles officielles du basket-ball en anglais ***

Des instructions et des ressources complémentaires sont également mises à la disposition de divers groupes de parties prenantes.

- d.** Webinaires, présentations et vidéos expliquant la mise en pratique des modifications réglementaires.

* = disponible en juillet 2026

** = n'inclut pas toutes les modifications rédactionnelles mineures

*** = disponible en septembre 2026

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLEMENT OFFICIEL DU BASKETBALL 2026

Art. 1	Définitions	5
Art. 2	Terrain	6
Art. 4	Équipes	7
Art. 15	Joueur en train de tirer	8
Art. 24	Dribble	10
Art. 36	Faute technique	11
Art. 37	Faute perturbatrice	13
Art. 38	Faute flagrante	15
Annexe A	Signaux des arbitres	17
Annexe B	Feuille de score	19
Annexe D	Classement des équipes	20
Annexe F	Système de relecture vidéo	23

2026 RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL

Art. 1 Définitions

MOTIF DE LA MODIFICATION

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

Cette précision garantit la cohérence terminologique dans toutes les compétitions où s'appliquent différentes structures de gouvernance.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

Art. 1.1 Match de basket-ball

Le basket-ball s'affronte entre deux équipes de cinq joueurs chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer des points dans le panier adverse et d'empêcher l'autre équipe de marquer.

Le match est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire, le cas échéant.

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

Art. 2 Terrain

MOTIF DE LA MODIFICATION

Une plus grande flexibilité dans les couleurs des lignes permet d'intégrer l'identité visuelle de l'événement et des éléments de conception commerciale, tout en préservant les normes essentielles de visibilité et d'équité.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

Art. 2.5 Lignes

Toutes les lignes doivent être d'une couleur unie, d'une largeur de 5 cm, clairement visibles et présenter un fort contraste avec la ou les couleurs du terrain de jeu et de la zone de délimitation extérieure.

Les couleurs des lignes de délimitation et des marquages du terrain, ou les marquages eux-mêmes, peuvent différer ; toutefois, le principe suivant doit s'appliquer :

- Toutes les lignes de délimitation, y compris les lignes latérales, les lignes de fond, les lignes de remise en jeu et les lignes délimitant la zone des bancs d'équipe, doivent être de la même couleur.
- La couleur de chaque paire de marquages du terrain doit être identique sur les deux moitiés du terrain. Il s'agit notamment :
 - La zone réservée, y compris les emplacements de rebond pour les lancers francs
 - Les demi-cercles de lancer franc
 - Les lignes de lancer franc
 - Les lignes des 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 marquages du terrain. La ligne médiane et le cercle central, entre eux, peuvent

Art. 4 Équipes

MOTIF DE LA MODIFICATION

La suppression de l'obligation de porter des chaussettes visibles tient compte des réalités pratiques liées à l'équipement moderne, ce qui permet de réduire les interruptions administratives inutiles et les problèmes liés à l'application de la règle.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

Art. 4.3 Tenues

...

431 L'uniforme de tous les membres de l'équipe doit se composer :

- De maillots dont la couleur dominante est la même à l'avant qu'à l'arrière que celle des shorts. Si les maillots ont 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 dans leur short de jeu. Les « combinaisons » sont autorisées.
- Des shorts dont la couleur dominante à l'avant et à l'arrière est la même que celle des maillots. Les shorts doivent s'arrêter au-dessus du genou.
- Des chaussettes de la même couleur dominante pour tous les membres de l'équipe.

Art. 15 Joueur en train de tirer

RAISON DE LA MODIFICATION

Une définition plus précise du mouvement continu et de l'action de tir (AOS) s'impose, car les joueurs manipulent de plus en plus les situations pour provoquer des fautes de tir, que ce soit en transition ou en attaque en demi-terrain.

Une description plus précise a été fournie afin de définir quand l'AOS commence et se termine pour différents types de tirs.

Ces modifications visent à :

- Distinguer l'AOS selon les différents types de tirs : pénétrations vers le panier, tirs en suspension et autres tirs en mouvement ;
- Indiquer les emplacements et les directions, par exemple les pénétrations vers le panier entre la ligne des 3 points et le panier ;
- Définir le mouvement des parties du corps du joueur pour qu'une action soit considérée comme une AOS ;
- Ne pas prendre en compte tout « tir » effectué depuis la zone arrière, sauf si ce tir est tenté à la fin du quart-temps/de la prolongation ou à l'expiration du chronomètre de tir à n'importe quel moment du match.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

Art. 15 Joueur en train de tirer

...

1512 L'action de tir **lors d'un tir en suspension ou d'autres tirs en mouvement** :

- Commence lorsque le joueur commence à déplacer **ses épaules et** le ballon vers le haut, en direction du panier adverse.
- Il prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les mains du joueur, ou si un tout nouvel acte de tir est effectué et, dans le cas d'un tireur en suspension, lorsque ses deux pieds ont repris contact avec le sol.

1513 L'action de tir dans un mouvement continu lors **d'une percée vers le panier** :

- Commence lorsque le joueur **a récupéré le ballon et que celui-ci** s'immobilise dans sa ou ses mains, à l'issue d'un dribble ou d'une réception en l'air, et que le joueur **poursuit** le mouvement de tir précédant la projection du ballon en vue de marquer un panier.
- Il prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les mains du joueur, ou lorsqu'un tout nouvel acte de tir est effectué et, dans le cas d'un tireur en suspension, lorsque ses deux pieds ont repris contact avec le sol.

Un mouvement continu lors d'un tir après une percée vers le panier est une action du joueur dans la zone avant de son équipe, commençant généralement entre la ligne des 3 points offensive et le panier, au cours de laquelle le joueur prend possession du ballon à l'issue d'un dribble ou le réceptionne tout en progressant, puis poursuit le mouvement de tir vers le panier, généralement vers le haut.

- 1514 Pour qu'un joueur soit considéré comme en train de tirer, il doit se trouver dans la zone d'attaque. L'exception, selon laquelle le joueur peut se trouver n'importe où sur le terrain, ne s'applique que pour la dernière action avant l'expiration du chronomètre de match marquant la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, ou avant l'expiration du chronomètre de tir à tout moment du match. Dans ces cas, l'action de tir commence lorsque le joueur a saisi le ballon et que celui-ci s'immobilise dans sa ou ses mains.
- 1515 Il n'y a aucun lien entre le nombre de pas autorisés effectués et l'acte de tir.
- 1516 Au cours de l'action de tir, il peut arriver qu'un adversaire retienne le ou les bras du joueur, l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas indispensable que le ballon quitte la ou les mains du joueur.
- 1517 Lorsqu'un joueur est en train de tirer, qu'il s'agisse d'un tir en suspension ou d'un autre tir en mouvement, et qu'il subit une faute :
- passe le ballon ; ou
 - si le ballon est projeté vers le haut dans une direction s'éloignant du panier, ou
 - si le joueur n'est pas face au panier lorsque le ballon est projeté vers le haut, ce joueur n'est plus considéré comme étant en train de tirer.
- 1518 Lorsqu'un joueur est en train de tirer lors d'une percée vers le panier et qu'après avoir subi une faute, il passe le ballon, ce joueur n'est plus considéré comme étant en train de tirer.
- ...

Art. 24 Dribble

MOTIF DE LA MODIFICATION

La révision et la mise à jour de l'article 24.2 précisent que, pour qu'un joueur perde le contrôle d'un ballon en jeu, l'une des trois conditions énumérées dans cet article doit être remplie.

La nouvelle formulation élimine toute incohérence potentielle dans l'interprétation des situations de double dribble.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

Art. 24 Dribble

...	
24,2	Règle Un joueur ne doit pas dribbler une deuxième fois après la fin de son premier dribble, sauf s'il a perdu le contrôle d'un ballon en jeu sur le terrain pour l'une des raisons suivantes : • Un tir au but. • Le ballon est touché par un adversaire. • Lors d'une passe ou d'un ballon manqué, le ballon touche ou est touché par un autre joueur

Art. 36 Faute technique

MOTIF DE LA MODIFICATION

L'ancienne règle relative à la disqualification, selon laquelle un joueur était exclu d'un match après avoir commis soit deux fautes techniques, soit deux fautes antisportives, soit une combinaison des deux, semblait trop stricte.

Par conséquent, en fonction de leur nature et de leur gravité, les fautes techniques (FT) ont été réparties en deux (2) catégories : les plus graves (catégorie 1) entraînent une exclusion du match (GD), tandis que les moins graves (catégorie 2) n'entraînent pas d'exclusion du match.

Cette modification introduit une proportionnalité dans les sanctions et un système disciplinaire plus équilibré.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

Art. 36 Faute technique

...

36.2 Définition

- 36.2.1 Les fautes techniques sont réparties en deux catégories, en fonction de leur nature et de leur degré de gravité.
que les fautes techniques de catégorie 2
Les fautes techniques de catégorie 2 ne sont pas prises en compte dans le calcul de la disqualification du match.

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

- Se comporter et/ou communiquer de manière irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, s'il est présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à prendre place sur les bancs des équipes.
- L'utilisation d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'inciter les spectateurs.
- Le fait de narguer, de railler ou de provoquer un adversaire, y compris par un contact avec les mains, les bras, le corps ou le ballon, qui n'atteint pas le niveau d'une faute flagrante ou d'une faute entraînant une exclusion.
- Obstruer la vision d'un adversaire en agitant ou en plaçant la ou les mains près de ses yeux.
- Balancer excessivement les coudes, sans contact.
- Simuler 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 son passage dans le panier, en empêchant l'exécution rapide d'une remise en jeu ou d'un lancer franc, ou en arrivant en retard sur le terrain pour le début du match ou de la seconde mi-temps.

- Se suspendre à l'anneau de telle sorte que le poids du joueur repose sur l'anneau, sauf si un joueur saisit l'anneau momentanément à la suite d'un dunk ou s'il tente d'empêcher qu'un joueur ne se blesse.
- Interférence de la part d'un joueur défensif lors du dernier lancer franc. L'équipe attaquante se voit attribuer 1 point, puis une faute technique est infligée au joueur défensif.

36.2.2 Une faute technique commise par toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de l'équipe est une faute **de catégorie 1** pour avoir communiqué de manière irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire (s'il est présent), les officiels de table ou les adversaires, ou pour les avoir touchés, ou encore pour une infraction de nature procédurale ou administrative.

36.2.3 Un joueur sera disqualifié pour le reste du match (disqualification du match) lorsqu'il se verra infliger :

- 2 **fautes techniques de catégorie 1**, ou
- de deux **fautes flagrantes**, ou
- d'une faute technique **de catégorie 1** et d'une **faute flagrante**.

36.2.4 Un entraîneur principal sera disqualifié pour le reste du match (disqualification pour le match) lorsqu'il se verra infliger :

- 2 fautes techniques **de catégorie 1** (« C ») résultant d'un comportement antisportif personnel.
- 3 fautes techniques **de catégorie 1**, qu'il s'agisse de toutes ces fautes (« B » **ou** « BD ») ou de l'une d'entre elles (« C »), résultant d'un comportement antisportif de la part d'autres personnes autorisées à prendre place sur le banc de l'équipe.

36.2.5 Si un joueur ou un entraîneur principal est disqualifié en vertu des articles 36.2.3 ou 36.2.4, cette faute technique sera la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification **du match** ne sera appliquée.

...

36.3 Sanction

36.3.1 Si une faute technique est commise :

- Par un joueur, une faute technique, **quelle que soit sa catégorie**, sera comptabilisée comme une faute de joueur et comptera comme l'une des fautes d'équipe.
- Par toute personne autorisée à prendre place sur le banc de l'équipe, **une** faute technique **de catégorie 1** sera imputée à l'entraîneur principal et ne comptera pas comme l'une des fautes d'équipe.

Veuillez vous reporter aux annexes A et B pour connaître les signaux d'arbitrage et les marquages de faute mis à jour.

Art. 37 Faute perturbatrice

RAISON DE LA MODIFICATION

L'ancienne règle de disqualification, selon laquelle un joueur était disqualifié d'un match après avoir commis soit deux fautes techniques, soit deux fautes antisportives, soit une combinaison des deux, semblait trop stricte.

Par conséquent, l'ancienne « faute antisportive » a été remplacée par deux types de fautes distincts, les plus graves (fautes flagrantes) entraînant une exclusion du match (GD) et les moins graves (fautes perturbatrices) n'entraînant pas d'exclusion du match.

L'introduction de la faute perturbatrice permet de prendre en compte l'interruption tactique du jeu sans comportement antisportif grave et contribue à la proportionnalité des sanctions.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

Art. 37 Faute perturbatrice

371 Définition

3711 Une faute perturbatrice 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 dans une situation défavorable. Les critères applicables aux fautes perturbatrices sont les suivants :

- Un contact inutile provoqué par le joueur en défense, qui ne tente pas légitimement de jouer directement le ballon, dans le but d'arrêter la progression de l'équipe en attaque lors d'une transition. Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur en attaque entame son tir.
- Un contact inutile provoqué par le joueur en défense, n'importe où sur le terrain, sans tentative légitime de jouer directement le ballon, dans le but d'arrêter le chronomètre de jeu et/ou
- Un contact illégal provoqué par un joueur par derrière ou latéralement sur un adversaire qui se dirige vers le panier adverse et pour lequel aucun adversaire ne se trouve entre lui et le panier, et :
 - Le joueur en progression est en possession du ballon, ou
 - Le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou
 - le ballon a été lâché lors d'une passe destinée au joueur en progression. Cette règle s'applique jusqu'à ce que le joueur offensif entame un mouvement de tir.

3712 Les arbitres doivent interpréter les fautes de perturbation de manière cohérente tout au long du match et se limiter à juger l'action.

372 Sanction

3721 Une faute perturbatrice sera imputée au fautif et comptera comme l'une des fautes d'équipe.

3722 Un ou plusieurs lancers francs seront accordés au joueur victime de la faute, suivis de :

- d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu située dans la zone avant de l'équipe, à l'opposé de la table des marqueurs.

Le nombre de lancers francs sera attribué comme suit :

- **Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en train de tirer : 2 lancers francs.**
- **Si la faute est commise sur un joueur en train de tirer : le panier, s'il est marqué, est validé et, en outre, 1 lancer franc est accordé.**
- **Si la faute est commise sur un joueur en train de tirer et que le panier n'est pas marqué, 2 ou 3 lancers francs.**

Veuillez vous reporter aux annexes A et B pour connaître les signaux d'arbitrage et les marquages de faute mis à jour.

Art. 38 Faute flagrante

RAISON DE LA MODIFICATION

L'ancienne règle de disqualification, selon laquelle un joueur était exclu d'un match après avoir été sanctionné de deux fautes techniques, de deux fautes antisportives ou d'une combinaison des deux, semblait trop stricte.

Par conséquent, l'ancienne « faute antisportive » a été remplacée par deux types de fautes distincts, les plus graves (fautes flagrantes) entraînant une exclusion du match (GD) et les moins graves (fautes perturbatrices) n'entraînant pas d'exclusion du match.

La distinction par rapport à l'ancienne notion de faute antisportive garantit que seules les actions d'une gravité élevée entraînent une exclusion du match.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

Art. 38 Faute flagrante

38.1 Définition

38.1 Une faute flagrante est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire, qui viole l'esprit de sportivité et de fair-play et qui, de par sa nature et/ou son degré de gravité, dépasse les limites d'une faute personnelle ou perturbatrice. Les critères définissant les fautes flagrantes sont les suivants :

- Il ne s'agit pas d'une action de basket-ball légitime contre un adversaire, avec ou sans ballon.
- Un acte imprudent, violent ou dangereux, qui cause ou est susceptible de causer une blessure à un adversaire.
- Contact excessif et violent dans le but de jouer le ballon ou de contrer un adversaire.

38.12 L'arbitre doit interpréter les fautes flagrantes de manière cohérente tout au long du match et se limiter à juger l'action.

38.2 Sanction

38.21 Une faute flagrante est imputée au fautif et compte comme l'une des fautes d'équipe.

38.22 Un ou plusieurs lancers francs sont accordés au joueur victime de la faute, suivis de :

- d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu située dans la zone d'attaque de l'équipe, à l'opposé de la table des marqueurs.
- d'un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-

temps. Le nombre de lancers francs accordés est le suivant :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en train de tirer : 2 lancers francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en train de tirer : le panier, s'il est marqué, est validé et, en outre, 1 lancer franc est accordé.
- Si la faute est commise sur un joueur en train de tirer et que le panier n'est pas marqué, 2 ou 3 lancers francs.

3823 Un joueur sera disqualifié pour le reste du match (disqualification pour le match) s'il est sanctionné pour :

- 2 fautes flagrantes,
- 2 fautes techniques de catégorie 1,
- 1 faute technique de catégorie 1 et 1 faute flagrante.

3824 Si un joueur est disqualifié en vertu de l'article 38.2.3, cette faute flagrante sera la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire liée à la disqualification ne sera appliquée.

Veuillez vous reporter aux annexes A et B pour consulter les signaux d'arbitrage et les marquages de fautes mis à jour.

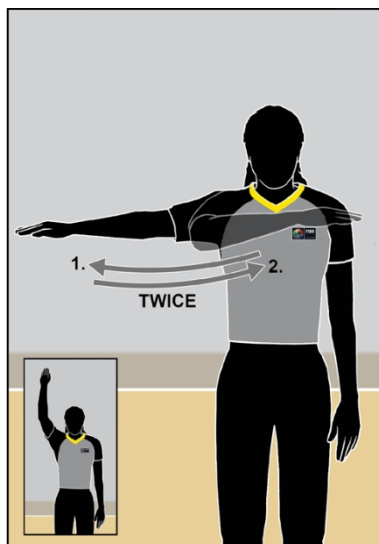
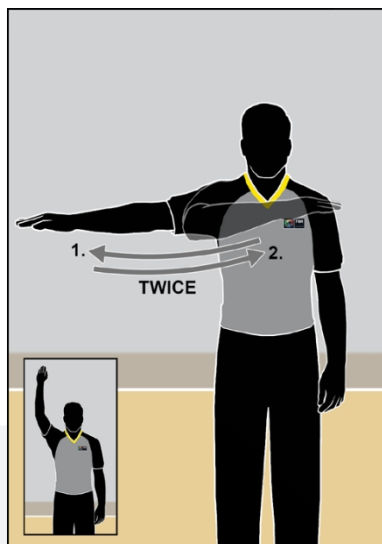
Annexe A Signaux des arbitres

RAISON DU CHANGEMENT

Les signaux relatifs au retard de jeu, à la faute perturbatrice et à la faute flagrante ont été introduits conformément aux nouveaux types et catégories de fautes.

NOUVEAUX SIGNALEMENTS ET SIGNALEMENTS MIS À JOUR

Retard de jeu



Faute perturbatrice



**Faute
flagrante**



Annexe B : Feuille de match

MOTIF DE LA MODIFICATION

De nouvelles mentions ont été introduites sur la feuille de match pour les fautes techniques, perturbatrices et flagrantes.

Ces nouvelles catégories de fautes exigent des mécanismes d'enregistrement et de suivi plus clairs. Par conséquent, un nouveau principe a été appliqué : toute faute entraînant une exclusion du match est désormais entourée d'un cercle afin de garantir la clarté.

Une nouvelle mention, « BD », a été introduite afin de garantir une indication plus claire des fautes entraînant une exclusion commises à l'encontre d'un membre de la délégation accompagnatrice.

Comme auparavant, toute faute donnant lieu à des lancers francs doit être inscrite en ajoutant le nombre correspondant de lancers francs (1, 2 ou 3) à côté de la mention de la faute.

TEXTE DU NOUVEAU RÈGLEMENT

Les nouvelles mentions sur la feuille de match :

1.	Faute perturbatrice / Joueur	DI
2.	Faute flagrante / Joueur	FL
3.	Faute technique de catégorie 1 / Joueur	T
4.	Faute technique de catégorie 2 / Joueur	T
5.	Faute technique de catégorie 1 / Entraîneur principal	C
6.	Faute technique de catégorie 1 / Banc de touche	B
8.	Faute technique de catégorie 1 / Faute entraînant la disqualification à l'encontre d'un membre de la délégation d'accompagnement	BD

Une liste complète des marquages de fautes et des exemples sera disponible à l'annexe B des Règles officielles de basket-ball 2026 (OBR 2026) et dans la documentation d'accompagnement.

	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Annexe D Classification des équipes

RAISON DE LA MODIFICATION

Les règles précédentes manquaient de clarté concernant le classement des équipes en dehors des phases finales des compétitions, en particulier dans les cas où aucun match de classement n'était disputé.

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

TEXTE DU NOUVEAU RÈGLEMENT

D – Classement des équipes

...

D.5 Classement des équipes dans un tournoi à phases

...

D.5.2 Afin de classer les équipes éliminées du tournoi après la phase de poules, les barrages pour les quarts de finale et/ou les quarts de finale, les quatre équipes éliminées à chaque phase éliminatoire respective seront regroupées dans un même groupe. Les critères suivants s'appliqueront dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- Meilleur classement dans le groupe à l'issue de tous les matchs disputés lors de la phase de poules.
- Meilleur bilan victoires-défaites de l'ensemble des matchs disputés lors de la phase de poules.
- Meilleure différence de points sur l'ensemble des matchs disputés lors de la phase de poules.
- Le plus grand nombre de points marqués lors de tous les matchs disputés lors de la phase de poules.

Si ces critères ne permettent toujours pas de départager les équipes, le classement FIBA correspondant déterminera le classement.

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

EXEMPLES

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

Groupe A	Victoires	Défaites	Points de classement	Points de match	Différence de points de match
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 de classement	Points de match	Différence de points de match
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 de match	Différence de points de match
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 de match	Différence de points de match
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 à 16e) éliminées à l'issue de la phase de poules.

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

Classement classement	Classement points	Points de match	Points de match différence
13e Équipe A4	3	245 – 291	- 46
14e équipe D4	3	195 – 253	- 58
15e équipe C4	3	212 – 275	- 63
16e équipe B4	3	184 – 263	- 79

Classement final des 4 équipes (9e à 12e) éliminées à l'issue des qualifications pour les quarts de finale

Les équipes classées 2e et 3e dans chaque groupe de la phase de poules disputeront un match à élimination directe

A2, A3, D3, D2) sont

se qualifient pour les quarts de finale. Les équipes perdantes (par exemple : B3, B2, C2, C3) sont éliminées. Le classement final des équipes est le suivant :

Classement classement	Classement Points	Points de match	Points de match différence
9e Équipe B2	5	271 – 209	+ 62
10e équipe C2	5	249 – 225	+ 24
11e équipe C3	4	232 – 251	- 19
12e équipe B3	4	197 – 252	- 55

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

Les 4 équipes vainqueurs des matchs éliminatoires des quarts de finale disputeront un match éliminatoire pour les demi-finales selon le schéma suivant : A1 contre D3, B1 contre D2, C1 contre A2, D1 contre A3. Les équipes vainqueurs (par exemple : A1, 1, B1, C1, D1) se qualifient pour les demi-finales. Les équipes perdantes (par exemple : D3, D2, A2, A3) sont éliminées.

Le classement final des équipes est le suivant :

Classement classement	Classement Points	Points de match	Points de match différence
5e équipe D2	5	260 – 265	- 5
6e équipe A2	5	255 – 266	- 11
7e équipe D3	4	239 – 246	- 7
8e équipe A3	4	250 – 270	- 20

...

Annexe F Système de relecture vidéo

MOTIF DES MODIFICATIONS

Révision au cours des 2 dernières minutes ou moins du quatrième quart-temps et de chaque prolongation (F3.2)

Cette nouvelle disposition permet de déterminer si un joueur effectuant une remise en jeu a lâché le ballon de ses mains ou non lorsqu'une faute de remise en jeu est sifflée.

Une telle situation de jeu est étroitement liée aux efforts déployés par l'équipe en défense pour empêcher le chronomètre de jeu et/ou le chronomètre de tir de tourner, et devrait donc avoir une incidence potentielle sur le score (1 lancer franc pour l'équipe en attaque).

Revue à tout moment du match (F3.3)

L'ajout de la possibilité de revoir une faute de « goaltending » ou d'interférence à tout moment du match, après qu'une faute a été commise, permet d'éliminer les erreurs ayant un impact direct sur le tableau d'affichage (soit +2/3 ou -2/3 points) si des infractions ne sont pas détectées ou sont mal sanctionnées.

Ces deux nouveaux ajouts s'appliquent également à la règle du « challenge de l'entraîneur principal » (HCC). Conformément à l'article F.4.2, les restrictions de temps prévues aux annexes F.3.1 et F.3.2 ne s'appliquent pas. Le HCC peut être demandé à tout moment du match.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT

F – SYSTÈME DE RÉVISION VIDÉO

...

F.3 Règle

Les situations de jeu suivantes peuvent faire l'objet d'une révision :

- F32** Lorsque le chronomètre de match indique 2 minutes ou moins au quatrième quart-temps et lors de chaque prolongation,
- pour déterminer si un tir ayant abouti à un but a été effectué avant que le signal du chronomètre de tir ne retentisse.
 - Les arbitres sont autorisés à interrompre immédiatement le match afin de vérifier si un tir ayant abouti à un but a été effectué avant que le signal du chronomètre de tir ne retentisse.
 - Les arbitres doivent déterminer la nécessité de cette révision, qui doit avoir lieu après le but, lorsque les arbitres ont arrêté le match pour la première fois, quelle qu'en soit la raison.
 - lorsqu'une faute a été commise en dehors d'une situation de tir
 - que le temps réglementaire ou le temps de possession soit écoulé,
 - 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 mains du tireur lorsque la faute a été commise par un coéquipier de ce dernier.
 - si le ballon était encore dans la ou les mains du lanceur lorsqu'une faute a été commise par une équipe en défense lors d'une remise en jeu.

- si une faute de goaltending ou d'interférence a été sifflée à juste titre.
Lorsque l'examen vidéo établit qu'une faute de « goaltending » ou d'« interférence » n'a pas été sifflée à juste titre, le match reprendra comme suit, si, après la décision :
 - le ballon est entré légalement dans le panier, le panier est validé et l'équipe en défense a droit à une remise en jeu depuis la ligne de fond.
 - Si un joueur de l'une ou l'autre équipe a pris le contrôle immédiat et net du ballon, cette équipe a droit à une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'emplacement du ballon au moment où la décision a été prise.
 - Si aucune des deux équipes n'a pris le contrôle immédiat et net du ballon, il y a mise en jeu à deux.
- pour identifier le joueur à l'origine de la sortie de balle.

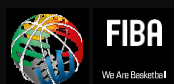
F33

À tout moment du match,

- que le panier validé ait été marqué depuis la zone des 2 ou des 3 points.
 - Les arbitres sont autorisés à interrompre immédiatement le match afin de vérifier si un panier validé a été marqué depuis la zone des 2 ou des 3 points.
 - La vérification doit avoir lieu lorsque les arbitres ont arrêté le match pour la première fois, pour quelque raison que ce soit, après le panier.
- pour déterminer s'il convient d'accorder 2 ou 3 lancers francs, après qu'une faute a été commise sur un tireur à la suite d'un tir manqué.
- pour déterminer s'il y a eu une faute de « goaltending » ou d'interférence après qu'une faute a été commise, et si cette faute a été sifflée correctement.
- si une faute personnelle, perturbatrice, flagrante ou entraînant une exclusion répondait aux critères d'une telle faute, ou si elle devait être reclassée à un niveau supérieur ou inférieur, ou encore si elle devait être considérée comme une faute technique.
- si une faute technique doit être considérée comme une faute perturbatrice, flagrante ou entraînant la disqualification.
- si une erreur corrigible de catégorie 1 s'est produite et peut encore être corrigée dans les limites définies à l'article 44 (Erreurs corrigibles). Si tel est le cas :
 - Les arbitres sont autorisés à interrompre immédiatement le match afin de vérifier si une erreur corrigible de catégorie 1 s'est produite.
 - L'erreur ne peut être corrigée que conformément aux dispositions de l'article 44 (Erreurs corrigibles).
- si l'une des erreurs corrigibles de catégorie 2 s'est produite et peut encore être corrigée dans les limites définies à l'article 44 (Erreurs corrigibles). Si tel est le cas, l'erreur ne peut être corrigée que conformément aux dispositions de l'article 44 (Erreurs corrigibles).
- après un dysfonctionnement du chronomètre de match ou du chronomètre de tir, de déterminer de combien de temps le(s) chronomètre(s) doit (doivent) être corrigé(s).
- d'identifier le tireur de lancer franc désigné.
- déterminer 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 interrompre immédiatement le match afin d'examiner tout acte de violence ou acte de violence potentiel.
 - Cet examen doit avoir lieu avant que le ballon ne soit remis en jeu après que les arbitres ont arrêté le match 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 RELATIF AUX MODIFICATIONS DES RÈGLES

QUALITÉ STANDARD CONNEXION MONDIALE



1, Chemin de la FIBA - B.P. 29 1295 Mies

Suisse

Tél. : +41 22 545 00 00

Fax : +41 22 545 00 99