



Les Règles Officielles du Basketball (OBR) 2026



AG RÉGIONALE

JAMBES, 30/08/2026

**Les
changements
mineurs**

Lignes

Chaussettes

Double dribble

Le tracé du terrain



- Toutes les couleurs sont autorisées; elles doivent contraster avec celle du terrain de jeu
- Trois combinaisons permises:
 - Lignes de délimitation
 - Couleurs identiques pour les deux demi-terrains
 - Cercle central



Chaussettes

AUTORISÉ

**Le port de chaussettes non visibles
est autorisé**

UNIFORMITÉ

**La couleur doit être la même pour
toute l'équipe**



Second dribble

Le joueur peut commencer un deuxième dribble s'il a perdu le contrôle de ballon vivant à la suite d'un

Tir au panier.

Ballon touché par un **adversaire**.

Sur une passe ou un fumble, le ballon touche ou est touché par un **autre joueur**.

Les changements majeurs



- L'AOS
- Deux catégories de FT
- La UF devient
 - Faute disruptive
 - Faute flagrante

AOS: les raisons

Bien définir les trois types d'AOS ;

Bien détailler les conditions pour qu'un joueur se trouve en AOS ;

Bien préciser la situation des tirs depuis la zone arrière.

AOS: l'objectif

- Clarifier si le joueur est vraiment en AOS
- Donner aux arbitres les moyens pour bien identifier les tirs manufacturés

9/1/2026

OBR 2026

8



Tir en suspension/ mouvement

DÉBUT DE L'ACTE DE TIR

Le joueur entame le mouvement des épaules et du ballon vers le haut, et vers le panier adverse



Mouvement continu (drive)

DÉBUT DE L'AOS

- Le joueur **complète son dribble, saisit** le ballon et celui-ci **repose** dans la main lors d'un drive
- Ou il **attrape** le ballon en l'air et poursuit son mouvement vers le panier



Caractéristiques du mouvement continu

ZONE

Effectué par un joueur placé en zone avant

DÉPART

Débute typiquement entre la ligne à 3 points offensive et le panier

DIRECTION

Le mouvement de tir se poursuit vers le panier, généralement vers le haut



AOS dans la zone arrière

RÈGLE

Pour être en AOS, le joueur doit se trouver dans la zone avant

EXCEPTION

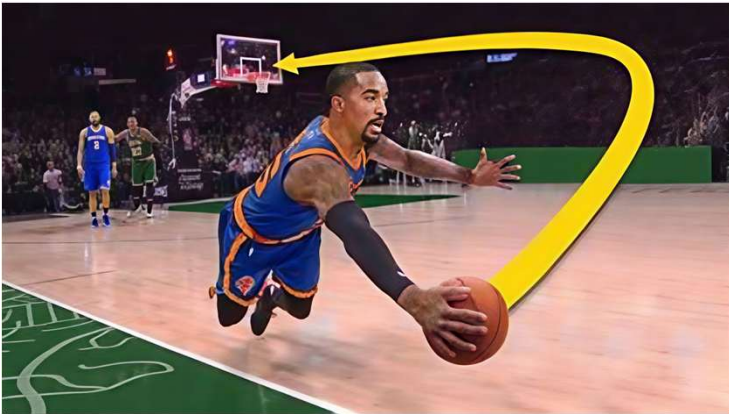
L'AOS est aussi reconnu si le joueur se trouve n'importe où sur le terrain :

- Avant l'expiration du chrono de jeu à la fin du quart-temps ou de la prolongation; ou,
- Avant l'expiration du chrono des tirs à tout moment du jeu.

CONDITION

L'AOS commence lorsque le joueur a saisi le ballon et que celui-ci vient reposer dans sa ou ses main(s).

Fin de l'AOS



JOUEUR N'EST PLUS EN AOS

- Le ballon se déplace vers le haut mais dans une **direction éloignée** du panier
- Le joueur **ne fait pas face au panier** lorsque le ballon se déplace vers le haut
- Le joueur **passe le ballon vers un autre joueur** après la faute

FIN DE L'ACTE DE TIR

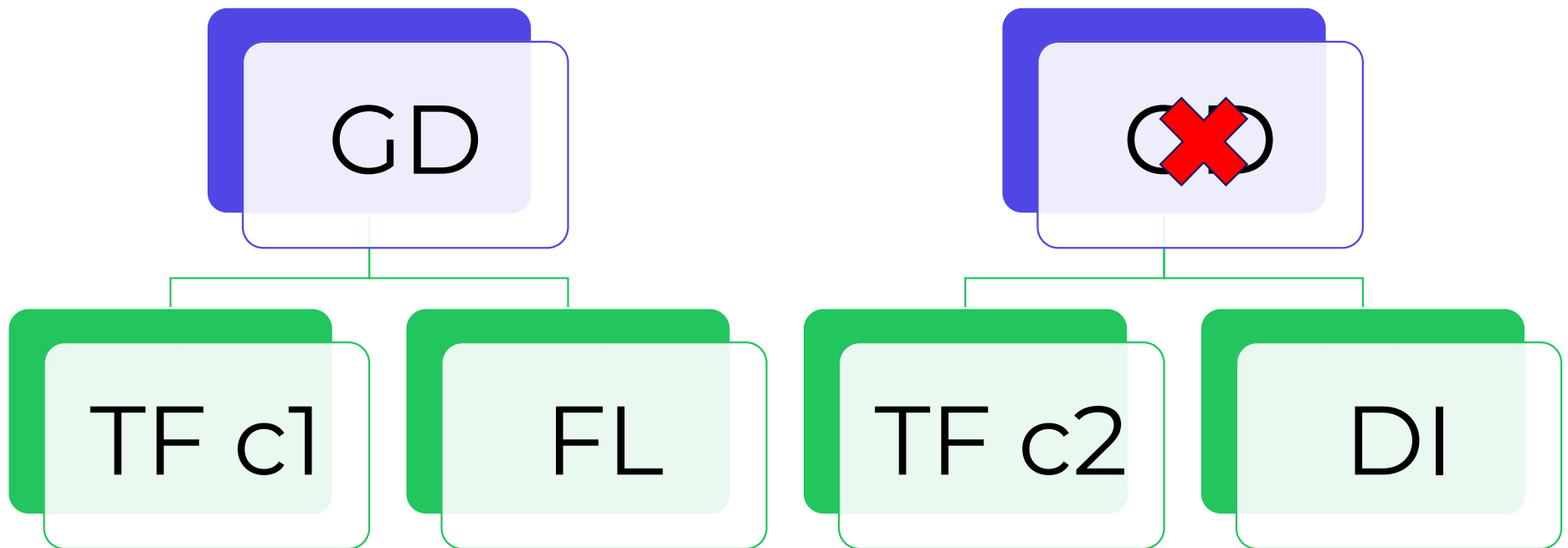
- Le ballon quitte les mains du tireur
- Un nouveau AOS est entamé
- Les deux pieds reviennent au sol si le joueur était en l'air

FT/UF: raisons du changement

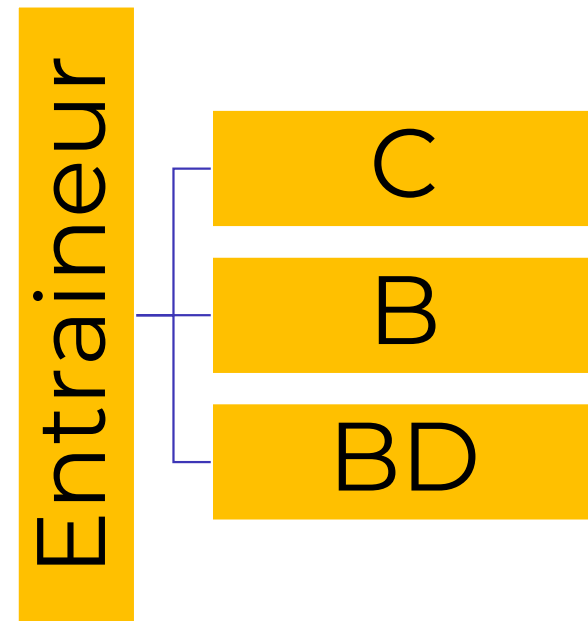
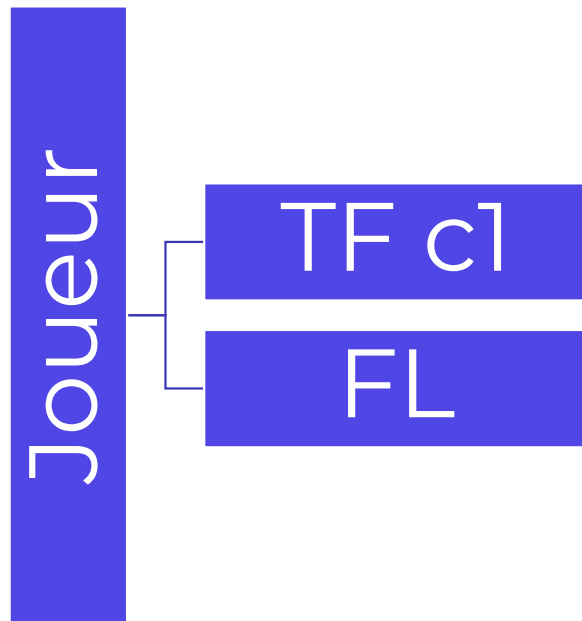
- Sanction considérée trop sévère
- Établir des sanctions plus proportionnées à la nature de la faute



Deux catégories



Le calcul pour la GD



La faute technique du joueur

Catégorie 1: fautes sans contact ou avec contact, de nature comportementale

Catégorie 2: fautes sans contact, de nature comportementale ou administrative

TF: catégorie 1

- Traiter, s'adresser et/ou communiquer de manière irrespectueuse envers:
 - Les arbitres, le commissaire, 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 ou en plaçant la ou les mains près de ses yeux.
- Balancer excessivement les coudes, sans contact.
- Simuler être victime d'une faute (fake).



TF: Catégorie 2

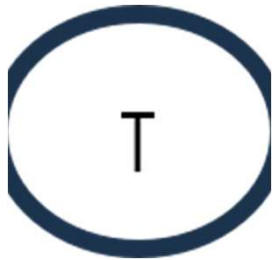
Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il a traversé le panier, ou en empêchant qu'une remise en jeu ou qu'un lancer-franc soit exécuté rapidement, ou en arrivant en retard sur le terrain pour débiter le match ou la seconde mi-temps.

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.

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.



TF: Sanction



1 lancer franc (FT) pour n'importe quel joueur adverse

La faute compte pour les fautes d'équipe

La faute **compte** pour la disqualification de la rencontre (GD)



1 lancer franc (FT) pour n'importe quel joueur adverse

La faute compte pour les fautes d'équipe

La faute **ne compte pas** pour la disqualification de la rencontre (GD)

FT: coach et banc

Toutes les fautes du banc d'équipe sont considérées comme FT de Catégorie 1

C: faute technique du coach résultant d'un comportement antisportif personnel

B: faute technique résultant du comportement antisportif de personnes autorisées à s'asseoir sur le banc d'équipe

BD: faute disqualifiante résultant du comportement antisportif des accompagnateurs



Le calcul pour la GD du coach

2 fautes de comportement personnel (C)

3 fautes techniques de banc (B)

3 fautes disqualifiantes d'accompagnateur (BD)

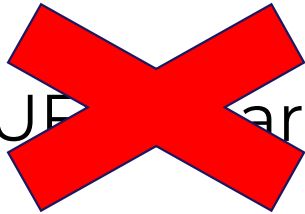
1 faute de comportement personnel (C) + 2 fautes de banc (B)

1 faute de comportement personnel (C) + 2 fautes disqualifiantes d'accompagnateurs (BD)

1 faute de comportement personnel (C) + 1 faute de banc (B) + 1 faute disqualifiante d'accompagnateur (BD)

La faute antisportive

L'UEFA apparaît



Remplacée par
deux types de
fautes:

**Faute
disruptive**

**Faute
flagrante**



Faute disruptive (DI): définition



Une faute disruptive (DI) 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.



9/1/2026

Faute disruptive (DI): critères

- 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.

OBR 2026

25



Faute disruptive (DI): critères

- Contact du défenseur, sans essayer de jouer directement le ballon de manière légitime à n'importe quelle place sur le terrain, visant à arrêter le chrono du match et/ou de tir à la fin d'un quart, de la rencontre ou de la prolongation.



Faute disruptive (DI): critères

Un contact illégal commis par un joueur par derrière ou latéralement sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse alors qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur qui progresse et le panier, et

le joueur en progression est en contrôle du ballon,

le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon,

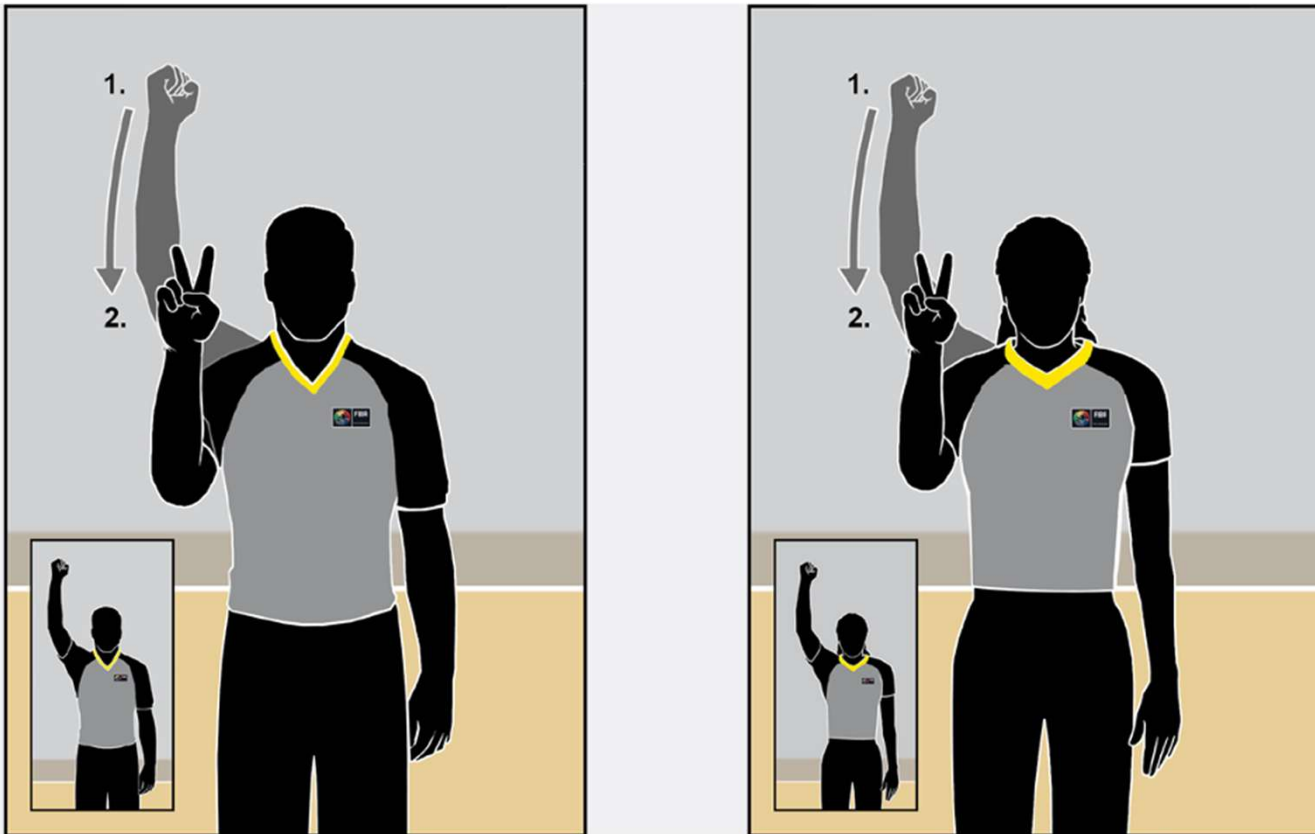
le ballon a été lâché pour une passe à destination du joueur en progression

Critères DI

Arrêter la
transition

Arrêter le chrono

Dernier homme
(open path)



Signal de la faute disruptive

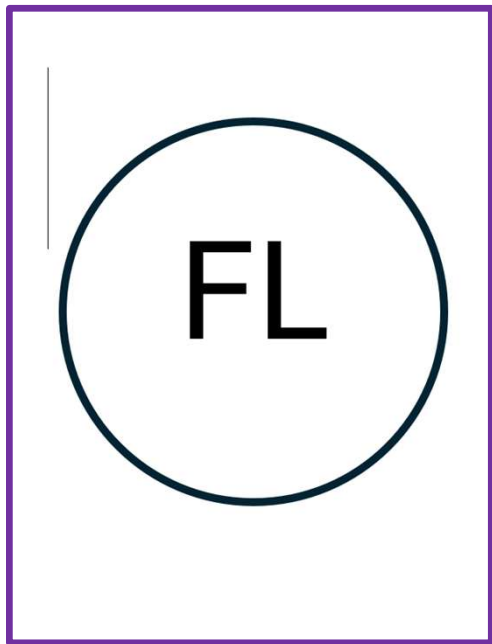
Faute disruptive (DI): sanction

Les critères s'appliquent jusqu'au moment que commence l'AOS

2 FT + PB pour ReJ, depuis la ligne de ReJ à l'opposé de la table de marque.

La DI compte pour les fautes d'équipe

La DI ne compte pas dans le calcul des fautes menant à une GD.



Faute flagrante (FL) : définition

- 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.
- Les critères des fautes flagrantes sont les suivants



Faute flagrante (FL) : critères

ACTION

Action non-légitime de basketball contre un adversaire, avec ou sans ballon.

DANGÉROSITÉ

Acte imprudent, violent ou dangereux, qui cause ou peut causer une blessure à un adversaire.

INTENSITÉ

Contact excessif et dur dans une tentative de jouer le ballon ou un adversaire.



Signal de la faute flagrante

Faute flagrante: sanction

2 FT + PB pour ReJ, depuis la ligne de ReJ à l'opposé de la table de marque.

La FL compte pour les fautes d'équipe

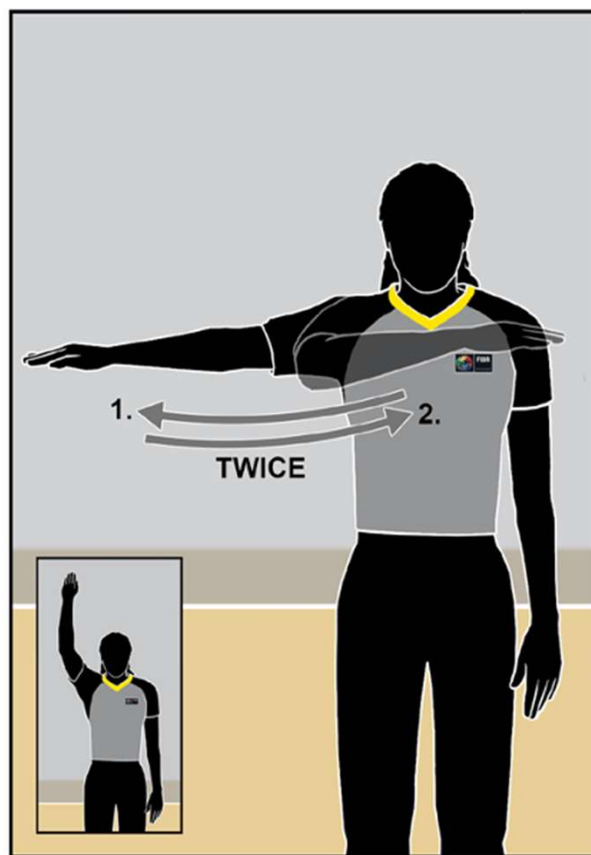
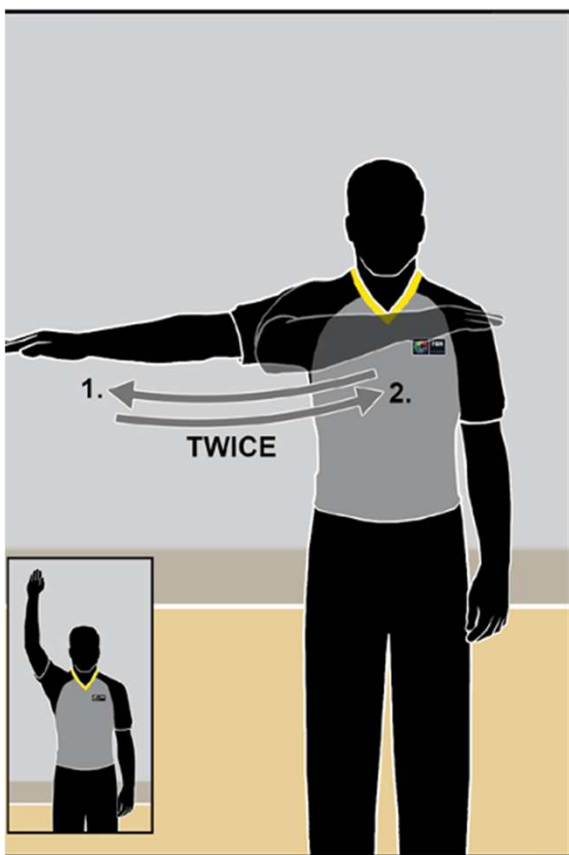
La FL compte pour la disqualification de la rencontre (GD).

Le calcul pour la GD du joueur

2 fautes flagrantes (FL)

2 fautes techniques catégorie 1

Combinaison : 1 faute flagrante + 1 technique catégorie 1



Signal de retard de jeu

Nouveaux enregistrements de la FdM

1.	Faute Disruptive (faute d'interruption du jeu) / 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	B
7.	Faute Technique de Catégorie 1 / pour Faute Disqualifiante d'un membre accompagnant la délégation	BD

Situations IRS



L2M: vérifier si le ballon avait quitté ou non les mains du joueur quand la faute a été commise, lors d'une ReJ ;



À tout moment: vérifier si, après qu'une faute a été sanctionnée, une violation de goaltending ou d'interférence a été correctement sanctionnée.

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

Place à vos questions

