

Présentation des règles du Basketball modifiées pour 2026-2027



**APPLICATION
IMMEDIATE
DANS TOUTES
LES DIVISIONS**



NOUVELLES REGLES FIBA 2026

Art. 1 Définition

- Ajout du **Délégué Technique** qui, si présent, a les mêmes attributions que le Commissaire dans les règles de jeu.

Applicable immédiatement

Art. 2 Règles sur les tracés des terrains

- Davantage de latitude sur les couleurs des tracés du terrain (couleur, ligne médiane, rond central, ...)

Applicable immédiatement (géré par la Commission Salles et Terrains)

Art. 4 Tenue des joueurs

- Plus d'obligation d'avoir des chaussettes visibles.

Applicable partout immédiatement



NOUVELLES REGLES FIBA 2026

Art. 24 Reprise de dribble

Reformulation

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.

NOTE : Pas de changement sur le fond, la formulation change, l'esprit de la règle reste le même

Art. 31 Intervention illégale sur le ballon (« Goaltending ») ou interférence sur le panier

Vocabulaire :

1. Intervention illégale sur le ballon (« Goaltending »)
2. Interférence sur le panier (nouveau)



NOUVELLES REGLES FIBA 2026

Art. 15 Joueur en action de tir

Règles de l'action de tir selon les catégories de tir

Nouvelle catégories de tirs		2 catégories de tir	
Jump shot (et autres mouvements de tir)		Tir sur drive (Tir en pénétration après dribble ou après réception de passe)	
Limitation de la zone valide pour une action de tir	En zone avant uniquement Pas d'action de tir en zone arrière (donc pas de lancers-francs pour faute sur tir) sauf pour les tirs au buzzer de fin de quart-temps ou de période de 24 secondes (mais le ballon doit être dans les mains du tireur au moment de la faute)		
Début de l'action de tir	Quand le joueur commence à monter les épaules et le ballon vers le haut et vers le panier de l'adversaire	a) A la fin d'un dribble : Quand le joueur saisit le ballon et que le ballon repose dans une ou ses mains b) A la réception d'une passe : lorsque le joueur attrape le ballon en l'air dans un mouvement continu pour tirer	
Conditions restrictives pour l'action de tir	Ce n'est plus une action de tir, si après la faute : a) le tireur ne fait pas face au panier quand le ballon est lancé vers le haut b) le ballon ne part pas en direction du panier c) le tireur fait une passe	L'action de tir sur drive doit se faire en zone avant et doit démarrer en principe au plus loin autour de la ligne à 3 points , et se poursuivre vers le panier par un mouvement continu jusqu'au tir	Ce n'est plus une action de tir, si après la faute : le tireur fait une passe
Fin de l'action de tir (plus de lancer-franc pour le tir)	a) Quand le ballon quitte les mains du tireur b) Quand les deux pieds du tireur ont regagné le sol (si le tireur est en l'air) c) Quand le joueur fait une passe d) Quand le joueur fait une action de tir entièrement nouvelle		

**En gras : les modifications*

Applicable partout immédiatement

Zone arrière

Jamais d'action de tir

sauf tir buzzer

(fin de $\frac{1}{4}$ temps et de 24 sec.)

Zone avant, à 3 points

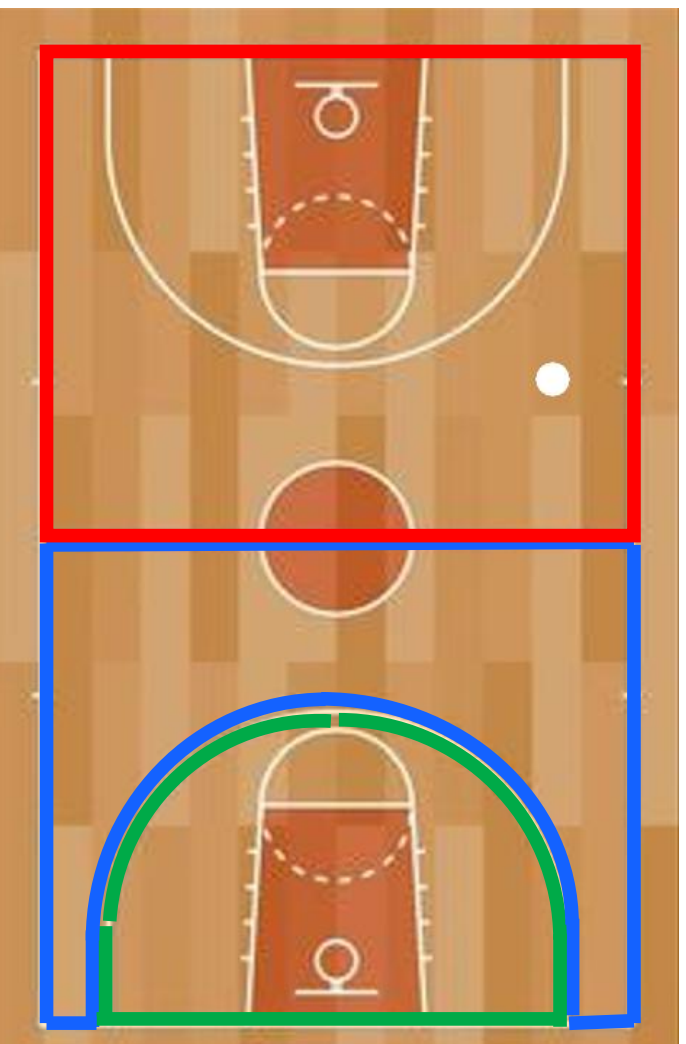
Pas d'action de tir en pénétration (drive)

Action de tir OK sur Jump shot ou autre mouvement si :

- Face au panier
- Ballon déjà saisi
- Montée des épaules et du ballon vers le haut et le panier adverse

Zone avant, à 2 points

Toutes actions de tir OK
si les critères sont OK
(inchangé)



Sens du jeu