



FIBA INTRODUIT DES MODIFICATIONS AUX REGLES POUR LA SAISON 2026-2027

Les nouvelles règles entreront en vigueur le 1er octobre,
au début de la prochaine saison.

ACTE DE TIR

NOUVELLE DÉFINITION

Sur les tirs en suspension ou tout autre tir en mouvement, l'acte de tir débute lorsque le joueur commence à **déplacer les épaules et le ballon vers le haut** en direction du panier adverse.

AJOUT À LA RÈGLE

Pour qu'un joueur soit considéré dans l'acte de tir, **il doit se trouver dans sa zone avant**. L'exception permettant au joueur de se trouver n'importe où sur le terrain s'applique uniquement lors de la dernière action précédant l'expiration du chronomètre de jeu à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, ou avant l'expiration du chronomètre des tirs à n'importe quel moment du match.

ACTE DE TIR

AJOUT À LA RÈGLE

Lorsqu'un joueur est dans l'acte de tir sur un tir en suspension ou tout autre tir en mouvement et qu'il est victime d'une faute: **s'il effectue une passe; ou si le ballon est déplacé vers le haut dans une direction s'éloignant du panier; ou si le joueur ne fait pas face au panier lorsque le ballon est déplacé vers le haut;** ce joueur n'est alors plus considéré comme étant dans l'acte de tir.

RAISONS DU CHANGEMENT

Une définition plus précise du mouvement continu et de l'acte de tir (AOS) est nécessaire, en raison de l'augmentation des situations où les joueurs manipulent les actions afin de provoquer des fautes de tir, que ce soit en transition ou en attaque placée en demi-terrain.

FAUTE TECHNIQUE

NOUVELLE DÉFINITION

Les fautes techniques sont divisées en deux catégories, selon leur nature et leur niveau de gravité. La faute technique de catégorie 1 est comptabilisée dans la disqualification du match, tandis que la faute technique de catégorie 2 n'est pas comptabilisée dans la disqualification du match.

FAUTE TECHNIQUE DE CATÉGORIE 1

Les fautes techniques de catégorie 1 commises par un joueur peuvent être des fautes avec ou sans contact, de nature comportementale, incluant notamment, mais sans s'y limiter : manquer de respect envers les arbitres, narguer, provoquer ou chercher à déstabiliser un adversaire, gêner la vision d'un adversaire, effectuer des mouvements excessifs des coudes (sans contact), ou simuler une faute. Ces fautes techniques sont comptabilisées dans la disqualification du match.

FAUTE TECHNIQUE

FAUTE TECHNIQUE DE CATÉGORIE 2

Les fautes techniques de catégorie 2 commises par un joueur peuvent être des fautes sans contact, de nature comportementale ou administrative, incluant notamment : retarder le jeu, se suspendre au cercle, ou commettre une interférence sur un tir lors du dernier lancer franc. Ces fautes techniques sont comptabilisées comme une faute personnelle et une faute d'équipe, mais ne sont pas comptabilisées dans la disqualification du match.

RAISONS DU CHANGEMENT

La règle précédente de disqualification du match, selon laquelle un joueur était disqualifié après avoir été sanctionné de deux fautes techniques, de deux fautes antisportives ou d'une combinaison des deux, apparaît trop stricte.

FAUTE PERTURBATRICE

NOUVELLE DÉFINITION

Une faute perturbatrice est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire qui n'atteint pas le niveau d'une faute flagrante, mais qui perturbe le déroulement du jeu et désavantage l'adversaire. La sanction est la même que celle actuellement appliquée à une faute antisportive. Les fautes perturbatrices ne sont pas comptabilisées dans la disqualification du match, mais sont comptabilisées comme faute personnelle et faute d'équipe.

CRITÈRES

- Un contact inutile causé par le défenseur, sans tentative légitime de jouer directement le ballon, afin d'arrêter la progression de l'équipe attaquante en transition.
- Un contact inutile causé par le défenseur, à n'importe quel endroit du terrain, sans tentative légitime de jouer directement le ballon, afin d'arrêter le chronomètre de jeu et/ou le chronomètre des tirs, 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 défenseur entre le joueur en progression et le panier.

FAUTE FLAGRANTE

NOUVELLE DÉFINITION

Une faute flagrante est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire, qui va à l'encontre de l'esprit du fair-play et du comportement sportif, et qui, par sa nature et/ou son niveau de gravité, dépasse les limites d'une faute personnelle ou d'une faute perturbatrice. **La sanction est la même que celle actuellement appliquée à une faute antisportive. Les fautes flagrantes sont comptabilisées dans la disqualification du match.**

CRITÈRES

- Action non légitime de basketball contre un adversaire, avec ou sans ballon.
- Action imprudente, violente ou dangereuse, susceptible de causer ou causant une blessure à un adversaire.
- Contact excessif et dur dans une tentative de jouer le ballon ou de défendre contre un adversaire.

RAISONS DU CHANGEMENT

La règle précédente de disqualification du match, selon laquelle un joueur était disqualifié après avoir été sanctionné de deux fautes techniques, de deux fautes antisportives ou d'une combinaison des deux, apparaissait trop stricte.

SIGNALISATION MISE À JOUR

RETARD DE JEU



FAUTE PERTURBATRICE



FAUTE FLAGRANTE



The new scoresheet markings:

1.	Disruptive Foul/Player	DI
2.	Flagrant Foul/Player	FL
3.	Technical Foul Category 1/Player	T
4.	Technical Foul Category 2/Player	T
5.	Technical Foul Category 1/Head Coach	C
6.	Technical Foul Category 1/Bench	B
8.	Technical Foul Category 1/Disqualifying Foul against an Accompanying Delegation Member	BD

38.2.3

A player shall be disqualified for the remainder of the game (game disqualification) when charged with:



2 flagrant fouls,



2 category 1 technical fouls,



1 category 1 technical foul and 1 flagrant foul.

38.2.4



If a player is disqualified under Article 38.2.3, that flagrant foul shall be the **only foul** to be penalised and **no additional penalty** for the disqualification shall be administered.

DES QUESTIONS ?



MERCI ET BONNE
SAISON 2026–2027 !

