



# MODIFICATIONS CONCERNANT LE REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL DE LA FIBA EN VIGUEUR A COMPTER DU 1ER OCTOBRE 2020

Le contenu ne peut pas être modifié  
et présenté avec le logo FIBA, sans  
la permission écrite de FIBA Referee  
Operations.

En cas de divergence entre la version  
anglaise et la version française, c'est la  
version anglaise qui prévaut.

Tout au long de cette publication, toute  
référence faite à un joueur, un entraîneur  
ou un arbitre au genre masculin s'applique  
également au genre féminin. Ceci a été fait  
pour des raisons pratiques uniquement.

Juin 2020,  
tous droits réservés.

---

**FIBA - International Basketball Federation**

5 Route Suisse, PO Box 29

1295 Mies Switzerland

fiba.basketball

Tel: +41 22 545 00 00

Fax: +41 22 545 00 99

---

Ce document a été créé par FIBA Referee  
Operations.

Si vous identifiez une erreur ou une  
anomalie dans ce document, merci de  
contacter FIBA Referee Operations à  
refereeing@fiba.basketball

## AVANT-PROPOS

---

Le règlement officiel de basketball de la FIBA (OBR en Anglais) est approuvé par le Bureau Central de la FIBA et est à la disposition de toute la famille du basketball.

Conformément à la procédure établie, le groupe consultatif de la FIBA sur le règlement (RAG), qui comprend des experts en basketball et en arbitrage, étudie de près toutes les propositions de changement de règles avant de les soumettre à la Commission Technique de la FIBA pour vérification finale. Les principaux participants – des entraîneurs (de la WABC -Association mondiale des entraîneurs de basketball), la commission des joueurs de la FIBA, des représentants de la NBA et de la NCAA – sont également impliqués dans l'analyse des changements de règles.

La nouvelle édition du règlement entre normalement en vigueur à compter du 1er octobre de l'année en cours.

Le règlement officiel de basketball comprend deux sections : a) le règlement de basketball et b) les équipements de basketball. Ces sections sont publiées dans deux documents séparés.

Afin de faciliter la préparation des nouvelles modifications du règlement dans le monde, la FIBA publie les documents suivants :

- a. Le règlement officiel de basketball et les équipements de basketball en version « document de travail avec les modifications en jaune », en Anglais\*
- b. Le règlement officiel de basketball et les équipements de basketball en Anglais (sans changements indiqués)
- c. Résumé des modifications du règlement en Anglais, Français et Espagnol\*\*
- d. Les interprétations du règlement officiel de basketball en Anglais (la nouvelle édition sera publiée en Septembre 2020)

Documents complémentaires (qui seront publiés en juin/juillet 2020) :

- e. Présentations Powerpoint et vidéos pour expliquer en pratique les changements de règles.

\*= tous les changements (nouvelles règles et modifications rédactionnelles) sont surlignés en jaune.

\*\*= ne comprennent pas les modifications rédactionnelles

Le règlement de basketball 2020 est disponible sur [fiba.basketball](http://fiba.basketball)

## SOMMAIRE

---

1. Art. 5 Joueurs : blessure	4
2. Art. 15 Joueur en action de tir	6
3. Art. 33 Cylindre / Mouvements de Basketball	7
4. Art. 35 Double faute	9
5. Art. 37 Faute antisportive	10
6. Art. 48 Marqueur et aide-marqueur : Devoirs / Art. 49 Chronométrateur : Devoirs	12
7. Annexe B - La feuille de marque	13
8. Annexe F – Système de visionnage vidéo instantané (Instant Replay System -IRS)	14
9. REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL 2020 – EQUIPEMENTS DE BASKETBALL	16

# 2020 OFFICIAL BASKETBALL RULES

## 1. ART. 5 JOUEURS : BLESSURE

### RAISONS DE LA MODIFICATION

En plus des soins reçus, l'assistance apportée par des membres d'équipe ou des membres accompagnant la délégation à un ou des joueurs a été ajoutée.

L'art. 5 a été renommé, l'art. 5.3 modifié, le nouvel art. 19.2.6 ajouté et l'art. 44.2.5 modifié.

### NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

#### Art. 5 Joueurs : blessure et assistance

- 5.1 Les arbitres peuvent arrêter le jeu dans le cas d'une blessure de joueur(s).
- 5.2 Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.
- 5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins ou de l'assistance de la part de ses entraîneurs, membres d'équipe et/ou membres accompagnant sa délégation, il doit être remplacé sauf si l'équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.
- 5.4 Les entraîneurs principaux, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.
- 5.5 Un médecin peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.
- 5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu après que le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.
- 5.7 Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le chronométrateur, ce joueur peut continuer à jouer.
- 5.8 Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur principal pour commencer la rencontre ou qui reçoivent des soins entre des lancers-francs peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent.

### NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT

#### Art. 19 Remplacement

- 19.2.6 Si un joueur reçoit des soins ou qu'on lui porte assistance, il doit être remplacé sauf si son équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

## **NOUVEAU TEXTE DU REGLEMENT**

### **Art. 44 Erreurs rectifiables**

44.2.5 Une fois que l'erreur qui demeure rectifiable a été découverte et :

- Si joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé, il doit revenir sur le terrain de jeu pour participer à la correction de l'erreur, et à ce moment il devient joueur. Une fois l'erreur corrigée, il peut rester en jeu à moins qu'un remplacement réglementaire ait été encore demandé, dans ce cas, le joueur peut quitter le terrain de jeu.
- Si le joueur a été remplacé parce qu'il est blessé ou **qu'on lui a porté assistance**, qu'il a commis 5 fautes ou qu'il a été disqualifié, son remplaçant doit prendre part à la correction de l'erreur.

## 2. ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR

### RAISONS DE LA MODIFICATION

Il y a des situations de match qui créent le doute chez les joueurs, entraîneurs et arbitres pour savoir si une faute a eu lieu pendant l'action de tir ou non. L'action de tir est maintenant définie différemment entre un tir normal et un tir pendant le mouvement continu. La nouvelle formulation vise plutôt à préciser la règle que de la modifier.

### NOUVEAU TEXTE DANS LE REGLEMENT

#### Art. 15 Joueur en action de tir

##### 15.1 Définition

15.1.1 Il y a un tir au panier ou lancer-franc lorsqu'un joueur tient le ballon dans la ou les main (s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Il y a un tir sous forme de claquette quand le ballon est tapé avec la ou les main(s) en direction du panier de l'adversaire.

Il y a un tir sous forme de smash lorsque le joueur fait pénétrer ou tente de faire pénétrer le ballon dans le panier de l'adversaire de haut en bas avec une ou deux mains.

Un mouvement continu lors d'une pénétration vers le panier ou lors d'autres tirs en mouvement intervient lorsqu'un joueur attrape le ballon alors qu'il avance ou après avoir fini son dribble puis continue son mouvement de tir, habituellement vers le haut.

15.1.2 L'action de tir lors d'un tir :

- Commence lorsque le joueur débute, selon le jugement de l'arbitre, à monter le ballon en direction du panier de l'adversaire.
- Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les mains(s) du tireur, ou qu'il y a une action de tir totalement nouvelle et que, dans le cas d'un joueur en l'air, ses deux pieds ont retouché le sol.

15.1.3 L'action de tir dans un mouvement continu lors d'une pénétration vers le panier ou lors d'autres tirs en mouvement :

- Commence lorsque le ballon repose sur la ou les main(s) du joueur après qu'il a fini son dribble ou a attrapé le ballon en l'air et qu'il commence, selon le jugement de l'arbitre, le mouvement de tir avant de lâcher le ballon pour un tir au panier.
- Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les mains du tireur, ou qu'il y a une action de tir totalement nouvelle et que, dans le cas d'un joueur en l'air, ses deux pieds ont retouché le sol.

15.1.4 Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

15.1.5 Pendant l'action de tir, il se peut que le joueur qui essaie de marquer ait son ou ses bras retenu(s) par un adversaire, l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur.

15.1.6 Quand un joueur est en action de tir et qu'après avoir subi une faute il effectue une passe avec le ballon, il n'est plus considéré avoir été en action de tir.

### 3. ART. 33 CYLINDRE / MOUVEMENTS DE BASKETBALL

#### RAISONS DE LA MODIFICATION

Il existe des situations de jeu où le défenseur rentre dans le cylindre de l'attaquant porteur du ballon. Ces situations engendrent de nombreux cas de coups de coude, simulations et réactions néfastes pour l'image du jeu.

Il a été demandé à des joueurs et entraîneurs d'étudier ces situations. Ils ont réalisé que les règles existantes décrivaient uniquement le cylindre du défenseur mais pas celui de l'attaquant porteur ou non du ballon. C'est pourquoi la description du cylindre de l'attaquant a été ajoutée dans le règlement.

#### NOUVEAU TEXTE DANS LE REGLEMENT

#### Art. 33 Contact : principes généraux

##### 33.1 Principes du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain. Ces dimensions et la distance entre les pieds varient selon la taille et le gabarit du joueur. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur et les extrémités sont délimitées pour le défenseur ou l'attaquant non porteur du ballon comme suit:

- A l'avant, par la paume des mains,
- A l'arrière, par les fesses, et
- Sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes.

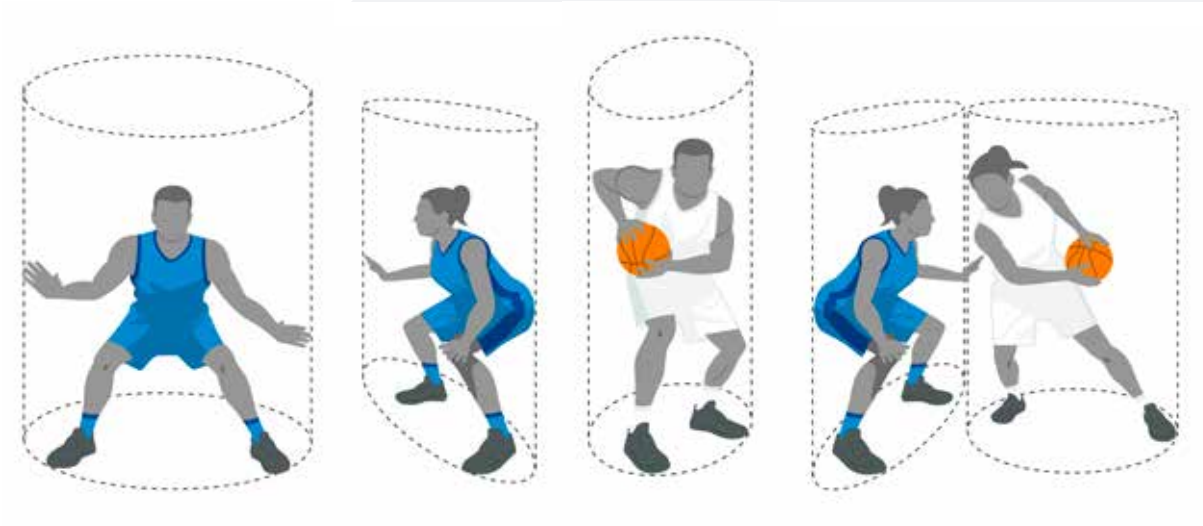
Les mains et les bras peuvent être étendus devant la poitrine sans dépasser la position des pieds et des genoux, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés dans la position légale de défense.

Le défenseur n'a pas le droit d'entrer dans le cylindre de l'attaquant porteur du ballon et créer un contact illégal lorsque l'attaquant tente d'effectuer une action normale de basketball à l'intérieur de son cylindre. Les limites du cylindre de l'attaquant porteur du ballon sont :

- A l'avant, par les pieds, les genoux pliés et les bras, avec le ballon tenu au-dessus des hanches,
- A l'arrière, par les fesses, et
- Sur les côtés, par la face externe des coudes et des jambes.

L'attaquant porteur du ballon doit avoir assez de place pour effectuer une action normale de basketball à l'intérieur de son cylindre. Une action normale de basketball signifie commencer un dribble, pivoter, tirer et passer.

L'attaquant ne peut pas écartier ses pieds ou ses bras à l'extérieur de son cylindre et créer un contact illégal avec le défenseur pour obtenir un espace additionnel.



**Illustration 5**    **Principes du cylindre**



## 4. ART. 35 DOUBLE FAUTE

### RAISONS DE LA MODIFICATION

La règle ne présentait pas de problème majeur jusqu'à la dernière modification du règlement et les changements qui ont suivi dans les Interprétations. Les règles récentes indiquent que toutes les fautes qui engendrent des pénalités identiques sont considérées comme une double faute. Cependant, il est parfois difficile pour les arbitres de déterminer quel joueur a commis le premier contact illégal. C'est pourquoi les arbitres ont quasiment arrêté de siffler des doubles fautes.

### NOUVEAU TEXTE DANS LE REGLEMENT

#### Art. 35 Double faute

##### 35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle deux adversaires commettent une faute personnelle, **antisportive ou disqualifiante** l'un contre l'autre presque en même temps.

35.1.2 Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes sont des fautes de joueurs
- Les deux fautes impliquent un contact physique
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre
- **Les deux fautes sont soit deux fautes personnelles, soit toute combinaison de fautes antisportives ou disqualifiantes.**

##### 35.2 Sanction

Une faute personnelle, **antisportive ou disqualifiante** est infligée à chaque fautif. Aucun lancer-franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit :

Si approximativement en même temps que la double faute :

- Un panier du terrain ou un dernier lancer-franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe qui n'a pas marqué pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

## 5. ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE

### RAISONS DE LA MODIFICATION

Pour clarifier la situation de jeu quand :

- Un défenseur (équipe B) dévie le ballon détenu par un attaquant (équipe A) et est sur le point d'attraper le ballon pour une contre-attaque avec un chemin clairement ouvert vers le panier des adversaires (équipe A) et
- Un contact illégal normal de basketball (faute) est alors commis par l'adversaire (équipe A).

D'après la règle actuelle, la faute n'a pas lieu pendant la contre-attaque de l'équipe B parce que l'équipe A contrôle encore le ballon.

### NOUVEAU TEXTE DANS LE REGLEMENT

#### Art. 37 Faute antisportive

##### 37.1 Définition

37.1.1 Une faute antisportive est un **contact** créé par un joueur qui, selon le jugement de l'arbitre, est :

- Un contact avec un adversaire qui ne tente pas légitimement de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.
- Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition. Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.
- Un contact **illégal** causé par un joueur, sur le côté de l'adversaire ou par derrière, **alors qu'il progresse vers le panier des adversaires et qu'il n'y a pas d'autres joueurs entre le joueur qui progresse, le ballon et le panier**. Ceci s'applique jusqu'à ce que l'attaquant commence son action de tir.
- Un contact causé sur le terrain de jeu par un défenseur sur un attaquant quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et toute prolongation, alors que le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

37.1.2 Les arbitres doivent interpréter la faute antisportive de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et juger seulement l'action.

## **37.2 Sanction**

37.2.1 Une faute antisportive doit être infligée au fautif.

37.2.2 Un ou des lancer(s)-franc(s) seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

Le nombre de lancers-francs accordés sont :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et 1 lancer-franc supplémentaire est accordé.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs.

37.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes antisportives, soit de 2 fautes techniques, soit d'une faute antisportive et d'une et d'une faute technique.

37.2.4 Si un joueur est disqualifié selon l'Art.37.2.3, la faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

## 6. ART. 48 MARQUEUR ET AIDE-MARQUEUR : DEVOIRS / ART. 49 CHRONOMÉTREUR : DEVOIRS

### **RAISONS DE LA MODIFICATION**

Les officiels de table de marque ont souvent indiqué que le marqueur a bien plus de tâches que ses collègues OTM. C'est pourquoi, certaines de ses tâches sont maintenant transférées au chronométrateur.

### **NOUVEAU TEXTE DANS LE REGLEMENT**

#### **Art. 48 Marqueur et aide-marqueur : Devoirs**

48.2 Article supprimé.

#### **Art. 49 Chronométrateur : Devoirs**

49.1 Le chronométrateur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,
- S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation,
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu
- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs principaux, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur,
- Placer le signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc de l'équipe en situation de faute d'équipe, dès que le ballon devient vivant après la quatrième faute de l'équipe dans un quart-temps,
- Effectuer les remplacements,
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

## 7. ANNEXE B - LA FEUILLE DE MARQUE

### **RAISONS DE LA MODIFICATION**

Pour expliquer comment noter sur la feuille de marque la finalité d'une situation de jeu où une faute technique / disqualifiante pour avoir quitté le banc d'équipe ou ne pas avoir aidé ou tenté d'aider les arbitres à maintenir ou restaurer l'ordre (avec participation active ou non à la bagarre), a été sifflée à l'encontre de l'entraîneur principal, de l'entraîneur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation.

Les règles récentes indiquent que lorsque l'entraîneur principal quitte la zone de banc d'équipe pendant une bagarre et commence à se battre aussi, la sanction est de deux fautes disqualifiantes, inscrites comme deux D2 (une pour quitter la zone de banc et une pour sa participation active dans la bagarre). Avec les nouvelles règles, une seule faute disqualifiante lui sera imputée.

### **NOUVEAU TEXTE DANS LE REGLEMENT**

**B.8.3.14 Exemples de fautes disqualifiantes pour participation active dans une bagarre à l'encontre de l'entraîneur principal, de l'entraîneur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation :**

Indépendamment du nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique "B2" ou "D2" doit être imputée à l'entraîneur principal.

Si l'entraîneur principal participe activement à la bagarre, il lui sera imputé une seule faute disqualifiante « D2 ».

## 8. ANNEXE F – SYSTÈME DE VISIONNAGE VIDÉO INSTANTANÉ (INSTANT REPLAY SYSTEM -IRS)

### RAISONS DE LA MODIFICATION / ANALYSES

L'actuel art. 46.12 "Crew Chief : devoirs et pouvoirs – Utilisation de l'IRS" est devenu de plus en plus complexe. C'est pourquoi, au vu de l'importance et de l'utilisation croissantes de l'IRS, cet article doit maintenant faire l'objet d'une section à part, qui sera la nouvelle annexe F.

De plus, une utilisation plus cohérente de l'IRS est nécessaire et les procédures d'utilisation du système par les arbitres doivent être uniformisées.

Actuellement, c'est le crew chief qui peut utiliser l'IRS pour prendre la décision finale. Avec les nouvelles règles, au moins deux arbitres doivent participer au visionnage. De plus, une fois que le visionnage de l'IRS a été effectué, c'est l'arbitre qui a sifflé (pas obligatoirement le crew chief) qui doit indiquer la décision finale. Cette procédure a pour but d'éviter que si le crew chief indique une décision finale différente de la décision initiale prise, cela donne l'impression qu'il infirme la décision de son collègue.

### NOUVEAU TEXTE DANS LE REGLEMENT

#### Art. 46 Crew chief : devoirs et pouvoirs

46.12 Pour les matches où l'IRS est utilisé, veuillez vous référer à l'annexe F.

La nouvelle annexe F – Système de visionnage vidéo instantané (Instant Replay System - IRS) – sera ajoutée comme suit :

### F – SYSTEME DE VISIONNAGE VIDEO INSTANTANE (INSTANT REPLAY SYSTEM - IRS)

#### F.1 Définition

Le système de visionnage vidéo instantané (Instant Replay System : « IRS » en Anglais) est un outil de travail utilisé par les arbitres pour vérifier des décisions en visionnant des situations de jeu grâce à une technologie vidéo validée.

#### F.2 Procédure

F.2.1 Les arbitres sont autorisés à utiliser l'IRS jusqu'à ce que la feuille de match soit signée après le match, dans les limites énoncées dans cette annexe.

F.2.2 Pour utiliser l'IRS, la procédure suivante s'applique:

- Le crew chief doit valider l'équipement de l'IRS avant le match, si disponible.
- Le crew chief prend la décision d'utiliser ou non l'IRS.
- Si la décision des arbitres entre dans les critères de l'IRS, la décision initiale doit d'abord être indiquée par les arbitres sur le terrain.
- Après que les autres arbitres, les officiels de table de marque et le commissaire ont fourni les informations nécessaires, le visionnage doit commencer le plus rapidement possible.
- Le crew chief et un autre arbitre au minimum (celui qui a sifflé) participent au visionnage. Si c'est le crew chief qui a sifflé, il doit choisir un de ses deux collègues pour l'accompagner au visionnage.
- Pendant le visionnage, le crew chief doit s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'a accès au moniteur vidéo de l'IRS.

- Le visionnage doit avoir lieu avant toute administration de temps-mort ou de remplacement, et avant la reprise du jeu.
- Après le visionnage, l'arbitre qui a sifflé initialement doit indiquer la décision finale et le jeu doit reprendre en fonction de la décision prise.
- La décision initiale du ou des arbitre(s) doit être corrigée uniquement si le visionnage de l'IRS apporte des preuves visuelles claires et incontestables en faveur de la correction.
- Après que le crew chief a signé la feuille de marque, il n'est plus possible de recourir à l'IRS.

### **F.3 Règle**

Les situations de jeu suivantes peuvent être reVISIONNÉES :

- F.3.1 A la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation :
- Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse pour la fin de quart-temps ou prolongation.
  - S'il reste du temps de jeu, et le cas échéant, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu, si :
    - Une violation de sortie des limites du terrain du tireur a eu lieu.
    - Une violation du chronomètre des tirs a eu lieu.
    - Une violation des 8 secondes a eu lieu.
    - Une faute a été commise avant la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- F.3.2 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation :
- Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
  - Si une faute a été commise à distance de la situation de tir, dans ce cas :
    - Si le chronomètre de jeu ou des tirs a expiré,
    - Si l'action de tir a commencé,
    - Si le ballon était toujours dans la (les) main(s) du tireur.
  - Si une violation de goaltending ou d'intervention illégale sur le panier a été sifflée correctement.
  - Pour identifier le joueur responsable de la sortie de balle du terrain.
- F.3.3 A n'importe quel moment pendant le match :
- Si un tir réussi doit compter à 2 ou 3 points.
  - Si 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés après qu'une faute a été sifflée sur un joueur en action de tir manqué.
  - Si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante correspond bien aux critères d'une telle faute ou si sa nature doit être corrigée à la hausse ou à la baisse ou doit être considérée comme une faute technique.
  - S'il s'est produit un dysfonctionnement des chronomètres de jeu ou des tirs, de combien de temps chacun des chronomètres doit être corrigé.
  - D'identifier le tireur de lancer-franc correct.
  - D'identifier l'implication des membres de l'équipe, des entraîneurs principaux, des premiers entraîneurs adjoints et des membres accompagnant la délégation lors de tout acte de violence.

# REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL 2020

## EQUIPEMENTS DE BASKETBALL

### REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL 2020 – EQUIPEMENTS DE BASKETBALL

Catégorie	Article	Modification
Généralités	N/A	Restructuration des niveaux de compétition FIBA pour les équipements. Niveau 1 : Compétitions d'équipes nationales ou de clubs, ainsi que d'autres compétitions d'équipes nationales et de compétitions de clubs élite de niveau national ou international. Niveau 2 : Toute autre compétition non incluse dans le niveau 1.
Généralités	N/A	Référence au « Manuel des méthodes de test et des exigences »
Généralités	N/A	Après achat, les équipements de basketball FIBA approuvés sont valables jusqu'à 8 ans, indépendamment de leur statut actuel de validation par la FIBA. Après cette période de 8 ans, tout équipement qui n'est plus approuvé par la FIBA doit être remplacé.
Panneau	1.1	Panneau pour Niveau 1 : verre de sécurité laminé non réfléchissant ou verre trempé, avec une épaisseur entre 11.8 et 13.5 mm.
Panneau	1.1	Panneau pour Niveau 2 : options ajoutées – verre laminé/ trempé ; acrylique ou polycarbonate, bois, fibre de verre, acier ou aluminium.
Panneau	1.1	Test de rigidité du panneau supprimé.
Anneau	1.2	Références des couleurs NCS ou RAL mises à jour.
Module support de panier	1.4	Niveau 2 : exigences dimensionnelles ajoutées pour des raisons de sécurité : au moins 1000 mm, mesurés à partir du bord externe de la ligne de fond jusqu'à l'avant du capitonnage du panneau.
Module support de panier	1.4	Test de vibration du panneau ajouté.
Capitonnage	1.5	Le capitonnage doit avoir une valeur de pointe de décélération de 500m/s <sup>2</sup> ou moins.
Capitonnage	1.5	Les dimensions ont été mises à jour pour correspondre au marché actuel.
Ballons de basketball	2	Procédure de test de rebond du ballon mise à jour.
Ballons de basketball	2	Le ballon doit comporter une inscription concernant la pression de gonflage recommandée ou un intervalle de pression.
Ballons de basketball	2	Les exigences concernant la circonférence et le poids ont été mises à jour pour réduire l'intervalle autorisé.
Ballons de basketball	2	Un ballon de poids léger de taille 5 (360-390 g) est autorisé pour les compétitions de mini-basket.



Catégorie	Article	Modification
Ballons de basketball	2	Le test d'étanchéité de la valve est remplacé par le test de perte de pression et le test de tension de gonflage (pour le Niveau 1 uniquement)
Ballons de basketball	2	Test d'entraînement/d'adhérence supprimé.
Tableau d'affichage	3	Un cercle rouge doit être utilisé pour indiquer la situation de faute d'équipe.
Tableau d'affichage	3	Un 'O' doit être utilisé pour indiquer la prolongation.
Tableau d'affichage	3	Il doit être possible d'ajouter ou d'enlever des fautes de joueurs, indépendamment des fautes d'équipe.
Tableau d'affichage	3	Test de choc supprimé conformément au DIN 18032-3.
Chronomètre des tirs	5	Test de durabilité du chronomètre des tirs ajouté.
Plaquettes de faute de joueur	8	Doivent être rouges après que le ballon devienne à nouveau vivant suite à la 4e faute d'équipe commise.
Revêtement de sol	10	Tests de résistance à l'usure, de brillant spéculaire et de charge roulante ajoutés.
Revêtement de sol	10	Test de zone de déviation supprimé.
Revêtement de sol	10	L'exigence concernant le parquet mobile augmenté à 50% de réduction de force.
Revêtement de sol	10	Les exigences concernant le revêtement de sol synthétique pour les déformations verticales et la réduction de force sont séparées par catégories logiques.
Revêtement de sol	10	Les autocollants et les peintures doivent avoir une performance de glisse et des critères de brillant spéculaire similaires à ceux d'un revêtement de sol ordinaire.
Eclairage	12	Descriptions et exigences ajoutées concernant le facteur de scintillement, le rendu de couleur et la température de couleur.
Système de contrôle du temps par le sifflet	13	Le système doit : Avoir un temps de réponse de 0.1s ou moins Couvrir tous les endroits du terrain de basketball Ne pas arrêter le chronomètre de jeu à cause de tout bruit de sifflet externe.
Sifflet	14	Exigences ajoutées concernant le volume, la fréquence et la sécurité chimique.
Panneaux publicitaires	15	Exigences et diagramme ajoutés concernant le remplissage du capitonnage.
Panneaux publicitaires	15	Recommandations concernant l'éclairage et le taux de rafraîchissement ajoutés pour des raisons de production.
Zone des spectateurs	17	Recommandations concernant les tests de charge et de durabilité ajoutés.

# STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29  
1295 Mies  
Switzerland  
Tel.: +41 22 545 00 00  
Fax: +41 22 545 00 99