

**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

F I B A

Equipement de Basketball



Annexe du Règlement Officiel de Basketball





TABLE DES MATIERES

1. Modules amovibles.....	6
2. Le panneau	6
3. L'anneau	9
4. Le filet	11
5. Support des panneaux	11
6. Le capitonnage	12
7. Le ballon	13
8. Chronomètre de jeu.....	13
9. Tableau de marque.....	14
10. Appareil des 24 secondes	15
11. Signaux sonores	17
12. Plaquettes pour fautes de joueur	17
13. Signaux et indicateurs de faute d'équipe	17
14. Parquet de jeu.....	18
15. Terrain de jeu.....	18
16. Eclairage	19
17. Panneaux de publicité	19
18. Zones de support technique	20
19. Zones pour spectateurs.....	21
20. Références.....	22





Equipement de Basketball

Appendice au règlement de jeu

Tout au long de ce texte de "l'équipement de basketball", toute référence au chronométreur, au marqueur, à l'opérateur des 24 secondes, etc., exprimée au genre masculin doit, évidemment, être entendue aussi au genre féminin. Cette formulation a été choisie dans un souci de simplicité.

Introduction

Cet appendice au règlement de jeu officiel décrit tout l'équipement nécessaire au jeu. Chaque fois que référence est faite aux compétitions officielles de haut niveau, ceci est une obligation pour ces compétitions et fortement recommandé pour les compétitions de niveau moyen et toutes les autres compétitions. De la même façon, toute référence faite aux compétitions de niveau moyen est une obligation pour ces compétitions et fortement recommandé pour toutes les autres compétitions.

Cet appendice doit être utilisé par les fabricants d'équipement de basketball et les organisateurs locaux pour l'homologation par la FIBA de l'équipement et pour établir des normes de l'équipement au niveau national et international.

Les compétitions sont divisées en trois niveaux:

- Compétitions de haut niveau (niveau 1):
principales compétitions officielles de la FIBA comme définies au chapitre 1.1.1 des Règlements internes, règlements régissant les compétitions de la FIBA et la Finale à Quatre/Finales de l'Euroleague féminine (ELW) et de la Coupe Saporta (ECS) en Europe. Cependant en ce qui concerne la SuproLeague, il faut se référer aux règlements spécifiques de cette compétition.
- Compétitions de niveau moyen (niveau 2):
toutes les autres compétitions officielles de la FIBA comme définies aux chapitres 1.1.2 et 1.1.3. des Règlements internes, règlements régissant les compétitions de la FIBA, les rencontres ELW et ECS (à l'exception des Finales à Quatre/Finales) en Europe et des compétitions de haut niveau des fédérations nationales.
- Autres compétitions (niveau 3):
toutes les autres compétitions non incluses ci-dessus.

Les installations et l'équipement requis pour les grandes compétitions officielles de la FIBA suivantes sont sujettes à l'homologation par la FIBA (niveaux 1 et 2): Tournois Olympiques, Championnats du Monde Masculins et Féminins, Jeunes Masculins et Féminins, Juniors Masculins et Féminins, Championnats continentaux Masculins et Féminins, Jeunes Masculins et Féminins.

Toutes tolérances dans les mesures sont en conformité avec le standard ISO 286 (voir [1]) sauf si d'autres valeurs sont explicitement fixées.

Toutes les mesures sont en millimètres.

Référence est faite aux publications de la FIBA "Guide des installations de Basketball pour les compétitions de haut niveau" et "Guide des petites installations de Basketball".



1. Modules amovibles

Il doit y avoir deux (2) modules amovibles placés un à chaque extrémité du terrain de jeu (Figure 1), chacun composé des éléments suivants:

- un (1) panneau,
- un (1) anneau avec sa plaque de montage,
- un (1) filet de basketball,
- une (1) structure supportant le panneau,
- le capitonnage.

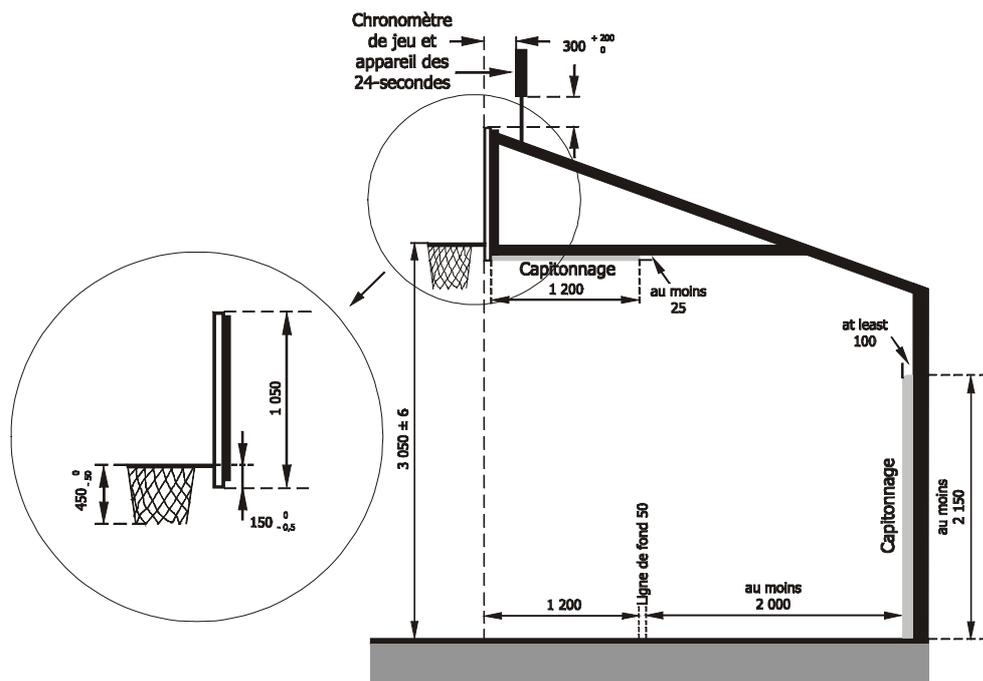


Figure 1 Module amovible

2. Le panneau

- 2.1. Le panneau doit être en matériau transparent approprié (de préférence en verre sécurit trempé), fait d'une seule pièce et antireflet,
- 2.2. les panneaux de verre doivent avoir une ossature de protection tout autour,
- 2.3. les panneaux de verre doivent avoir des dispositions prévenant le bris de verre,
- 2.4. les panneaux doivent être en verre sécurit trempé pour les compétitions de niveau 1 et 2.
- 2.5. Pour les autres compétitions, les panneaux peuvent également être faits en autre matériau transparent ou non transparent mais ils doivent être conformes aux spécifications ci-dessus,
- 2.6. les panneaux non transparents doivent être peints en blanc,
- 2.7. les dimensions du panneau doivent être 1 800 mm (tolérance + 30 mm) horizontalement et 1 050 mm (+ 20 mm) verticalement,

- 2.8. toutes les lignes sur le panneau doivent être tracées comme suit:
- en blanc si le panneau est transparent,
 - en noir, si le panneau est non transparent (blanc),
 - avoir 50 mm de large.
- 2.9. la face avant des panneaux:
- 2.9.1. doit être plane,
- 2.9.2. les contours du panneau doivent être marqués par une ligne (voir Figure 2),
- 2.9.3. un rectangle est tracé comme suit derrière l'anneau:
- dimensions extérieures: 590 mm (+ 20 mm) horizontalement et 450 mm (+ 8 mm) verticalement,
 - le bord supérieur de la base du rectangle doit être au même niveau que le niveau supérieur de l'anneau et 150 mm (- 2 mm) au-dessus du bord inférieur du panneau.

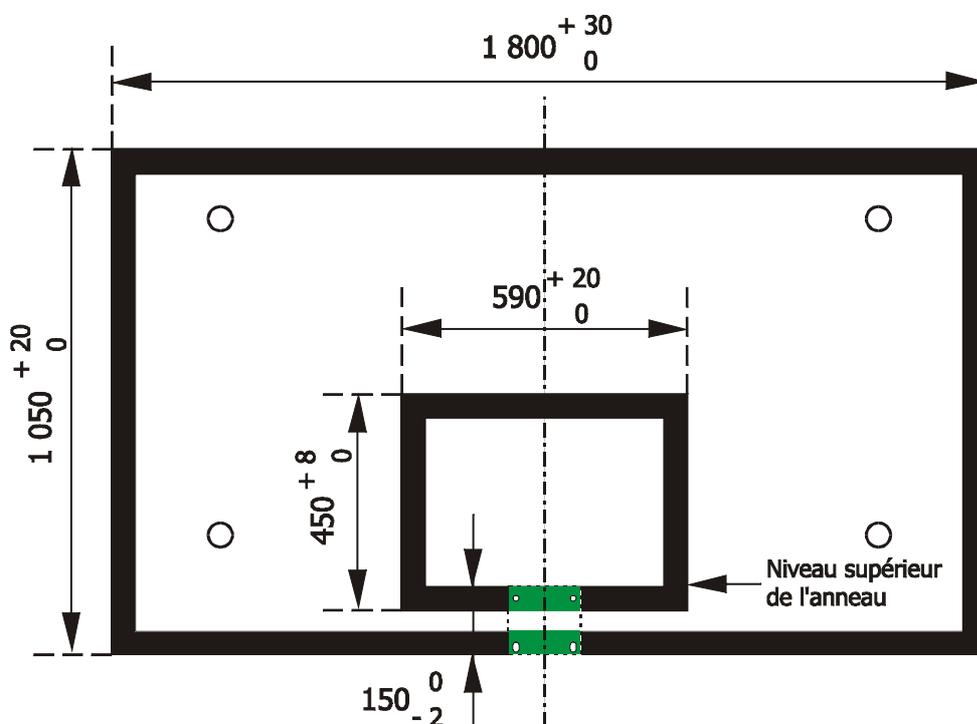


Figure 2 Marquage des panneaux

- 2.10. Test de rigidité du verre du panneau:
lorsqu'une traverse de section carrée de 250 mm de côté et de 1 100 mm de longueur pesant 50 kg est posée au centre du panneau en verre (sans le cadre) le panneau étant posé horizontalement sur deux barres en bois parallèles écartées de 1 200 mm comme montré dans la Figure 3, la déformation verticale maximale sera de 3 mm.

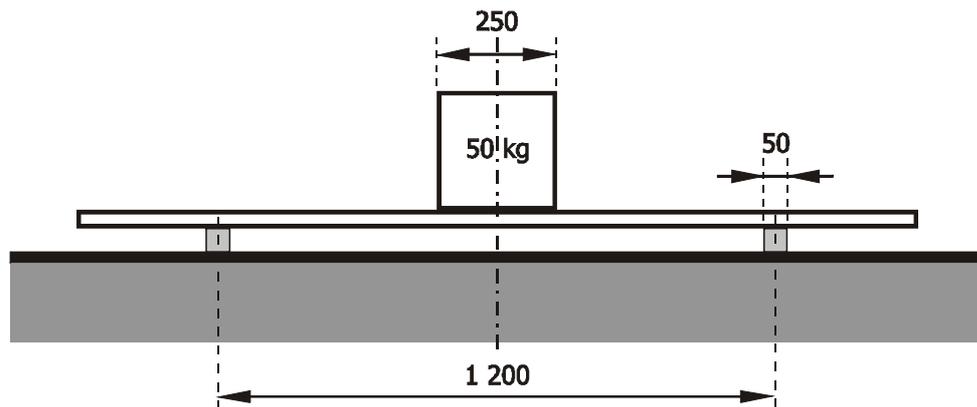


Figure 3 Rigidité du verre du panneau

- 2.11. Lorsqu'un ballon est lancé contre le panneau il doit rebondir à une hauteur minimale de 50%.
- 2.12. Les panneaux doivent être montés de façon rigide à chaque extrémité du terrain à angle droit avec le parquet et parallèles aux lignes de fond (Figure 1). Leur centre, situé à l'intérieur du terrain, à l'aplomb de la face avant, doit être à 1 200 mm du bord intérieur du milieu de chaque ligne de fond, sur une ligne imaginaire tracée perpendiculairement à cette ligne de fond. Si le panneau est bougé latéralement, horizontalement ou verticalement avec une force F de 200 N (voir Figure 4), il devrait reprendre sa position statique dans un maximum de 4 secondes.
- 2.13. Le capitonnage des panneaux doit recouvrir le bord inférieur et les bords latéraux sur une hauteur de 350 mm minimum à partir de la base (Figure 4). Pour des caractéristiques supplémentaires du capitonnage, voir chapitre 6.

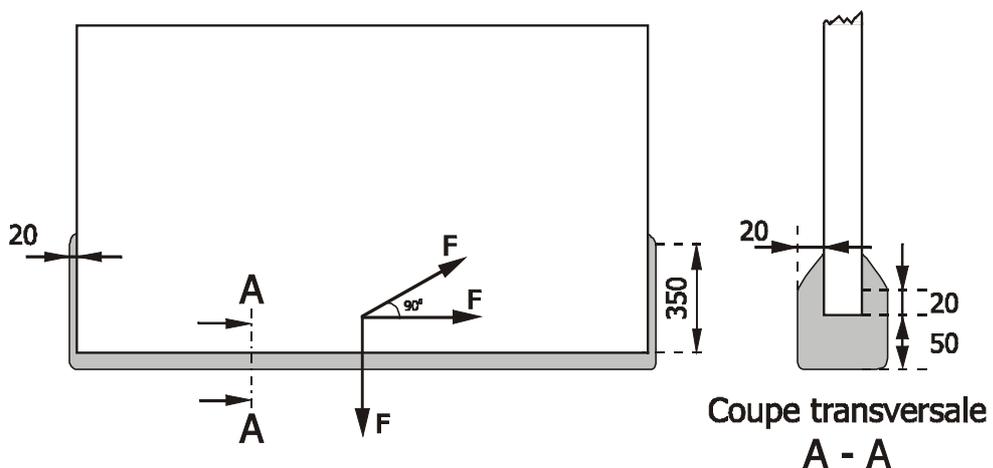


Figure 4 Capitonnage du panneau

3. L'anneau

- 3.1. L'anneau doit être en fer robuste.
- 3.2. Il doit avoir un diamètre intérieur minimum de 450 mm et maximum de 457 mm.
- 3.3. L'anneau doit être peint en orange dans la palette des couleurs contenue dans le "Natural Color System" (NCS) tel qu'approuvé par la FIBA (voir [2]):
0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R
- 3.4. Le métal des anneaux doit avoir une section minimum de 16 mm et une section maximum de 20 mm.
- 3.5. Une force de 1 000 N doit être appliquée verticalement sur la partie supérieure de l'anneau au point le plus éloigné du panneau. Lorsque cette force n'est plus appliquée ou après le retour de l'anneau muni du dispositif de déclenchement sous tension à sa position originale, toute déformation permanente de l'anneau ne doit pas être supérieure à 2%.
- 3.6. Le système d'attache du filet sous la partie inférieure de l'anneau doit être conçu de manière à ce qu'il empêche tout doigt d'y être pris. Pour les compétitions FIBA de niveau 1 et 2, aucun crochet ne doit être utilisé pour attacher le filet.
- 3.7. Le filet doit être attaché à l'anneau en 12 endroits différents.
- 3.8. Le système d'attache du filet ne doit présenter aucune arête vive ou interstice pour y laisser passer un ou des doigts. Les interstices doivent être inférieurs à 8 mm.

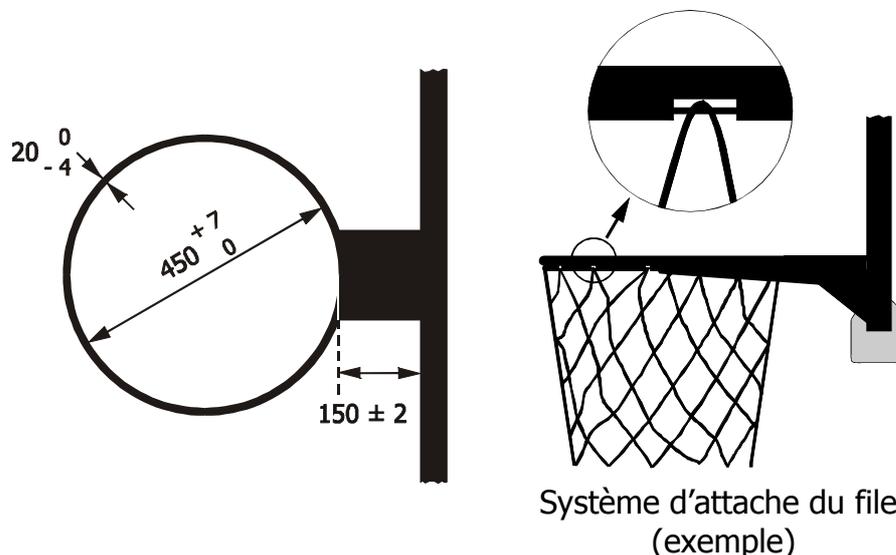


Figure 5 Anneau

- 3.9. L'anneau doit être fixé à l'armature supportant le panneau de façon à ce qu'aucune force exercée sur l'anneau ne soit transmise directement au panneau. Par conséquent, il ne doit y avoir aucun contact direct entre l'anneau, l'armature de montage et le panneau (en verre ou autre matériau). Cependant, les interstices doivent être suffisamment étroits pour empêcher d'y laisser passer un doigt.
- 3.10. La partie supérieure de chaque anneau doit être placée horizontalement à 3 050 mm (± 6 mm) du sol, à égale distance des deux bords verticaux du panneau.



- 3.11. La distance entre la face avant du panneau et le bord intérieur le plus proche de l'anneau doit être de 150 mm (± 2 mm).
- 3.12. Il est recommandé que la plaque de montage de l'anneau soit fixée sur l'armature du panneau avec les dimensions indiquées dans la Figure 6.

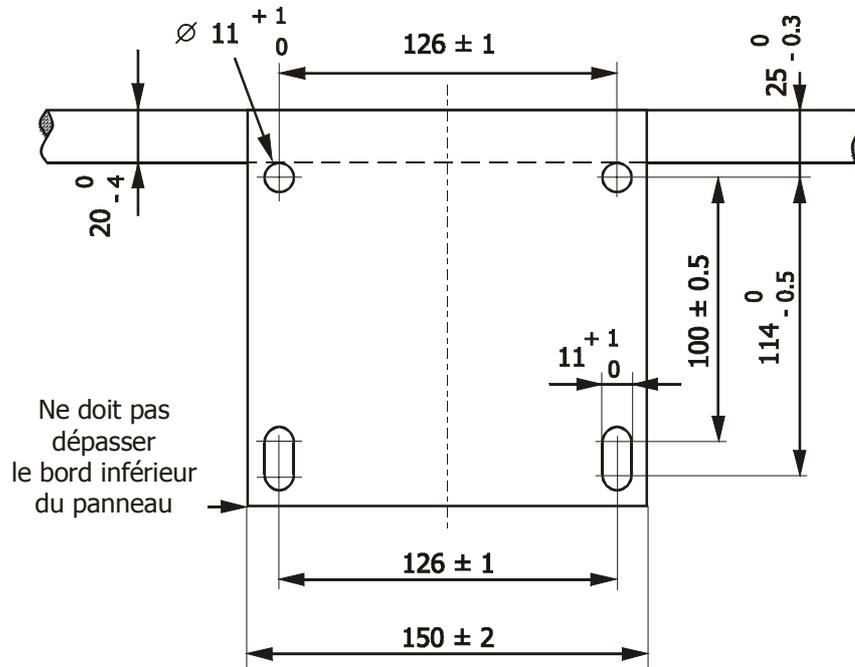


Figure 6 Plaque de montage de l'anneau

- 3.13. Il est recommandé que pour les paniers existants, la plaque de montage soit fixée à l'armature selon les dimensions indiquées dans la Figure 7.

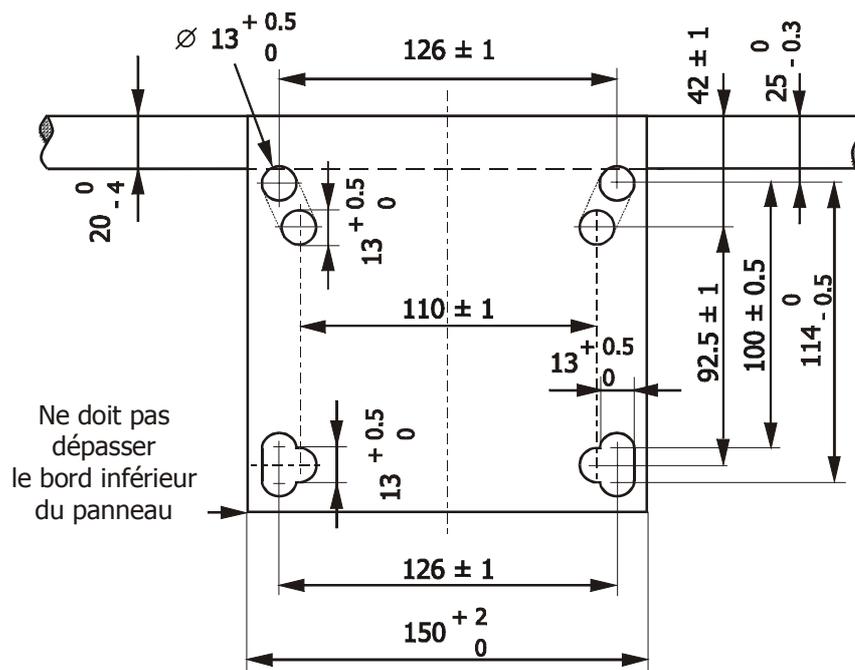


Figure 7 Plaque de montage de l'anneau pour des paniers existants



- 3.14. Les anneaux munis d'un dispositif de déclenchement sous tension peuvent être utilisés. Ils doivent répondre aux caractéristiques suivantes:
- 3.14.1. avoir des qualités de rebond très proches de celles d'un anneau fixe. Le mécanisme de déclenchement sous tension doit garantir ces caractéristiques mais ne doit causer aucun dommage ni au panier ni au panneau. La conception de l'anneau et sa construction doivent être telles qu'elles garantissent la sécurité du joueur,
 - 3.14.2. pour les anneaux munis d'un dispositif de blocage, le mécanisme ne doit se déclencher qu'à partir d'une tension statique minimum de 82 kg et de 105 kg maximum exercée sur la partie supérieure de l'anneau au point le plus éloigné du panneau,
 - 3.14.3. le ressort du mécanisme de déclenchement sous tension doit être tendu au préalable avec une force de 400 N,
 - 3.14.4. lorsque le mécanisme est déclenché, l'anneau ne doit pas pivoter à plus de 30 degrés et pas à moins de 10 degrés au-dessous de sa position horizontale originale,
 - 3.14.5. après le déclenchement et alors que la pression n'est plus appliquée, l'anneau doit reprendre automatiquement sa position originale dans un délai de 0,5 seconde.

4. Le filet

- 4.1. Le filet doit être en ficelle blanche suspendu à l'anneau et être conçu de façon à freiner momentanément le ballon lorsqu'il passe à travers le panier. Sa longueur ne doit pas être inférieure à 400 mm ni supérieure à 450 mm,
- 4.2. le filet doit avoir 12 boucles pour l'accrocher à l'anneau,
- 4.3. la partie supérieure du filet doit être suffisamment rigide pour éviter:
 - 4.3.1. de se retourner à travers l'anneau pouvant causer ainsi un enchevêtrement,
 - 4.3.2. que le ballon ne reste pris dans le filet ou en ressorte.

5. Support des panneaux

- 5.1. Pour les compétitions FIBA de niveau 1, seules les structures mobiles ou fixées au sol doivent être utilisées.
Pour les compétitions FIBA de niveau 2 et 3 les panneaux suspendus au plafond ou fixés au mur peuvent également être utilisés. Les panneaux suspendus au plafond ne peuvent pas être utilisés dans des salles dont la hauteur du plafond dépasse les 12 000 mm.
- 5.2. La rigidité des structures supportant le panneau avec le panier doit être testée avec une force de 2 400 N appliquée verticalement sur le bord supérieur avant de l'anneau. La déformation horizontale permanente de l'armature après le retrait de la force d'essai ne doit pas être supérieure à 10 mm depuis la position zéro.
- 5.3. L'élasticité du module complet doit être testée comme suit:
un poids de 400 g, accroché à un fil en fer de 8 mm de diamètre et fixé à l'anneau au point le plus éloigné du panneau, est lâché depuis



une hauteur de 500 mm au-dessus du niveau de l'anneau. La durée du mouvement de l'anneau est mesurée. Après une (1) seconde, l'ampleur des vibrations causées par le lâchement du poids doit avoir diminué à 40% par rapport aux vibrations initiales.

Pour les compétitions FIBA de niveau 1, les structures complètes supportant le panneau doivent être testées avec un appareil de test de sécurité, homologué par la FIBA.

- 5.4. La face avant de la structure supportant le panneau, capitonnage inclus, doit être à une distance d'au moins 2 000 mm du bord extérieur de la ligne de fond. La structure doit être de couleur vive, contrastant avec l'arrière-plan, de façon à être clairement visible des joueurs (Figure 1).
- 5.5. La structure supportant le panneau doit être ancrée au sol de manière à éviter tout déplacement.
- 5.6. Une fois que la structure supportant le panneau a été réglée pour que le bord supérieur de l'anneau soit à une hauteur de 3 050 mm du terrain de jeu, cette hauteur ne doit plus être changée.

6. Le capitonnage

- 6.1. Le panneau et la structure supportant le panneau doivent être capitonnés. L'épaisseur du capitonnage ne doit pas être inférieure à 50 mm sauf indication contraire.
- 6.2. Les faces avant et arrière du panneau doivent être capitonnées sur au moins 20 mm à partir de la base du panneau. L'épaisseur du capitonnage ne doit pas être inférieure à 20 mm (voir Figure 4).
- 6.3. Les cotés verticaux du panneau doivent être capitonnés sur au moins 350 mm à partir de la base du panneau. L'épaisseur du capitonnage ne doit pas être inférieure à 20 mm (voir Figure 4).
- 6.4. Les cotés verticaux de la structure supportant le panneau doivent être capitonnés sur une hauteur minimum de 2 150 mm à partir du terrain de jeu. L'épaisseur du capitonnage ne doit pas être inférieure à 100 mm (voir Figure 1).
- 6.5. La face inférieure et les cotés du bras supportant le panneau doivent être capitonnés sur une longueur de 1 200 mm le long du bras à partir de la face arrière du panneau. L'épaisseur du capitonnage ne doit pas être inférieure à 25 mm (voir Figure 1).
- 6.6. Le bord supérieur des panneaux de publicité posés au sol doit être capitonné. L'épaisseur du capitonnage ne doit pas être inférieure à 20 mm.
- 6.7. Tout le capitonnage doit être conçu de façon à ce qu'aucune partie du corps ne puisse y être prise. Il doit avoir un coefficient d'enfoncement maximum de 50 %. Cela veut dire que, si une force quelconque est appliquée soudainement sur le capitonnage, son enfoncement n'excède pas 50% de l'épaisseur originelle.
- 6.8. Tout capitonnage doit passer le test en conformité avec la norme EN 913, Annexe C (voir [3]).
- 6.9. Pour les compétitions de niveau 1, la couleur du capitonnage doit être bleu conformément à la norme NCS 0090-B10G.

7. Le ballon

7.1. Le ballon doit être sphérique, avec des coutures noires et d'une seule couleur de nuance orangée, homologuée selon le spectre NCS tel qu'approuvé par la FIBA:

0080-Y70R	1090-Y70R	0090-Y80R
0090-Y70R	2080-Y70R	1090-Y80R
1080-Y70R	2090-Y70R	

7.2. Il doit avoir huit (8) panneaux de forme traditionnelle (voir Figure 8).

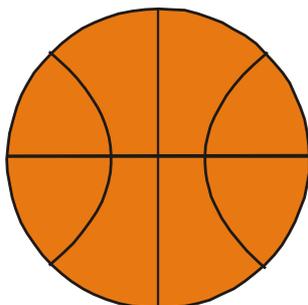


Figure 8 Panneaux du ballon

7.3. Pour les compétitions FIBA de niveau 1 et 2, l'enveloppe extérieure du ballon doit être en cuir véritable ou en cuir artificiel/composite/synthétique.

Pour les compétitions de niveau 3, l'enveloppe extérieure du ballon peut être en caoutchouc.

7.4. Le ballon doit être gonflé à une pression telle que, si on le fait tomber d'une hauteur de 1 800 mm environ sur le terrain de jeu, hauteur mesurée de sa partie inférieure, il rebondisse à une hauteur comprise entre 1 200 mm et 1 400 mm, hauteur mesurée du sol jusqu'à sa partie supérieure.

7.5. La largeur des coutures ne doit pas dépasser 6,35 mm.

7.6. La circonférence du ballon ne doit pas être inférieure à 749 mm ni supérieure à 780 mm (modèle 7).

7.7. Son poids ne doit pas être inférieur à 567 g ni supérieur à 650 g.

7.8. La surface du ballon doit être libre de toute matière toxique ou pouvant provoquer une réaction allergique. Le ballon doit être libre de toute partie métallique (norme EN 71) et couleurs norme AZO.

7.9. En plus du contrôle des caractéristiques énumérées ci-dessus, les test suivants doivent être réalisés:

- résistance à l'usure,
- contrôle du stockage sous chaleur,
- contrôle de fuite de la valve,
- contrôle de l'entraînement.

7.10. Pour les compétitions FIBA de niveau 1 et 2, les ballons doivent avoir passé avec succès l'actuel "Programme d'épreuve pour ballons" de la 1ère catégorie ("NOIR") (voir [10]).

8. Chronomètre de jeu

8.1. Le chronomètre de jeu (voir Figures 9 et 10) doit être placé de manière à être clairement visible de toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs.

8.2. Le chronomètre de jeu principal doit être de type digital et compte à



rebours avec un signal sonore automatique qui retentit à la fin de chaque période ou prolongation. Le signal sonore doit retentir dès que les zéros (0:00) sont affichés.

- 8.3. Les chronomètres doivent être synchronisés et indiquer le temps restant à jouer tout au long de la rencontre.
- 8.4. Durant les dernières soixante (60) secondes au moins de chaque période ou prolongation, le temps de jeu restant à jouer devra être indiqué en dixièmes ($\frac{1}{10}$) de seconde.
- 8.5. Si le chronomètre de jeu principal est placé au-dessus du centre du terrain de jeu, il doit y avoir un tableau supplémentaire synchronisé à chaque extrémité du terrain, placé suffisamment haut pour être visible de toute personne impliquée dans la rencontre y compris les spectateurs. Chaque tableau supplémentaire doit indiquer le score et le temps restant à jouer.
- 8.6. Un système permettant aux arbitres d'arrêter par un coup de sifflet le chronomètre de jeu peut être utilisé sous la réserve d'utiliser ce système dans toutes les rencontres d'une même compétition.

9. Tableau de marque

- 9.1. Le tableau de marque doit être clairement visible de toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs. Pour les compétitions FIBA de niveau 1 et 2 il doit y avoir deux (2) grands tableaux de marque, un à chaque extrémité du terrain et, si cela est désiré, un tableau de marque (cube) placé au-dessus du centre du terrain de jeu.
Un tableau de marque (cube) placé au-dessus du centre du terrain n'exclut pas la nécessité des deux tableaux de marque mentionnés ci-dessus.
- 9.2. Une console de contrôle pour le chronomètre de jeu doit être mise à la disposition du chronométreur et une console de contrôle séparée pour le tableau de marque doit être fournie à l'aide-marqueur.
- 9.3. L'affichage du tableau de marque doit être de couleur brillante et contrastée. L'arrière-plan de l'affichage doit être antireflet.
- 9.4. Les chiffres de l'affichage du chronomètre de jeu et du score doivent avoir une hauteur minimum de 300 mm et une largeur minimum de 150 mm.
- 9.5. Les chiffres de l'affichage des fautes d'équipe et des périodes doivent avoir une hauteur minimum de 250 mm et une largeur minimum de 125 mm.
- 9.6. Le tableau de marque ne doit pas avoir d'arêtes vives ou bavures.
- 9.7. Le tableau de marque doit résister aux chocs sévères causés par le ballon.
- 9.8. L'installation du tableau de marque doit être solide.
- 9.9. Le tableau de marque doit contenir un chronomètre de jeu avec compte à rebours.
- 9.10. Le tableau de marque doit indiquer:
 - 9.10.1. le chronomètre de jeu comme spécifié ci-dessus (point 8),
 - 9.10.2. les points marqués par chaque équipe et, de préférence, les points marqués par chaque joueur,
 - 9.10.3. le numéro de chaque joueur et, de préférence, son nom,

- 9.10.4. le nombre de fautes commises par chaque joueur d'une équipe de 1 à 5. La cinquième faute doit être indiquée en rouge ou en orange. Le nombre peut être indiqué par cinq indicateurs ou affichage de chiffre d'une hauteur minimum de 135 mm. De plus, la 5ème faute peut être indiquée par un clignotement lent (~ 1 Hz) pendant cinq (5) secondes,
- 9.10.5. le nombre de fautes d'équipe de 1 à 5 avec la capacité d'être arrêté à 5,
- 9.10.6. le numéro de la période de 1 à 4 et E pour une prolongation. Le nombre peut être indiqué par cinq indicateurs ou affichage de chiffre d'une hauteur minimum de 135 mm,
- 9.10.7. le nombre de temps-morts accordés par période de 0 à 2,
- 9.10.8. un chronographe pour mesurer les temps-morts peut être inclus. Le chronomètre de jeu ne doit pas être utilisé à cet effet,
- 9.10.9. la compatibilité électromagnétique des tableaux de marque doit être conforme aux exigences de sécurité de chaque pays respectif,
- 9.10.10. les tableaux de marque doivent passer l'épreuve de contrôle de protection contre les dommages causés par les ballons selon la norme DIN 18032-3 (voir [8]).

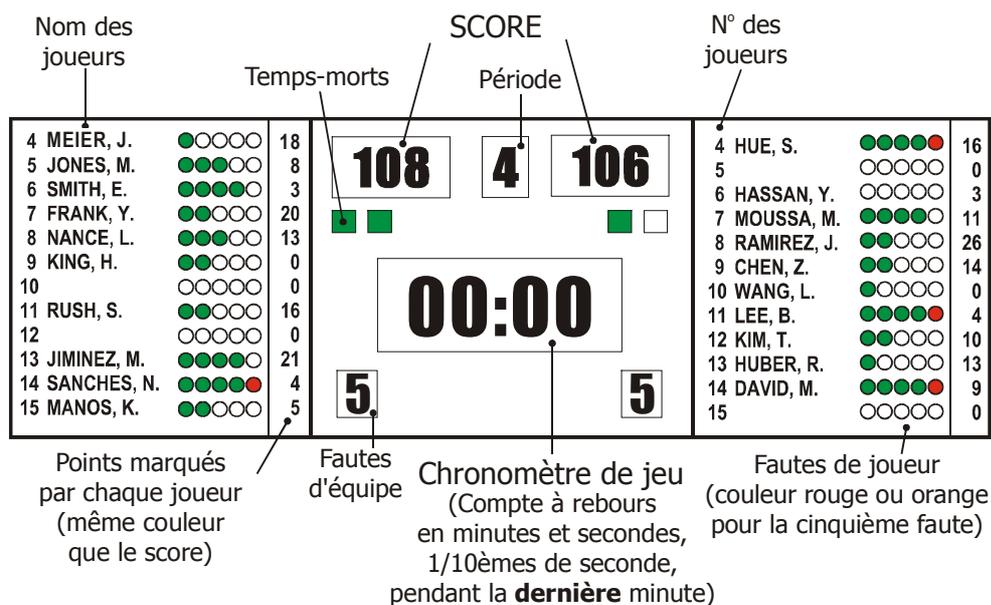


Figure 9 Tableau de marque pour les compétitions FIBA de niveau 1 et 2 (exemple)

10. Appareil des 24 secondes

- 10.1. L'appareil des 24 secondes doit avoir une console de contrôle séparée pour manœuvrer l'appareil et les éléments d'affichage avec les caractéristiques suivantes:
 - 10.1.1. compte à rebours digital indiquant le temps en secondes,
 - 10.1.2. la capacité de démarrer à 24 secondes,
 - 10.1.3. la capacité de pouvoir être arrêté tout en affichant les secondes qui restent à jouer,
 - 10.1.4. la capacité d'être remis en marche à partir du temps affiché lorsqu'il a été arrêté,
 - 10.1.5. la capacité de n'avoir aucun chiffre affiché sur l'appareil,



- 10.1.6. être clairement visible par toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs,
- 10.1.7. les chiffres de l'affichage doivent avoir une hauteur et une largeur minimum de 250 mm et 125 mm respectivement,
- 10.1.8. l'appareil doit avoir un signal sonore automatique très puissant pour indiquer la fin de la période des 24 secondes. Le signal doit retentir dès que le chiffre zéro (0) est affiché,
- 10.1.9. la compatibilité électromagnétique doit être conforme aux exigences de sécurité du pays respectif,
- 10.1.10. les appareils doivent passer le test de protection prévu contre les dommages causés par balles selon la norme DIN 18032-3 (voir [8]).
- 10.2. Pour les compétitions FIBA de niveau 1 et 2, l'appareil des 24 secondes (Figure 10) avec un chronomètre de jeu supplémentaire et une ampoule électrique rouge très brillante doit être placé au-dessus et en retrait de chaque panneau à une distance comprise entre 300 mm et 500 mm (Figure 1). Les chiffres de l'appareil des 24 secondes et du chronomètre de jeu doivent être de couleur différente. L'appareil doit être monté soit sur la structure supportant le panneau ou soit être suspendu au plafond. Il est recommandé d'avoir trois faces sur l'appareil afin qu'il soit visible de tous les côtés. Le chronomètre de jeu additionnel doit être conforme aux spécifications soulignées dans les points 8.1 à 8.4 ci-dessus.
- 10.3. Pour toutes les autres compétitions (niveau 3):
s'il y a quatre (4) éléments, ils doivent être placés aux quatre (4) coins du terrain, 2 000 mm derrière chaque ligne de fond,
s'il y a seulement deux (2) appareils, ils doivent être placés dans les coins du terrain de jeu diagonalement opposés, 2 000 mm derrière chaque ligne de fond. De plus, l'un deux doit être placé dans le coin gauche vu le plus près de la table de marque, à 2 000 mm à l'intérieur du prolongement des lignes de touche.
- 10.4. Les appareils des 24 secondes doivent être connectés avec le chronomètre de jeu principal de façon à ce que:
 - 10.4.1. lorsque le chronomètre de jeu s'arrête, les appareils des 24 secondes s'arrêtent aussi,
 - 10.4.2. lorsque le chronomètre de jeu démarre, il doit être possible de remettre en marche manuellement l'appareil des 24 secondes,
 - 10.4.3. lorsque l'appareil des 24 secondes s'arrête et que le signal sonore retentit, le chronomètre de jeu s'arrête aussi.
- 10.5. L'ampoule électrique de l'appareil au-dessus du panneau doit être:
 - 10.5.1. d'un rouge très brillant,
 - 10.5.2. synchronisée avec les chronomètres de jeu afin de s'allumer lorsque le signal sonore retentit à l'expiration du temps de jeu de chaque période ou prolongation,
 - 10.5.3. synchronisée avec l'appareil des 24 secondes afin de s'allumer lorsque le signal sonore retentit à l'expiration d'une période des 24 secondes.
- 10.6. Les éléments de l'appareil des 24 secondes doivent passer l'épreuve de contrôle de protection contre les dommages causés par les ballons selon la norme DIN 18032-3 (voir [8]).

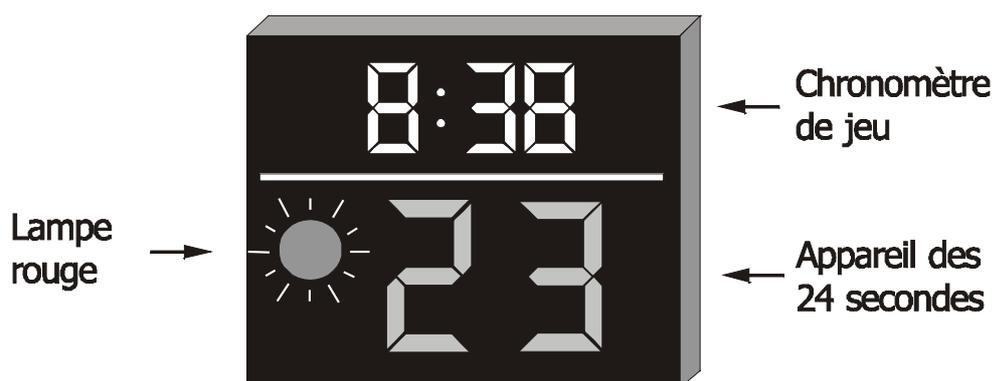


Figure 10 Chronomètre de jeu, appareil des 24 secondes et ampoule rouge pour les compétitions FIBA de niveau 1 et 2 (exemple)

11. Signaux sonores

Il doit y avoir au moins deux (2) signaux sonores séparés ayant des sons nettement différents et très **puissants**:

- 11.1. un (1) pour le chronométreur et pour le marqueur. Il doit sonner automatiquement pour indiquer la fin du temps de jeu d'une période, prolongation et/ou de la rencontre. Le marqueur et le chronométreur doivent pouvoir manœuvrer le signal manuellement lorsqu'il est nécessaire, pour attirer l'attention des arbitres,
- 11.2. un (1) pour l'opérateur des 24 secondes qui doit sonner automatiquement pour indiquer la fin de la période des 24 secondes.
- 11.3. Les deux signaux doivent être suffisamment puissants pour être entendus dans les conditions les plus hostiles ou les plus bruyantes. Le volume sonore doit pouvoir être réglé jusqu'à un maximum de 120 dBA, mesure prise à une distance de 1 mètre de l'origine du son. Une connexion au système de haut-parleur de la salle des sports est fortement recommandée.

12. Plaquettes pour fautes de joueur

Les plaquettes pour signaler les fautes de joueur doivent être blanches avec des chiffres mesurant 200 mm au moins pour la longueur et 100 mm au moins pour la largeur et numérotées de 1 à 5 (de 1 à 4 en noir et le chiffre 5 en rouge).

13. Signaux et indicateurs de faute d'équipe

- 13.1. Deux (2) signaux de faute d'équipe de couleur rouge doivent être fournis. Ils doivent mesurer 200 mm au moins pour la largeur et 350 mm au moins pour la hauteur et être conçus de telle façon que lorsqu'ils sont placés sur la table de marque, ils soient clairement visibles de chaque personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs.
- 13.2. Les deux (2) indicateurs fournis indiqueront le nombre de fautes d'équipe commises jusqu'à cinq (5).
- 13.3. Des appareils électriques ou électroniques peuvent être utilisés, mais ils doivent être conformes aux caractéristiques soulignées dans le point 9.10.5 et à la Figure 9.



14. Parquet de jeu

- 14.1. Le parquet du terrain de jeu doit être:
- fixe et en bois (niveaux 1 et 2),
 - amovible et en bois (niveaux 1 et 2),
 - fixe et en matériau synthétique (niveau 3),
 - amovible et en matériau synthétique (niveau 3).
- 14.2. Le parquet de jeu doit être:
- 14.2.1. en conformité avec la norme DIN 18032-2 (voir [7]).
- 14.2.2. Il doit avoir les dimensions suivantes:
- une longueur minimum de 32 000 mm,
 - une largeur minimum de 19 000 mm.
- 14.2.3. avoir une surface antireflet.
- 14.3. Le fabricant ainsi que la compagnie chargée de l'installation du parquet sont obligés:
- 14.3.1. d'avoir un programme d'assurance sur la qualité en conformité avec la norme ISO 9002 (voir [9]),
- 14.3.2. de fournir à chaque utilisateur une documentation comprenant au moins: les résultats du test du prototype, une description de la procédure d'installation, les résultats de l'inspection et de l'homologation de l'installation existante réalisées par des inspecteurs assermentés.

15. Terrain de jeu

Pour toutes les compétitions FIBA de niveau 1 et 2:

- 15.1. tous les spectateurs doivent être assis à une distance de 5 000 mm au moins de l'extérieur des lignes délimitant le terrain de jeu.
- 15.2. Le terrain de jeu doit être délimité par une ligne de 50 mm de large comme spécifié dans l'Art. 2 du Règlement Officiel de Basketball.
- 15.3. Le terrain de jeu sera marqué par une bande supplémentaire (Figure 11) de couleur nettement contrastée ayant une largeur de 2 000 mm au moins. La couleur de cette bande supplémentaire doit être la même que celle du cercle central et des zones restrictives.

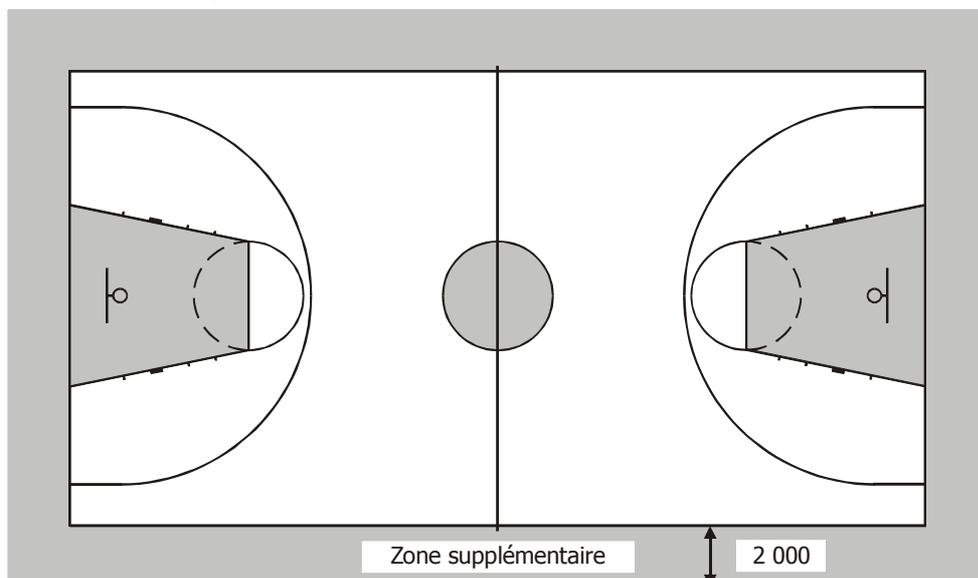


Figure 11 Le terrain de jeu pour les compétitions FIBA de niveau 1 et 2



16. Eclairage

- 16.1. Pour toutes les compétitions FIBA de niveau 1 et 2, l'éclairage au-dessus du terrain de jeu ne doit pas être inférieur à 1 500 lux. Cette mesure devra être effectuée à 1 500 mm au-dessus du terrain de jeu. L'éclairage doit satisfaire aux exigences de la télévision en couleur (DIN EN 12193, voir [6]).
- 16.2. Toutes les installations d'éclairage doivent:
- 16.2.1. avoir une lumière antireflet,
- 16.2.2. être libres de toute ombre,
- 16.2.3. être en conformité avec les exigences de sécurité nationales pour les équipements électriques de chaque pays respectif.
- 16.3. Pour toutes les compétitions FIBA de niveau 1, il doit y avoir un système d'éclairage stroboscopique pour les photographes. L'utilisation individuelle du flash est interdite.
- 16.3.1. Le système d'éclairage stroboscopique aura un dispositif pour l'installation de 4 lignes, une dans chaque coin du terrain de jeu. Chaque ligne alimentera un set de quatre lampes stroboscopiques. Les quatre sets disposeront d'un câblage synchronisé et seront accessibles aux photographes au moyen d'un relais installé à proximité de la structure de support du panier.
- 16.3.2. Chaque set sera installé à une distance d'au moins 5 000 mm des lignes délimitant le terrain et à une hauteur recommandée de 15 000 mm (si possible).
- 16.3.3. Il y aura quatre prises de courant pour les lampes stroboscopiques situées à 2 000 mm des flashes. Chaque prise sera séparée et aura une protection "parasites" entre chaque lampe ("thermal recognition differential magnet").
- 16.3.4. L'installation électrique présentera toutes les sécurités et sera hors atteinte des spectateurs. Les flashes sont installés de manière à éviter leur chute.

17. Panneaux de publicité

- 17.1. Des panneaux de publicité mobiles peuvent être placés au sol autour du terrain de jeu selon les dispositions suivantes:
ils doivent être placés (Figure 12):
- à une distance de 2 000 mm au moins des lignes de touche et des lignes de fond,
 - le long des lignes de fond. Il doit cependant y avoir un espace d'au moins 900 mm sur chaque côté de la structure mobile supportant le panneau afin que les caméras portables de la télévision et les balayeurs du terrain puissent passer, si nécessaire.
- 17.2. La publicité est permise devant la table de marque pour autant qu'elle soit placée directement devant et au niveau de la table,
- 17.3. les panneaux de publicité placés au sol doivent être capitonnés sur la partie supérieure,
- 17.4. les panneaux de publicité ne doivent pas excéder la hauteur de 1 000 mm depuis le terrain de jeu.



- 17.5. Pour toutes les compétitions FIBA de niveau 1, seuls les panneaux de publicité rotatifs à moteur sont autorisés.
- 17.6. Les panneaux de publicité doivent:
- 17.6.1. ne pas avoir de bavures et toutes les arêtes doivent être capitonnées,
 - 17.6.2. être en conformité avec les exigences de sécurité nationales pour les équipements électriques dans chaque pays respectif,
 - 17.6.3. avoir une protection mécanique pour toutes les commandes du moteur,
 - 17.6.4. être ininflammables.

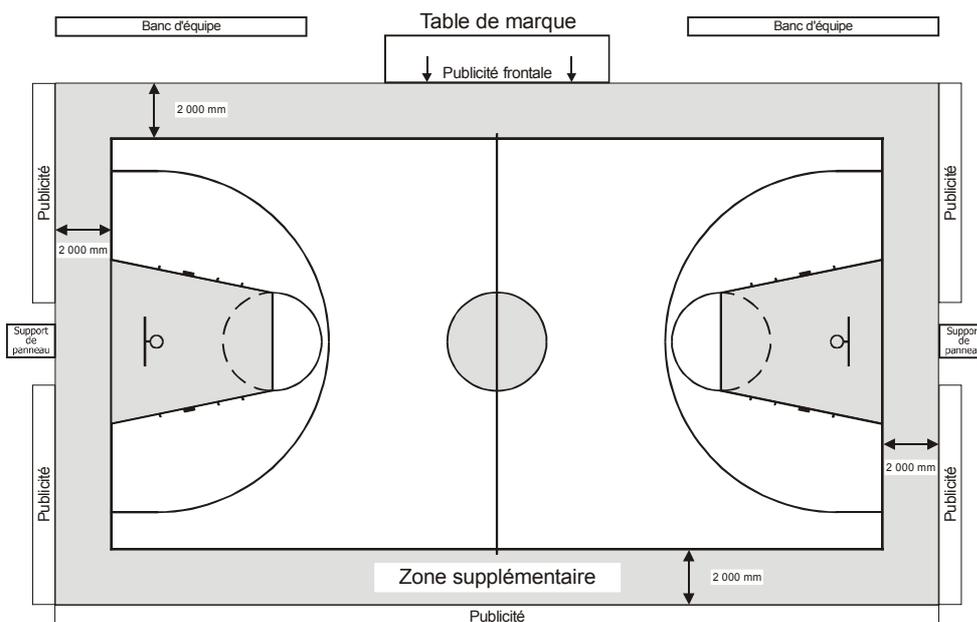


Figure 12 **Publicité autour du terrain de jeu**

18. Zones de support technique

Les spécifications de ce chapitre sont uniquement des recommandations.

- 18.1. Les zones de support technique comprennent toutes les zones où des opérations essentielles pour les compétitions sont effectuées.
- 18.2. Ces zones doivent être accessibles pour les personnes handicapées.
- 18.3. La hauteur des plafonds sera en accord avec les dispositions légales du pays respectif. La hauteur ne sera pas inférieure à 2 700 mm.
- 18.4. Les zones requises sont:
 - a) les vestiaires des athlètes,
 - b) les vestiaires des arbitres et des officiels de la table de marque,
 - c) les zones pour les commissaires et/ou les représentants de la FIBA,
 - d) la station pour les contrôles antidopage,
 - e) la station de premiers soins pour les athlètes,
 - f) les vestiaires pour les employés,
 - g) un dépôt pour les appareils sportifs et le matériel de nettoyage,
 - h) les bureaux de l'administration,
 - i) la zone pour la presse,
 - j) la zone réservée aux VIPs.

19. Zones pour spectateurs

Les spécifications dans ce chapitre sont uniquement des recommandations.

- 19.1. Les zones réservées aux spectateurs sont conçues pour permettre une libre circulation du public, y compris les personnes handicapées et permettront aux spectateurs d'avoir une bonne vision de l'événement sportif.
- 19.2. Il peut y avoir la possibilité de varier la capacité d'accueil pour les places assises, cependant la visibilité depuis tous les sièges ne doit en aucun cas être obstruée.
- 19.3. La ligne de vision du terrain des spectateurs doit correspondre à celle décrite sous Figure 13, à moins de standards locaux différents.

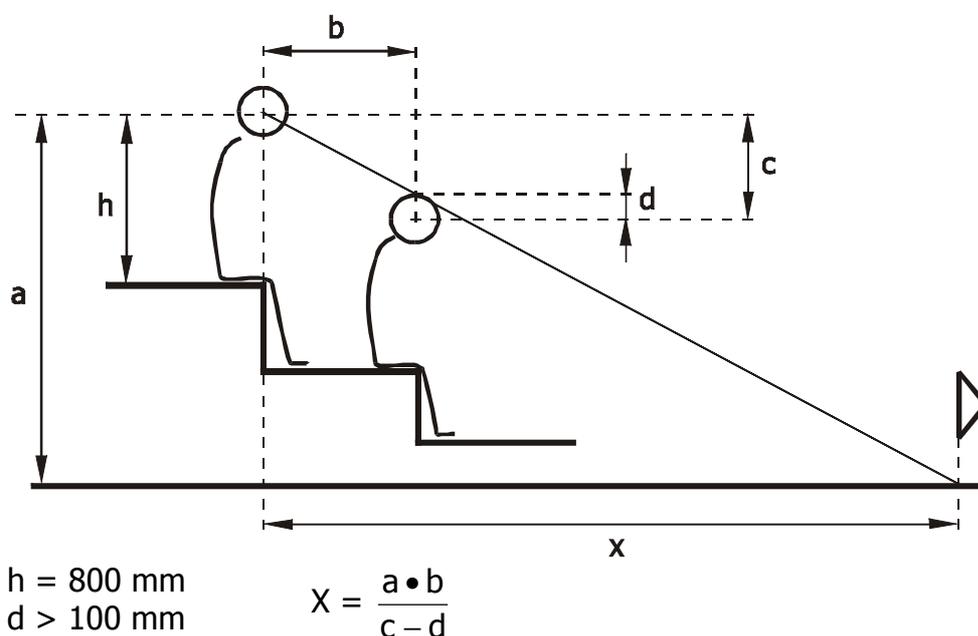


Figure 13 Ligne de vision du terrain des spectateurs

- 19.4. Définition de la capacité d'accueil:
la capacité d'accueil totale de la salle de sport se compose du nombre total des places assises et des places debout.
Le nombre de places assises est soit le nombre total des sièges, soit la longueur totale des terrasses ou bancs en mètres divisée par 480 mm.
On obtient le nombre de places debout en comptant 35 spectateurs par 10 m² de surface de terrain disponible.
Des standards locaux peuvent permettre des écarts.



20. Références

- [1] DIN ISO 286, 1990: Système ISO de tolérances et d'ajustements – Partie 1: Base des tolérances, écarts et ajustements
- [2] National Color System of Standardiseringkommissionen i Sverige (SIS), Doc. N° SS019102
- [3] EN 913, Annexe C, 1996: Test de conformité du capitonnage
- [4] EN 71-3, 1999: Sécurité des jouets (non toxique)
- [5] EN 1270, 1998: Equipement du terrain de jeu – Equipement de basket – Obligations de fonctionnement et de sécurité, méthodes de test
- [6] DIN EN 12193, 1999: Eclairage, Eclairage sportif
- [7] DIN 18032-2, 1991: Surfaces des salles de sport, besoins, tests, maintenance
- [8] DIN 18032-3, 1997: Salles de sport: salles pour gymnastique et jeux: test de sécurité lancement de ballons
- [9] ISO 9002, 1994: Quality assurance management
- [10] Programme de test pour ballons de basket 01/1999 – 12/2002
TÜV Product Service GmbH, Ridlerstraße 31, 80339 München, Germany

ISO standards sont vendus par "ISO General Secretary" à Genève, Suisse:

ISO Sales
Case Postale 56
1211 Genève 20
SUISSE
E-mail: sales@isocs.iso.ch

Les standards du Comité Européen de Normalisation (CEN) et les standards nationaux peuvent être obtenus directement auprès de l'instance nationale.