



РФБ

ИЗМЕНЕНИЯ В ОФИЦИАЛЬНЫХ ПРАВИЛАХ БАСКЕТБОЛА действуют с 1 октября 2026

ОПУБЛИКОВАНО: ИЮЛЬ 2026
ВЕРСИЯ 1.0А



**ИЗМЕНЕНИЯ
В ОФИЦИАЛЬНЫХ ПРАВИЛАХ БАСКЕТБОЛА
ДЕЙСТВУЮТ С 1 ОКТЯБРЯ 2026**

ОПУБЛИКОВАНО: ИЮЛЬ 2026г.
ВЕРСИЯ 1.0a

Содержимое не может быть изменено и представлено с логотипом ФИБА без письменного разрешения от FIBA Referee Operations.

Изменения в правилах выделены желтым цветом.

В данном документе не учтены незначительные и редакционные правки. В случае расхождений преимущественную силу имеет окончательный текст Официальных правил баскетбола FIBA.

Данный материал разработан FIBA Referee Operations. В случае обнаружения ошибок в переводе или расхождений просьба уведомить об этом по электронной почте ostrovskiy@russiabasket.ru

ПРЕДИСЛОВИЕ

Официальные правила баскетбола ФИБА (OBR) одобрены Центральным Бюро ФИБА и доступны всему баскетбольному сообществу.

В соответствии с установленной процедурой, Консультационная группа ФИБА по правилам (RAG), состоящая из экспертов по баскетболу в целом и судейству в частности, внимательно изучила все предложения по изменениям в правилах перед тем, как представить их на Техническую комиссию ФИБА для окончательного рассмотрения.

Как правило, новая редакция правил начинает действовать с 1 октября соответствующего года.

Официальные правила баскетбола содержат два раздела: а) Правила баскетбола и б) Баскетбольное оборудование. Данные разделы публикуются двумя разными документами.

В целях упрощения подготовки изменения правил по всему миру, ФИБА публикует следующие документы:

- a. Официальные правила баскетбола и Баскетбольное оборудование на английском языке*
- b. Сводка изменений в правилах на английском, французском и испанском языках**
- c. Интерпретации официальных правил баскетбола на английском языке***

Дополнительный материал

- d. Вебинары, презентации и видео для объяснения изменений правил на практике

* = доступно в июле 2026г.

** = не включают все незначительные редакционные правки

*** = доступно в сентябре 2026г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БАСКЕТБОЛА 2026		6
Ст. 1	ОПРЕДЕЛЕНИЯ	6
Ст. 2	ПЛОЩАДКА	7
Ст. 4	КОМАНДЫ.....	8
Ст. 15	ИГРОК В ПРОЦЕССЕ БРОСКА	9
Ст. 24	ВЕДЕНИЕ	11
Ст. 36	ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ.....	12
Ст. 37	ДЕСТРУКТИВНЫЙ ФОЛ	14
Ст. 38	ГРУБЫЙ ФОЛ	16
Приложение А	ЖЕСТЫ СУДЕЙ.....	18
Приложение В	ПРОТОКОЛ.....	20
Приложение D	КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД.....	21
Приложение F	СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА.....	24

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БАСКЕТБОЛА 2026

Ст. 1 Определения

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Добавлено положение, разъясняющее, что всякий раз, когда в правилах встречается термин «комиссар», он также относится и к «техническому делегату».

Данное уточнение обеспечивает терминологическую согласованность в соревнованиях, где применяются различные структуры управления.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 1 Определения

В баскетбол играют 2 команды, в каждой из которых по 5 игроков. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину соперников и помешать другой команде забросить его в корзину.

Игру проводят судьи, судьи-секретари и комиссар (если присутствует).

Каждый раз, когда упоминается роль «комиссара», это также относится и к роли «технического делегата».

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Более свободный выбор цветов линий позволяет использовать на площадке элементы брендинга и коммерческого оформления, при этом сохраняя необходимые требования к видимости разметки и равным условиям для команд.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ**Ст. 2.5 Линии**

Все линии должны быть однотонными, шириной 5 см, отчетливо видимыми и сильно контрастировать по отношению к цвету(-ам) игровой площадки и ограничивающей зоны.

Цвета ограничивающих линий и разметки площадки, либо сама разметка, могут различаться, однако должен соблюдаться следующий принцип:

- Все ограничивающие линии, включая боковые, лицевые линии, линии вбрасывания и линии зоны скамеек команд, должны быть одного цвета.
- Цвет каждой пары элементов разметки должен совпадать на обеих половинах площадки. К ним относятся:
 - Ограниченная зона, включая места для подбора при штрафных бросках
 - Полукруги штрафных бросков
 - Линии штрафного броска
 - 3-очковые линии
 - Линии полукругов без фолов столкновений
- Центральная линия и центральный круг могут иметь цвет, отличный от цвета ограничивающих линий и другой разметки площадки. Центральная линия и центральный круг между собой могут быть одного цвета или разных цветов.

Ст. 4 Команды

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Отменено требование о том, чтобы носки были видны – это соответствует современной экипировке и сокращает ненужные административные споры и сложности с контролем.

Действующее правило, как проводится игра, не меняется (редакционная правка).

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 4.3 Игровая форма

...

4.3.1 Игровая форма всех членов команды должна состоять из:

- Маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, того же цвета, что и шорты. Если у маек есть рукава, они должны заканчиваться выше локтя. Майки с длинными рукавами не разрешаются. Все игроки должны заправлять майки в игровые шорты. Разрешены также обтягивающие комбинезоны.
- Шорт одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, того же цвета, что и майки. Шорты должны заканчиваться выше колена.
- Носков одного доминирующего цвета для всех членов команды.

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Необходимо более точное определение непрерывного движения и процесса броска (AOS), поскольку игроки всё чаще прибегают к манипуляциям, чтобы создавать фолы при броске – как в переходе, так и в позиционном нападении.

Дано более детальное описание, позволяющее определить момент начала и окончания процесса броска для различных типов бросков.

Изменения направлены на:

- дифференциацию процесса броска для разных видов бросков: проходы к кольцу, броски в прыжке и другие броски в движении;
- указание мест и направлений, например, для проходов к кольцу между 3-очковой линией и корзиной;
- определение движений частей тела игрока, чтобы действие можно было считать процессом броска;
- исключение любых «бросков» из тыловой зоны, за исключением случаев, когда бросок выполняется в конце четверти/овертайма или по истечении времени владения в любой момент игры.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ**Ст. 15 Игрок в процессе броска**

...

15.1.2 Процесс броска при бросках в прыжке или других бросках в движении:

- Начинается, когда игрок начинает движение плечами и мячом вверх в направлении корзины соперников.
- Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока или если начат совершенно новый процесс броска, и в случае, если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол;

15.1.3 Процесс броска в непрерывном движении при проходах к корзине:

- Начинается, когда игрок взял мяч, и мяч остается в руке(-ах) игрока после завершения ведения или ловли в воздухе, и игрок продолжает бросковое движение, предшествующее выпуску мяча при попытке забросить мяч.
- Заканчивается, когда мяч покинул руку(-и) игрока или если начался совершенно новый процесс броска, и в случае, если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

Непрерывным движением в процессе броска при проходах к корзине является действие игрока в передовой зоне своей команды, обычно начинающееся между 3-очковой линией в нападении и корзиной, при котором игрок берет мяч после завершения ведения или ловит мяч в движении и затем продолжает бросковым движением к корзине, обычно направленным вверх.

15.1.4 Для того, чтобы находиться в процессе броска, игрок должен быть в передовой зоне. Исключение, когда игрок может находиться в любом месте площадки, применяется только в случае последнего действия до истечения игрового времени в конце четверти или овертайма либо до истечения времени владения в любой момент игры. В таких случаях процесс броска начинается, когда игрок берёт мяч, и мяч остается в его руке(-ах).

15.1.5 Нет никакой взаимосвязи между количеством правильно сделанных шагов и процессом броска.

15.1.6 Во время процесса броска рука(-и) игрока может(-гут) удерживаться соперником таким образом, что тот не имеет возможности забросить мяч. В этом случае не существенно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.

15.1.7 Когда игрок находится в процессе броска при броске в прыжке или другом броске в движении и после того, как на нем совершается фол:

- он отдает передачу, или
- мяч направляется вверх в направлении, противоположном от корзины, или
- игрок не находится лицом к корзине, когда мяч движется вверх,

то данный игрок больше не рассматривается как находившийся в процессе броска.

15.1.8 Когда игрок находится в процессе броска при проходе к корзине и после того, как на нем совершается фол, отдает передачу, то данный игрок больше не рассматривается как находившийся в процессе броска.

...

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

В Статью 24.2 внесены изменения и дополнения, уточняющие, что для потери игроком контроля над живым мячом должно выполняться хотя бы одно из трёх условий, перечисленных в данной статье.

Обновленная формулировка устраняет любые возможные несоответствия в трактовке ситуаций с двойным ведением.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ**Ст. 24 Введение**

...

24.2 Правило

Игрок не должен вести мяч во второй раз после того, как его первое ведение закончилось, если только он не потерял контроль над живым мячом на площадке вследствие одной из следующих причин:

- Бросок.
- Касание мяча соперником.
- При передаче или случайной потере мяч касается или мяча касается другой игрок.

Ст. 36 Технический фол

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Ранее действовавшее правило дисквалификации до конца игры, согласно которому игрок подлежал дисквалификации из игры после получения либо двух технических фолов, либо двух неспортивных фолов, либо их комбинации, оказалось чрезмерно строгим.

Таким образом, исходя из характера и степени тяжести, технические фолы были разделены на две (2) категории. Более серьезные нарушения (категория 1) учитываются при дисквалификации до конца игры (GD), а менее серьезные (категория 2) не влияют на дисквалификацию GD.

Это делает наказания более соразмерными, а систему дисциплинарных взысканий более сбалансированной.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 36 Технический фол

...

36.2 Определение

36.2.1 Технические фолы подразделяются на две категории в зависимости от их характера и степени тяжести. Технические фолы категории 1 должны учитываться при дисквалификации до конца игры, технические фолы категории 2 не должны учитываться при дисквалификации до конца игры.

Техническими фолами категории 1 игрока могут быть фолы без контакта или с контактом поведенческого характера, включая, но не ограничиваясь:

- Неуважительное поведение и/или общение с судьями, комиссаром (если присутствует), судьями-секретарями, соперниками или лицами, которым разрешается сидеть на скамейках команд.
- Использование выражений или жестов, оскорбляющих или провоцирующих зрителей.
- Вызывающее поведение, насмешки или провокация соперника, включая контакт руками, предплечьями, телом или мячом, уровень которого не соответствует грубому или дисквалифицирующему фолу.
- Препятствование обзору соперника, путем размахивая или удерживая руку(-и) рядом с его глазами
- Чрезмерное размахивание локтями без контакта
- Имитация фола на себе

Техническими фолами категории 2 игрока могут быть фолы без контакта поведенческого или административного характера, включая, но не ограничиваясь:

- Задержка игры путем преднамеренного касания мяча после того, как тот проходит через корзину, или воспрепятствование

своевременному выполнению вбрасывания или штрафного броска, или опоздание на площадку в начале игры или второй половины.

- Висение на кольце таким образом, что кольцо удерживает вес игрока, за исключением ситуации, когда игрок на мгновение захватывает кольцо после выполнения броска сверху или пытается избежать травмы или предотвратить травму другого игрока.
- Защитник совершает помеху попаданию при последнем штрафном броске. Нападающей команде должно быть засчитано 1 очко, после чего техническим фолом наказывается защитник.

36.2.2 Технический фол любого лица, которому разрешено сидеть на скамейке команды – это фол **категории 1** за неуважительное обращение или касание судей, комиссара (если присутствует), судей-секретарей или соперников либо за нарушения процедурного или административного характера.

36.2.3 Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры (дисквалификация до конца игры), когда наказан:

- 2 техническими фоломи **категории 1**, или
- 2 **грубыми фоломи**, или
- 1 техническим фолом **категории 1** и 1 **грубым фолом**.

36.2.4 Главный тренер должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры (дисквалификация до конца игры), когда он наказан:

- 2 техническими фоломи **категории 1** ('C') в результате личного неспортивного поведения
- 3 техническими фоломи **категории 1** (либо все из которых 'B' или 'BD', либо один из которых 'C') в результате неспортивного поведения других лиц, которым разрешено сидеть на скамейке команды.

36.2.5 Если игрок или главный тренер дисквалифицируется согласно Статьей 36.2.3 или 36.2.4, тогда только данный технический фол должен подлежать наказанию, и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию **до конца игры** не должно быть проведено

...

36.3 **Наказание**

36.3.1 Если технический фол совершается:

- Игроком, то технический фол, **независимо от категории**, должен быть расценен как фол игрока и должен считаться одним из командных фолов.
- Любым лицом, которому разрешено сидеть на скамейке команды, то техническим фолом **категории 1** должен быть наказан главный тренер и не должен считаться одним из командных фолов

Обновлённые жесты судей и обозначения фолов см. в Приложениях А и В.

Ст. 37 Деструктивный фол

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Ранее действовавшее правило дисквалификации до конца игры, согласно которому игрок подлежал дисквалификации из игры после получения либо двух технических фолов, либо двух неспортивных фолов, либо их комбинации, оказалось чрезмерно строгим.

В связи с этим неспортивный фол заменён двумя отдельными видами фолов: более серьёзные (грубые фолы) учитываются при дисквалификации до конца игры (GD), и менее серьёзные (деструктивные фолы) не учитываются при учитываются при GD.

Введение деструктивного фолла решает проблему тактических остановок игры без грубого неспортивного поведения и способствует соразмерности наказаний.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 37 Деструктивный фол

37.1 Определение

37.1.1 Деструктивный фол – это неправильный контакт игрока с соперником, уровень которого не достигает грубого фолла, но который нарушает течение игры и ставит соперника в невыгодное положение. Критериями деструктивного фолла являются следующие:

- Ненужный контакт, вызванный защитником, не пытающимся законно сыграть непосредственно в мяч, с целью остановить продвижение атакующей команды в переходе от защиты к нападению. Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнет процесс броска.
- Ненужный контакт, вызванный защитником, не пытающимся законно сыграть непосредственно в мяч, в любом месте площадки с целью остановить игровые часы и/или таймер для броска в конце четверти или овертайма.
- Неправильный контакт, вызванный игроком сзади или сбоку с соперником, который продвигается по направлению к корзине соперников и нет других соперников между продвигающимся игроком, мячом и корзиной и:
 - Продвигающийся игрок контролирует мяч, или
 - Продвигающийся игрок пытается установить контроль над мячом, или
 - Мяч был выпущен из рук при передаче продвигающемуся игроку.

37.1.2 Судьи должны трактовать деструктивные фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие

37.2 Наказание

37.2.1 Деструктивным фолом должен быть наказан провинившийся, и фол должен считаться одним из командных фолов.

37.2.2 Штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ы) игроку, на котором был совершен фол, за которым(-и) последует:

- Вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне команды напротив секретарского стола.

Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска: 2 штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен: попадание должно засчитываться и дополнительно предоставляется 1 штрафной бросок.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину: 2 или 3 штрафных броска.

Обновлённые жесты судей и обозначения фолов см. в Приложениях А и В.

Ст. 38 Грубый фол

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Ранее действовавшее правило дисквалификации до конца игры, согласно которому игрок подлежал дисквалификации из игры после получения либо двух технических фолов, либо двух неспортивных фолов, либо их комбинации, оказалось чрезмерно строгим.

В связи с этим неспортивный фол заменён двумя отдельными видами фолов: более серьёзные (грубые фолы) учитываются при дисквалификации до конца игры (GD), и менее серьёзные (деструктивные фолы) не учитываются при GD.

Разделение с прежней концепцией неспортивного фолла гарантирует, что только действия высокой степени тяжести приводят к дисквалификации до конца игры.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 38 Грубый фол

38.1 Определение

38.1.1 Грубый фол – это неправильный контакт игрока с соперником, который нарушает дух спортивного соперничества и честной игры, и по своему характеру и/или степени тяжести превышает пределы персонального или деструктивного фолла. Критериями грубого фолла являются следующие:

- Действие против соперника с мячом или без мяча, не являющееся допустимым баскетбольным действием.
- Безрассудное, грубое или опасное действие, которое причиняет или может причинить травму сопернику.
- Чрезмерный, жесткий контакт, вызванный игроком при попытке сыграть в мяч или соперника

38.1.2 Судьи должны трактовать грубые фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие.

38.2 Наказание

38.2.1 Грубым фолом должен быть наказан провинившийся, и фол должен считаться одним из командных фолов.

38.2.2 Штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ы) игроку, на котором был совершен фол, за которым(-и) последует:

- Вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне команды напротив секретарского стола.
- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первой четверти.

Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска: 2 штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен: попадание должно засчитываться и дополнительно предоставляется 1 штрафной бросок.

- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину: 2 или 3 штрафных броска.

38.2.3 Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры (дисквалификация до конца игры), когда наказан:

- 2 техническими фоломи категории 1, или
- 2 грубыми фоломи, или
- 1 техническим фолом категории 1 и 1 грубым фолом.

38.2.4 Если игрок дисквалифицируется согласно Статьи 38.2.3, тогда только данный грубый фол должен подлежать наказанию, и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию до конца игры не должно быть проведено.

Обновлённые жесты судей и обозначения фолов см. в Приложениях А и В.

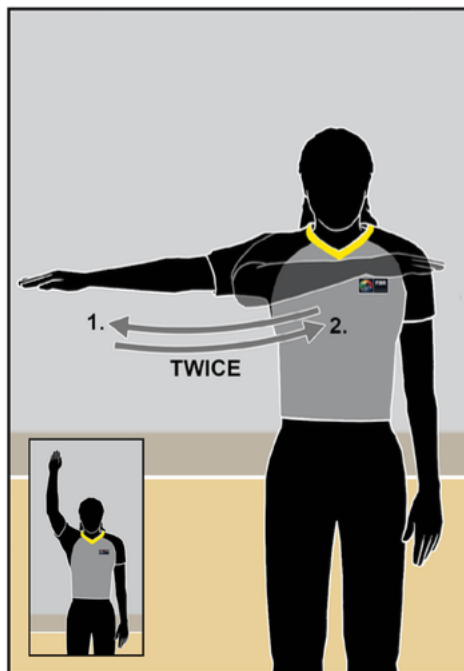
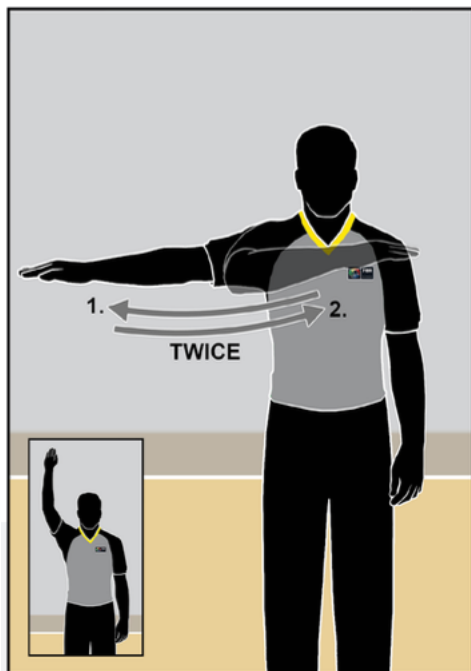
Приложение А Жесты судей

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ

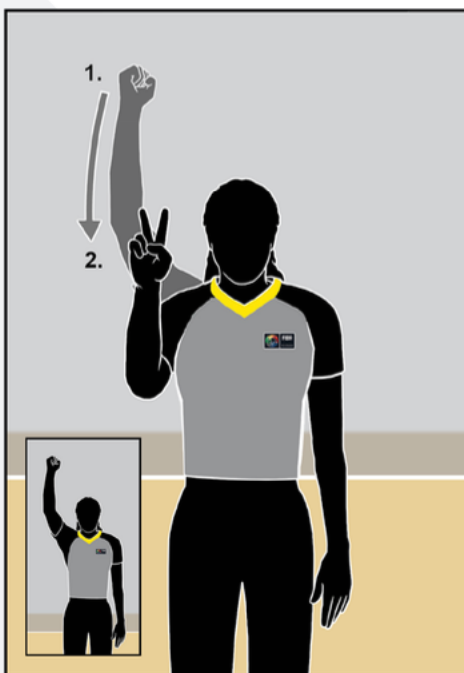
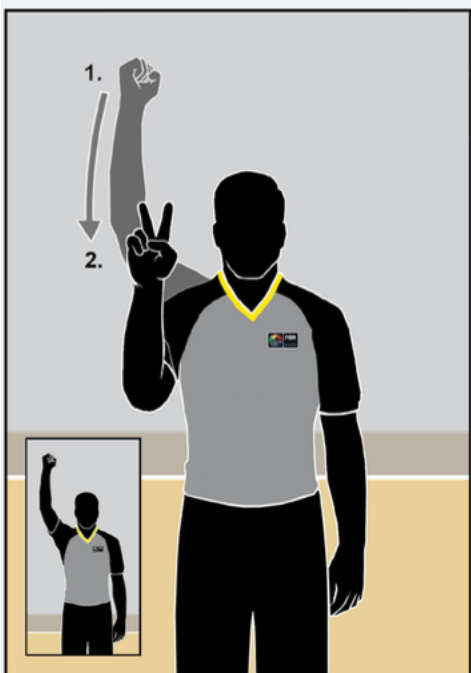
В соответствии с новыми типами и категориями фолов были введены жесты для задержки игры, деструктивного фолов и грубого фолов.

НОВЫЕ И ОБНОВЛЕННЫЕ ЖЕСТЫ

Задержка игры



Деструктивный фол



Грубый фол



Приложение В Протокол

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Введены новые обозначения в протоколе матча для технических, деструктивных и грубых фолов.

Новые категории фолов требуют более чёткой системы записи и отслеживания. Поэтому применён новый принцип, согласно которому любой фол, учитываемый при дисквалификации до конца игры, отмечается кружком для обеспечения ясности.

Введено новое обозначение «BD» для более чёткой отметки дисквалифицирующих фолов в отношении сопровождающего члена делегации.

Как и ранее, при фолах, предусматривающих штрафные броски, рядом с отметкой о фоле вносится соответствующее количество штрафных бросков (1, 2 или 3).

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Новые обозначения в протоколе:

1.	Деструктивный фол/игрок	DI
2.	Грубый фол/игрок	FL
3.	Технический фол категории 1/игрок	T
4.	Технический фол категории 2/игрок	T
5.	Технический фол категории 1/главный тренер	C
6.	Технический фол категории 1/скамейка	B
7.	Технический фол категории 1/Дисквалифицирующий фол сопровождающего члена делегации	BD

Полный список обозначений фолов с примерами будет доступен в Приложении В Официальных правил баскетбола 2026 и в сопровождающих материалах.

Приложение D Классификация команд

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Прежние правила не содержали чётких указаний по классификации команд вне финальных стадий соревнований, особенно в тех случаях, когда матчи за классификационные места не проводились.

Новая статья D.5.2 разъясняет правила классификации для команд, выбывших на стадии четвертьфиналов, квалификации к четвертьфиналам, 1/8 финала и т. д.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

D Классификация команд

...

D.5.2 Для классификации команд, выбывших из турнира после группового этапа, а также после квалификации к четвертьфиналам и/или четвертьфиналов, 4 команды, выбывшие на каждом соответствующем этапе должны быть определены в одну группу. Критерии должны быть использованы в следующем порядке:

- Более высокое место, занятое в группе по итогам всех игр группового этапа.
- Лучший показатель побед и поражений во всех играх группового этапа.
- Наибольшая разница набранных и пропущенных очков во всех играх группового этапа.
- Наибольшее количество набранных игровых очков во всех играх группового этапа.

Если после применения данных критериев итоговое решение не может быть принято, соответствующий Рейтинг ФИБА должен определить итоговую классификацию.

ПРИМЕРЫ

Итоговое положение 16 команд, поделенных на групповом этапе на 4 группы по 4 команды следующим образом:

Группа А	Побе- ды	Пора- жения	Классифика- ционные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
Команда А1	3	0	6	300 – 223	+77
Команда А2	2	1	5	255 – 266	-11
Команда А3	1	2	4	250 – 270	-20
Команда А4	0	3	3	245 – 291	-46

Группа В	Побе- ды	Пора- жения	Классифика- ционные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
Команда В1	3	0	6	237 – 165	+72
Команда В2	2	1	5	271 – 209	+62
Команда В3	1	2	4	197 – 252	-55
Команда В4	0	3	3	184 – 263	-79

Группа С	Побе- ды	Пора- жения	Классифика- ционные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
Команда С1	3	0	6	283 – 225	+58
Команда С2	2	1	5	249 – 225	+24
Команда С3	1	2	4	232 – 251	-19
Команда С4	0	3	3	212 – 275	-63

Группа D	Побе- ды	Пора- жения	Классифика- ционные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
Команда D1	3	0	6	312 – 242	+70
Команда D2	2	1	5	260 – 265	-5
Команда D3	1	2	4	239 – 246	-7
Команда D4	0	3	3	195 – 253	-58

Итоговая классификация 4 команд (13 – 16-е места), выбывших после группового этапа.

Команды, занявшие 1-е места в каждой группе на групповом этапе, напрямую квалифицируются в четвертьфиналы. Команды, занявшие 4-е места в каждой группе на групповом этапе, выбывают. Итоговая классификация команд производится следующим образом:

Итоговая классификация	Классифика- ционные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
13-е Команда А4	3	245 – 291	-46
14-е Команда D4	3	195 – 253	-58
15-е Команда С4	3	212 – 275	-63
16-е Команда В4	3	184 – 263	-79

Итоговая классификация 4 команд (9 – 12-е места), выбывших после квалификационного раунда к четвертьфиналам

Команды, занявшие 2-е и 3-е места в каждой группе на групповом этапе, должны провести один матч на выбывание следующим образом: А2 против В3, В2 против А3, С2 против D3, D2 против С3. Команды-победители (например, А2, А3, D3, D2) выходят в четвертьфинал. Проигравшие команды (например, В3, В2, С2, С3) выбывают. Итоговая классификация команд производится следующим образом:

Итоговая классификация	Классифика- ционные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
9-е Команда В2	5	271 – 209	+62
10-е Команда С2	5	249 – 225	+24
11-е Команда С3	4	232 – 251	-19
12-е Команда В3	4	197 – 252	-55

Итоговая классификация 4 команд (5–8-е места), выбывших после четвертьфиналов.

4 команды-победителя в квалификационных матчах к четвертьфиналу должны провести один матч на выбывание для выхода в полуфинал следующим образом: А1 против D3, В1 против D2, С1 против А2, D1 против А3. Команды-победители (например, А1, В1, С1, D1) выходят в полуфинал. Проигравшие команды (например, D3, D2, А2, А3) выбывают. Итоговая классификация команд производится следующим образом:

Итоговая классификация	Классифика- ционные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
5-е Команда D2	5	260 – 265	-5
6-е Команда А2	5	255 – 266	-11
7-е Команда D3	4	239 – 246	-7
8-е Команда А3	4	250 – 270	-20

Приложение F Система немедленного видеоповтора

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЙ

Просмотр в течение последних 2 минут в четвёртой четверти и в каждом овертайме (F.3.2)

Новое дополнение позволяет определить, выпустил ли игрок, выполняющий вбрасывание, мяч из рук или нет, когда фиксируется фол при вбрасывании.

Такая игровая ситуация тесно связана с попытками защищающейся команды предотвратить запуск игровых часов и/или таймера для броска, и поэтому может потенциально повлиять на счёт (1 штрафной бросок для атакующей команды).

Просмотр в любое время игры (F3.3)

Добавление возможности просматривать помеху попаданию или помеху мячу в любое время игры после совершённого фола позволяет исключить ошибки, которые напрямую влияют на счёт (либо +2/3 очка, либо –2/3 очка), если нарушения были пропущены или неправильно зафиксированы.

Эти два новых дополнения также применяются к правилу о челлендже главного тренера (НСС). В соответствии со статьей F.4.2 временные ограничения, указанные в разделах F.3.1 и F.3.2, не применяются. НСС может быть запрошен в любое время игры.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

...

F Система немедленного видеоповтора

F.3 Правило

Следующие игровые ситуации могут быть просмотрены:

F.3.2 Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и каждом овертайме:

- был ли мяч при удачном броске выпущен прежде, чем прозвучал сигнал таймера для броска.
 - Судьи имеют право остановить игру немедленно для просмотра, был ли мяч при удачном попадании с игры выпущен до того, как прозвучал сигнал таймера для броска.
 - Судьи должны выявить необходимость просмотра, и просмотр должен быть осуществлен в первой остановке игры судьями по любой причине.
- когда фол был совершен в стороне от ситуации броска
 - истекло ли время на игровых часах или таймере для броска,
 - начался ли процесс броска, когда фол был совершен соперником игрока, выполнявшего бросок, или

- был ли мяч все еще в руке(-ах) игрока, выполнявшего бросок, когда фол был совершен партнером игрока, выполнявшего бросок.
 - был ли мяч все еще в руке(-ах) игрока, выполняющего вбрасывание, когда фол был совершен защищающейся командой в ситуации вбрасывания.
 - было ли нарушение помехи попаданию или помехи мячу зафиксировано правильно.
- Когда просмотр подтверждает, что помеха попаданию или помеха мячу была зафиксирована ошибочно, игра должна быть продолжена следующим образом, если после свистка:
- Мяч правильно попадает в корзину, попадание должно засчитываться, и защищавшаяся команда должна иметь право на вбрасывание из-за лицевой линии.
 - Игрок любой из команд устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, эта команда должна иметь право на вбрасывание с места, ближайшего к тому, где находился мяч в момент свистка.
 - Ни одна из команд не устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, происходит ситуация спорного броска.
- для определения игрока, который заставил мяч выйти в аут.

F.3.3 В любое время в течение игры,

- был ли мяч при удачном попадании с игры выпущен из зоны 2-х или 3-х очковых попаданий.
 - Судьи имеют право остановить игру немедленно для просмотра, был ли мяч при удачном попадании с игры выпущен из зоны 2-х или 3-хочковых попаданий.
 - Просмотр должен быть осуществлен, когда судьи в первый раз остановили игру по любой причине после попадания.
- 2 или 3 штрафных броска должно быть предоставлено после совершения фола на игроке, выполнившем неудачный бросок.
- произошло ли нарушение помехи попаданию или помехи мячу после того, как был совершен фол, и было ли такое нарушение зафиксировано правильно.
- соответствует ли персональный, деструктивный, грубый или дисквалифицирующий фол критериям такого фола, либо наказание должно быть усилено или ослаблено, или фол должен рассматриваться как технический.
- должен ли технический фол рассматриваться как деструктивный, грубый или дисквалифицирующий фол.
- произошла ли одна из исправляемых ошибок категории 1 и является ли она еще исправляемой с учетом ограничений, определенных в Статье 44 (Исправляемые ошибки). Если так:
 - Судьи имеют право остановить игру немедленно для просмотра, произошла ли исправляемая ошибка категории 1.
 - Ошибка может быть исправлена только так, как определено в Статье 44 (Исправляемые ошибки).

- произошла ли одна из исправляемых ошибок категории 2 и является ли она еще исправляемой с учетом ограничений, определенных в Статье 44 (Исправляемые ошибки). Если так, ошибка может быть исправлена только так, как определено в Статье 44 (Исправляемые ошибки).
- после некорректной работы игровых часов или таймера для броска, на сколько времени должны быть скорректированы часы или таймер.
- для определения правильности игрока, который должен выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки).
- для определения участия игроков и лиц, которым разрешено сидеть на скамейке команды, в любом акте насилия или потенциальном акте насилия.
 - Судьи имеют право остановить игру немедленно для просмотра любого акта насилия или потенциального акта насилия.
 - Просмотр должен быть осуществлен до того, как мяч становится живым после первой остановки игры судьями по любой причине после акта насилия или потенциального акта насилия.

КОНЕЦ ДОКУМЕНТА «ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ»