



T+ TISSOT



FIBA

We Are Basketball



LES MODIFICATIONS DES RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL DE LA FIBA APPLICABLES À PARTIR DU 1er OCTOBRE 2022

Publié en Mai 2022
version 1.0a

En cas de divergence entre les différentes éditions linguistiques sur le sens ou l'interprétation d'un mot ou d'une phrase, le texte anglais prévaut.

Le contenu ne peut pas être modifié et présenté avec le logo de la FIBA, sans l'autorisation écrite des Opérations d'Arbitrage de la FIBA.

Tout au long de cette publication, le texte s'applique également à tous les genres, et toutes les références dans ce texte aux hommes ou aux femmes (par exemple il ou elle) doivent être considérées comme s'appliquant également aux autres genres et doivent être lues en conséquence.

Mai 2022,
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 inexactitude dans ce document, veuillez en informer le Service Arbitrage de la FIBA à l'adresse refereeing@fiba.basketball

AVANT-PROPOS

Les règles officielles de basket-ball de la FIBA (OBR) sont approuvées par le Conseil central de la FIBA et sont disponibles pour l'ensemble de la famille du basketball.

Selon la procédure établie, le Groupe Consultatif sur les Règles (RAG) de la FIBA, composé d'experts du basketball et de l'arbitrage, étudie de près toutes les propositions de modifications des règles avant de les soumettre à la Commission technique de la FIBA pour examen final. Les principales parties prenantes - entraîneurs (WABC - World Association of Basketball Coaches), Commission des joueurs de la FIBA, représentants de la NBA et de la NCAA - sont également impliquées dans l'analyse des changements de règles.

Normalement, la nouvelle édition de l'OBR devient valable à partir du 1er octobre d'une année donnée.

Les règles officielles du basketball comprennent deux sections : a) les règles du basket-ball, et b) l'équipement de basket-ball.

Elles sont publiées dans deux documents distincts.

Afin de faciliter la préparation aux nouveaux changements de règles dans le monde entier, la FIBA publie les documents suivants.

- a. Règles officielles de basket-ball et équipement de basket-ball en anglais *
- b. Règles officielles de basketball et équipement de basketball (avec suivi jaune des changements) en anglais **
- c. Résumé des modifications apportées aux règles en anglais, français et espagnol ***
- d. Interprétations Officielles Règles du basketball en anglais ****

Matériel complémentaire

e. Webinaires, présentations et vidéos pour expliquer les changements de règles dans la pratique.

* = disponible en juin 2022

** = tous les changements (nouvelles règles et changements éditoriaux) sont surlignés en jaune.

*** = n'inclut pas tous les changements éditoriaux mineurs

**** = disponible en septembre 2022

TABLE DES MATIÈRES

2022 RÈGLES OFFICIELLES DU BASKET-BALL	5
1. Art. 4 Les Équipes	5
2. Art. 4 Les Équipes	6
3. Art. 8, 10 and 34 Fin du temps de jeu	7
4. Art. 9 Début et fin d'un quart-temps, d'une prolongation ou de la rencontre	10
5. Art. 12 Entre-deux et possession alternée	11
6. Art. 34 / 37 Faute sur remise en jeu	12
7. Art. 37 Faute antisportive	14
8. Art. 42 Situations spéciales	15
9. Art. 48 / 49 Marqueur et aide-marqueur / Chronométrateur : Devoirs I	16
10. Art. 48 / 49 Marqueur et aide-marqueur / Chronométrateur : Devoirs II	17
11. Annexe A Signaux des arbitres	19
12. Annexe B La feuille de marque	22
13. Annexe D Classement des équipes	24
14. Annexe F Système de Revisionnage Instantané (IRS) I	25
15. Annexe F Système de Revisionnage Instantané II – Violation d'intervention illégale sur le ballon ou sur le panier, sifflée à tort	28
16. Annexe F Système de Revisionnage Instantané III – Challenge de l'entraîneur-principal	29
2022 EQUIPEMENT DU BASKETBALL	31
1. Introduction	32
2. Art. 1.2 L'anneau	33
3. Art. 1.4 Structures-support des panneaux	34
4. Art. 2 Ballons de basketball	35
5. Art. 3 Tableau d'affichage / Panneau Vidéo	36
6. Art. 5 Chronomètre des tirs	37
7. Art. 10 Sol du terrain de jeu	38
8. Art. 15 Panneaux publicitaires	40
9. Art. 15 Panneaux publicitaires	41
10. Art. 16 Zones Spectateurs	42

2022 RÈGLES OFFICIELLES DU BASKET-BALL

1. Art. 4 Les Équipes

RAISON DU CHANGEMENT

Le Bureau Central de la FIBA a approuvé en mars 2021 la modification de certaines des dimensions pour les numéros de joueurs figurant sur les maillots. Ce changement a été publié dans la version actuelle du Règlement Intérieur de la FIBA – Livre 2. Désormais, l'OBR doit être synchronisé avec ces mêmes éléments.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 4 Les Équipes

4.3.2 Chaque membre de l'équipe doit porter un maillot numéroté sur le devant et le dos avec des numéros unis, d'une couleur contrastant avec la couleur du maillot.

Les numéros doivent être clairement visibles :

- Ceux qui se trouvent à l'arrière doivent mesurer au moins **16 cm** de haut.
- Ceux qui se trouvent à l'avant doivent mesurer au moins **8 cm** de haut.
- Les numéros doivent avoir une largeur d'au moins 2 cm.
- Les équipes ne peuvent utiliser que les numéros 0 et 00 et de 1 à 99.
- Les joueurs d'une même équipe ne doivent pas porter le même numéro.
- Toute publicité ou tout logo doit être à au moins **4 cm** des chiffres.

2. Art. 4 Les Équipes

RAISON DU CHANGEMENT

Mise à jour des règles pour répondre à l'évolution de l'équipement conçus pour les joueurs de basket-ball.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 4 Les Équipes

4.4.2 Les joueurs ne doivent pas porter d'équipement (objets) qui pourraient causer des blessures aux autres joueurs.

- Les éléments suivants ne sont pas autorisés :

...

- Sont autorisés :

- Équipement de protection des épaules, des bras, des cuisses ou des jambes s'ils sont suffisamment rembourrés.
- Textiles de compression des bras et des **jambes**.

...

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous **leurs textiles** de compression des bras et des jambes, couvre-chefs, bracelets, bandeaux et rubans adhésifs de la même couleur unie.

3. Art. 8, 10 and 34 Fin du temps de jeu

RAISON DU CHANGEMENT

Dans l'OBR 2020, nous avons des décisions concernant les situations où une faute est sifflée alors qu'un joueur est en action de tir et que ce coup de sifflet est proche de la fin du temps de jeu ou de l'expiration du chronomètre des tirs.

Si une faute est commise vers la fin du quart-temps ou de la prolongation, l'arbitre devra déterminer le temps de jeu restant.

Lorsqu'une faute est sifflée, le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs doivent être arrêtées immédiatement. Cependant, en l'absence d'utilisation d'un système de chronométrage contrôlé par le sifflet (PTS), il y a toujours une marge d'erreur en raison du temps de réaction humain du chronométreur de jeu et de l'opérateur du chronomètre des tirs, et le signal ne peut être évité. Un bon temps de réaction est d'environ 0,3 seconde, comme l'ont expérimenté les Automobiles Clubs, mesurant le temps de réaction des conducteurs.

Par conséquent, même lorsque l'arbitre décide qu'une faute a lieu pendant le temps de jeu, il ne peut être évité que le chronométreur de jeu et le chronométreur des tirs arrêtent leurs chronomètres avec un temps de réaction, à moins qu'il n'y ait un PTS.

Les arbitres doivent savoir si la faute a eu lieu dans le temps de jeu ou non. S'il y a un Système de Revisionnage Instantané (IRS), ils peuvent le vérifier, sinon ils doivent le décider par eux-mêmes.

Si la faute s'est produite en premier, les signaux des deux chronomètres doivent être ignorés et le jeu doit reprendre comme si aucun des signaux des chronomètres n'avait retenti. Tous les paniers marqués du terrain doivent compter et les lancers francs doivent être administrés. De plus, il restera toujours du temps de jeu, même s'il peut être court, mais jamais exactement 0,0.

Si la faute s'est produite après que le chronomètre de jeu ou le signal du chronomètre des tirs a commencé à retentir, cette faute doit être ignorée comme si elle s'était produite après la fin du temps de jeu, à moins qu'il ne s'agisse d'une faute antisportive, technique ou disqualifiante et qu'il y ait un quart ou une prolongation à suivre.

Ainsi, il n'y aura plus de situations avec des lancers francs à administrer sans que les joueurs soient alignés dans les espaces désignés le long de la zone restrictive avant le début d'un intervalle de jeu.

Les situations suivantes peuvent se produire :

Chronomètre de jeu / Temps de jeu

- **La faute se produit la première.** Le signal du chronomètre de jeu doit être ignoré. Le temps de jeu restant doit être déterminé. Au moment où la faute s'est produite, le ballon peut être entre les mains d'un joueur ou en l'air sur un tir. Si le ballon entre dans le panier, le panier compte. La sanction pour la faute est appliquée. Le jeu reprend avec le temps de jeu restant. Sur la remise en jeu, l'Article 16.2.5 doit être appliqué (0,1 ou 0,2 seconde pour jouer).
- **Le signal de fin de temps de jeu retentit en premier.** La faute personnelle doit être ignorée. Si le ballon est dans la ou les mains d'un tireur, le panier ne compte pas. Si le ballon est en l'air sur un tir et entre dans le panier, le panier compte. La sanction pour une faute antisportive, technique ou disqualifiante doit être administrée avant le début du quart suivant ou de la prolongation, à moins que le match ne soit terminé.

Chronomètre des tirs

- **La faute se produit la première.** Le signal d'chronomètre des tirs doit être ignoré. Au moment où la faute s'est produite, le ballon peut être entre les mains d'un joueur ou en vol sur un tir. Si le ballon entre dans le panier, le panier compte. La sanction pour la faute est appliquée. Le jeu reprend comme après toute autre pénalité fautive pendant le temps de jeu.
- **Le signal du chronomètre des tirs retentit en premier.**
 - a. Si le ballon est encore dans la ou les mains du joueur qui contrôle le ballon, une violation du chronomètre des tirs s'est produite. Si le ballon entre, le panier ne compte pas. La faute personnelle doit être ignorée. Le jeu doit reprendre comme après une violation du chronomètre des tirs, sauf si la faute était antisportive, technique ou disqualifiante.
 - b. Si le ballon est en l'air et touche l'anneau, le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré et la sanction pour la faute doit être administrée. Si le ballon entre dans le panier, le panier compte.
 - c. Si le ballon est en l'air et manque l'anneau, le signal du chronomètre des tirs doit être ignoré et la sanction pour la faute doit être administrée si la faute s'est produite avant que l'équipe offensive ne prenne le rebond ou avant que l'équipe défensive ne prenne un contrôle clair du ballon. La sanction pour la faute est appliquée.

SOLUTION

1. Insérer dans l'Article 8 un nouveau paragraphe 8.8 avec la définition du temps de jeu restant au cas où la faute sifflée aurait été commise pendant le temps de jeu.
2. Reformuler la dernière puce de l'article 10.4 car il ne reste plus qu'une seule exception.
3. Supprimer la dernière puce de l'article 34.2.2 car cette exception ne s'applique plus.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 8 Temps de jeu, score égal et prolongation

8.8 Si une faute est commise vers la fin d'un quart-temps et d'une prolongation, l'arbitre déterminera le temps de jeu restant. Un minimum de 0,1 doit être indiqué sur le chronomètre de jeu.

8.9 Si une faute est commise pendant un intervalle de jeu, tout lancer franc éventuel doit être administré avant le début du quart-temps ou de la prolongation suivante.

Art. 10 Statut du ballon

10.4 Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il est réussi quand :

- Le ballon est en l'air sur un tir au panier du terrain et que :
 - Un arbitre siffle.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps ou les prolongations.
 - Le signal du chronomètre des tirs retentit.
- Le ballon est en l'air sur un lancer franc et un arbitre siffle pour toute infraction à la règle commise par un autre joueur que le tireur de lancer franc.
- Le ballon est contrôlé par un **tireur** en action de tir qui termine son tir avec un mouvement

continu qui a commencé avant qu'une faute ne soit commise sur n'importe quel joueur adverse ou sur toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de l'équipe adverse.

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne compte pas si, après qu'un arbitre a sifflé, une action de tir complètement nouvelle est effectuée.

Art. 34 Faute personnelle

34.2 Sanction

34.2.2 Si la faute est commise sur un **tireur**, ce joueur se verra attribuer un certain nombre de lancers francs comme suit :

- Si le tir lâché depuis l'intérieur du terrain est réussi, le panier comptera et, 1 lancer franc sera accordé en supplément.
- Si le tir lâché depuis la zone de tir à 2 points est manqué, 2 lancers francs.
- Si le tir lâché depuis la zone de tir à 3 points est manqué, 3 lancers francs
- ~~Si le joueur est fautif alors que, ou juste avant, le signal du chronomètre de jeu sonne pour la fin du quart ou de la prolongation ou lorsque, ou juste avant, le signal du chronomètre des tirs retentit, alors que le ballon est toujours dans la main du joueur et que le panier est réussi, le panier ne comptera pas et 2 ou 3 lancers francs seront accordés.~~

D'autres modifications ont été apportées à cet article en ce qui concerne la « faute sur remise en jeu », voir page 12.

4. Art. 9 Début et fin d'un quart-temps, d'une prolongation ou de la rencontre

RAISON DU CHANGEMENT / ANALYSES

Pour des raisons pratiques et à la demande de nombreuses fédérations nationales, les équipes défendront leur panier devant leur banc d'équipe en deuxième mi-temps. C'est une pratique déjà courante aujourd'hui dans la plupart des rencontres. Les équipes préfèrent s'échauffer avant le match devant leurs bancs d'équipe. L'échauffement pendant l'intervalle de mi-temps est beaucoup plus court, donc cela n'a pas autant d'importance.

Cette demande provenait également des officiels de table de marque. Pendant la deuxième mi-temps, surtout pendant le dernier quart-temps où le jeu est généralement beaucoup plus chaud, les équipes jouent en défense devant leurs bancs d'équipe. Lorsque l'équipe adverse marque et que l'entraîneur-principal demande un temps mort, les officiels de la table qui regardent déjà dans cette direction verront la demande beaucoup plus rapidement. À l'heure actuelle, si le panier est situé d'un côté et que l'entraîneur-principal demande un temps mort de l'autre côté, les officiels de table de marque remarquent souvent la demande avec retard ou ne la voient même pas du tout, ce qui entraîne des réclamations.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 9 Commencement et fin d'un quart-temps, d'une prolongation ou de la rencontre

9.4 Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit avoir, en faisant face au terrain depuis la table de marque, :

- Son banc d'équipe sur le côté gauche de la table de marque,
- Son échauffement avant le match dans le demi-terrain devant son banc d'équipe

Cependant, si les deux équipes sont d'accord, elles peuvent échanger les bancs de l'équipe et / ou les demi-terrains d'échauffement pour la première mi-temps.

5. Art. 12 Entre-deux et possession alternée

RAISON DU CHANGEMENT

Le positionnement de la flèche de possession alternée après l'entre-deux de départ dépend actuellement du premier contrôle du ballon vivant par une équipe sur le terrain de jeu. Cela a été souligné comme créant plusieurs complications inutiles car le premier contrôle est également possible sur une remise en jeu en dehors des limites du terrain lorsque le ballon est tapé par un sauteur directement en dehors du terrain. Avec ce changement, la procédure de positionnement de la flèche de possession alternée est établie par le premier contrôle par une équipe d'un ballon vivant après l'entre-deux et élimine les complications causées par le critère « sur le terrain de jeu ».

SOLUTION

La première possession, indépendamment de l'endroit où elle se produit, doit déterminer le réglage de la flèche de possession alternée.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 12 Entre-deux et possession alternée

12.5.2 L'équipe qui n'obtient pas le premier contrôle d'un ballon vivant après l'entre-deux a droit à la première remise en jeu de possession alternée

6. Art. 34 / 37 Faute sur remise en jeu

RAISON DU CHANGEMENT

Pour s'assurer que les actions normales de basketball ne soient pas qualifiées de fautes antisportives à la fin du match :

- a. Suppression de l'article 37 existant, puce – plus de faute antisportive automatique si une faute défensive est sifflée avant que le ballon ne soit lâché sur la remise en jeu.
- b. Il est toujours possible de siffler une faute antisportive en fonction des autres critères de faute antisportive, en fonction de la nature de l'action.
- c. Ajout d'une nouvelle sanction : 1 lancer franc et possession au cas où une faute personnelle de l'équipe B est sifflée avant que le ballon ne soit lâché sur la remise en jeu, applicable les 2 dernières minutes du match.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 34 Faute personnelle

34.1 Définition

34.1.1 Une faute personnelle est le contact illégal d'un joueur avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, charger, trébucher ou entraver la progression d'un adversaire en étendant sa main, son bras, son coude, son épaule, sa hanche, sa jambe, son genou ou son pied, ni en pliant son corps dans une position « anormale » (à l'extérieur de son cylindre), ni se livrer à un jeu rude ou violent.

34.1.2 Une faute sur remise en jeu est une faute personnelle commise, lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart et dans chaque prolongation, par un joueur défenseur sur un adversaire situé sur le terrain de jeu lorsque le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et toujours entre les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu.

34.2 Pénalité

Une faute personnelle est imputée à l'auteur de l'infraction.

34.2.1 Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir:

- Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe non fautive à l'endroit le plus proche de l'infraction.
- Si l'équipe fautive se trouve en situation de sanction de faute d'équipe, l'article 41 s'applique.

34.2.2 Si la faute est commise sur un joueur en action de tir, ce joueur se verra attribuer un certain nombre de lancers francs comme suit :

- Si le tir lâché depuis l'intérieur du terrain est réussi, le panier comptera et, 1 lancer franc sera accordé en supplément.
- Si le tir lâché depuis la zone de tir à 2 points est manqué, 2 lancers francs.
- Si le tir lâché depuis la zone de tir à 3 points est manqué, 3 lancers francs
- Si le joueur est fautif alors que, ou juste avant, le signal du chronomètre de jeu sonne pour la fin du quart ou de la prolongation ou lorsque, ou juste avant, le signal du chronomètre des tirs retentit, alors que le ballon est toujours dans la main du joueur et que le panier est

réussi, le panier ne comptera pas et 2 ou 3 lancers francs seront accordés.

34.2.3 Si la faute est commise sur une remise en jeu :

- Le joueur sur lequel a été commise la faute se verra attribuer 1 lancer franc, suivi d'une remise en jeu par l'équipe non fautive à l'endroit le plus proche de l'infraction.

37 Faute antisportive

37.1 Définition

37.1.1 Une faute antisportive est un contact avec un joueur qui, de l'avis d'un arbitre, est :

- Un contact commis sur un adversaire ne constituant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
- Un contact excessif, dur, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.
- Un contact inutile causé par le joueur défenseur afin d'arrêter la progression de l'équipe offensive en transition. Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur offensif commence son acte de tir.
- Un contact illégal causé par un joueur par derrière ou latéralement sur un **adversaire**, qui progresse vers le panier de l'adversaire et il n'y a pas d'autres joueurs adverses entre le joueur en progression et le panier, **et**
 - Que le joueur en progression est en contrôle du ballon, ou
 - Que le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou
 - Que le ballon a été relâché sur une passe à destination du joueur en progression.

Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.

- ~~Contact par le joueur défenseur sur un adversaire sur le terrain de jeu lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart temps et dans chaque prolongation alors que le ballon est hors limites du terrain pour une remise en jeu et qu'il est toujours entre les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu.~~

37.1.2 L'arbitre doit interpréter les fautes antisportives de manière cohérente tout au long du match et ne juger que l'action.

Pour la justification du changement de la 4e puce, voir « Faute antisportive », page 14.

7. Art. 37 Faute antisportive

RAISON DU CHANGEMENT

Dans la définition, une meilleure clarification du critère « Faute antisportive – joueur avec chemin ouvert vers le panier » est requise.

1. Le contact illégal par derrière ou latéralement sur un adversaire, qui progresse vers le panier de l'adversaire, ne concerne uniquement que les joueurs adverses se situant entre le joueur en progression et le panier.
2. Meilleure description de toutes les situations possibles.

SOLUTION

Reformulation pour plus de clarté dans la règle du « chemin ouvert ».

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

37 Faute antisportive

37.1 Définition

37.1.1 Une faute antisportive est un contact avec un joueur qui, de l'avis d'un arbitre, est :

- Un contact commis sur un adversaire ne constituant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
- Un contact excessif, dur, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.
- Un contact inutile causé par le joueur défenseur afin d'arrêter la progression de l'équipe offensive en transition. Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur offensif commence son acte de tir.
- Un contact illégal causé par un joueur par derrière ou latéralement sur un **adversaire**, qui progresse vers le panier de l'adversaire et il n'y a pas d'autres joueurs adverses entre le joueur en progression et le panier, **et**
 - **Que le joueur en progression est en contrôle du ballon, ou**
 - **Que le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou**
 - **Que le ballon a été relâché sur une passe à destination du joueur en progression.**

Cela s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.

- ~~Contact par le joueur défenseur sur un adversaire sur le terrain de jeu lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart temps et dans chaque prolongation alors que le ballon est hors limites du terrain pour une remise en jeu et qu'il est toujours entre les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu.~~

37.1.2 L'arbitre doit interpréter les fautes antisportives de manière cohérente tout au long du match et ne juger que l'action.

Pour la justification du changement (suppression de la 5e puce), voir « Faute sur remise en jeu », page 12.

8. Art. 42 Situations spéciales

RAISON DU CHANGEMENT

Lors de la préparation de l'étude de cas visant à déterminer comment les sanctions pour un acte de violence non identifié immédiatement devraient être appliquées, il convenait de se pencher sur les règles existantes, notamment se référer à l'article F.3.3, 6e point ci-dessous pour obtenir des orientations :

- F.3.3 À n'importe quel moment de la rencontre,
- Pour identifier l'implication des joueurs et des personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe lors de tout acte de violence ou acte potentiel de violence.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement pour examiner tout acte de violence ou acte potentiel de violence.
 - Les arbitres doivent déterminer la nécessité d'un visionnage vidéo (IRS), et cet examen vidéo doit avoir lieu au premier moment où les arbitres arrêtent le jeu après l'acte de violence ou l'acte potentiel de violence.

Les deux règles existantes qui ont désormais le lien le plus direct avec le fait de « ne pas pénaliser immédiatement une infraction », sont l'article 42 'Situations particulières' et l'article 44 'Erreurs rectifiables'.

L'étude de cas présentée a examiné les deux options envisagées lors de la réunion du RAG, à savoir pénaliser toutes les infractions dans l'ordre dans lequel elles se sont produites, ou pénaliser toutes les infractions dans l'ordre dans lequel elles ont été identifiées.

Un acte de violence qui n'est pas identifié immédiatement mais qui est identifié lors d'un examen vidéo (IRS) lors du prochain arrêt de jeu relève de la raison – cela correspond aux principes pour lesquels l'article 42 existe. L'article 42 a brillamment permis de résoudre des situations complexes d'une manière cohérente et équitable que les arbitres, les entraîneurs et les joueurs ont appris à comprendre et à accepter.

Lorsque nous avons une situation où un acte de violence se produit sans être identifié immédiatement, mais seulement après que quelque chose d'autre se soit passé (ex : une autre infraction), cela correspond clairement à l'esprit d'une « situation spéciale », mais pas à la définition littérale actuelle d'une « situation spéciale » traitée par l'article 42.

Le nouveau libellé de l'article 42.1 est censé s'adresser à une situation telle que la suivante :

B1 commet une faute sur A1 dans son action de tir, la faute est sifflée, le ballon est mort et le chronomètre de jeu est arrêté, et il est découvert que A1 a commis une faute antisportive contre B1 avant son action de tir.

Les changements suivants doivent être incorporés :

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 42 Situations spéciales

42.1 Définition

Dans la même période d'arrêt du chronomètre de jeu qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commise **ou s'avèrent avoir été** commises.

9. Art. 48 / 49 Marqueur et aide-marqueur / Chronométrateur : Devoirs I

RAISON DU CHANGEMENT

Lors de la modification de l'OBR2020, certaines des tâches du marqueur ont été transférées au chronométrateur pour une répartition logique de la charge de travail entre tous les officiels de table. Un détail a été oublié (5 fautes par joueur).

SOLUTION

Transférer du marqueur au chronométrateur la tâche d'« avertir immédiatement un arbitre lorsque 5 fautes ont été sifflées à un joueur ».

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 48 Marqueur et Aide-Marqueur : Devoirs

- 48.1 Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :
- Les fautes infligées à chaque joueur. **Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes ont été sifflées à un joueur.** Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement qu'un joueur doit être disqualifié s'il a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive.

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, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur,
 - **Informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes ont été sifflées à un 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. Son signal sonore n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

10. Art. 48 / 49 **Marqueur et aide-marqueur / Chronométrateur : Devoirs II**

RAISON DU CHANGEMENT

Lors du changement d'OBR2020, quelques détails d'administration ont été oubliés pour les rôles de marqueur et chronométrateur

Il s'agit notamment de transférer la responsabilité des temps-morts du marqueur vers le chronométrateur conformément à l'article ci-dessous.

18.3.2 Une demande de temps-mort ne peut être annulée qu'avant que le signal du marqueur n'ait retenti pour une telle demande.

Le nouveau paragraphe de l'article 48.1, 6e, doit être ajouté avec l'introduction du « challenge » de l'entraîneur principal, voir ci-dessous.

Les changements suivants doivent être incorporés :

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 48 Marqueur et Aide-Marqueur : Devoirs

48.1 The scorer shall be provided with a scoresheet and shall keep a record of:

- Les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,
- Le compte courant des points, en inscrivant les paniers et des lancers-francs marqués,
- Les fautes infligées à chaque joueur. **Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes ont été sifflées à un joueur.** Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement qu'un joueur doit être disqualifié s'il a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive.
- Les temps-morts d'équipe : Il doit **informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et** signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.
- **Le challenge de l'entraîneur-principal confirmé par les arbitres. Il doit informer les arbitres lorsqu'un entraîneur-principal demande par erreur un deuxième challenge.**

La nouvelle règle de l'IRS pour le « challenge de l'entraîneur-principal » est présentée à l'annexe F.4, voir page 29.

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, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur,
 - Informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes ont été sifflées à un 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,
 - Gérer les remplacements,
 - Gérer les temps-morts d'équipe. Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe,
 - Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Son signal sonore n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

11. Annexe A Signaux des arbitres

a) Non-respect du Cylindre

RAISON DU CHANGEMENT

Parce que la faute de cylindre est une action assez spéciale et peut engendrer de la confusion en autres parmi les joueurs quant à la raison pour laquelle la faute a été sifflée, un nouveau signal de « non-respect du cylindre » doit mieux expliquer la nature de ces fautes en attaque et en défense.

SOLUTION

Le nouveau signal doit être utilisé après le signal d'arrêt du chronomètre de jeu pour une faute (signal 2) suivi du nouveau signal 45 CYLINDRE ILLÉGAL, qui doit être inséré après le signal actuel 43. Les numéros des autres signaux doivent être modifiés en conséquence si nécessaire.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

A – SIGNAUX DES ARBITRES

NON-RESPECT DU CYLINDRE



Abaisser puis relever les
deux bras avec les mains
verticales

b) Intervention illégale sur le ballon (Goaltending) / sur le panier

RAISON DU CHANGEMENT

Il n'y a pas de signal d'intervention illégale sur le ballon (Goaltending)/sur le panier pour expliquer la violation. Un nouveau signal doit mieux expliquer la nature de ces violations en attaque et en défense.

SOLUTION

Le nouveau signal doit être utilisé après l'arrêt du chronomètre de jeu pour violation (signal 1), puis l'arbitre montre le nouveau signal 26, suivi du signal 11 (annuler le panier) ou du signal 4, 5 ou 6 (valider un panier à 1, 2 ou 3 points). Les numéros des autres signaux doivent être modifiés en conséquence si nécessaire.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

A – SIGNAUX DES ARBITRES

INTERVENTION
ILLEGALE SUR LE
BALLON (GOALTENDING)
/ SUR LE PANIER



Faire pivoter l'index
tendu au-dessus de
l'autre main qui forme un
cercle

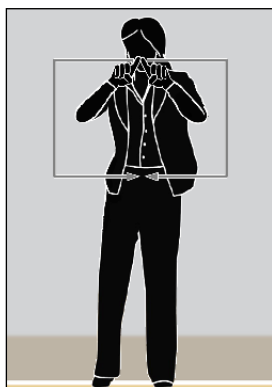
c) Le challenge de l'entraîneur-principal

RAISON DU CHANGEMENT

Pour l'entraîneur-principal, un nouveau signal est requis, qui doit être différent de celui utilisé par les arbitres. Ce signal ne doit être fait qu'une seule fois car chaque entraîneur-principal ne bénéficie que d'un seul challenge dans un match.

SOLUTION

L'entraîneur-principal doit indiquer à l'arbitre le plus proche sa demande de visionnage vidéo de la situation de jeu avec l'IRS avec le nouveau signal.



NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

A – SIGNAUX DES ARBITRES

CHALLENGE DE L'ENTRAÎNEUR- PRINCIPAL



La nouvelle règle de visionnage vidéo avec l'IRS lors du challenge de l'entraîneur-principal est indiquée à l'annexe F.4, voir page 29.

12. Annexe B La feuille de marque

RAISON DU CHANGEMENT

La nouvelle feuille de marque contient des ajouts d'abréviations qui doivent être expliquées dans la description de la feuille de marque. L'enregistrement du challenge de l'entraîneur-principal doit être ajouté à la feuille de marque.

B – LA FEUILLE DE MARQUE

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Competition _____ Date _____ Time _____		Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Game No. _____ Place _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Team A Time-outs _____ Team fouls _____ H1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Q1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Q2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> H2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Q3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Q4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> OT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> HCC <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		RUNNING SCORE <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>				A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Licence no. _____ Players _____ No. Player in _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Team B Time-outs _____ Team fouls _____ H1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Q1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Q2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> H2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Q3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Q4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> OT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> HCC <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Licence no. _____ Players _____ No. Player in _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____		Scores Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (hh:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

Figure 8 Feuille de marque

B.7 Temps-morts

B.7.1 Les temps-morts accordés doivent être inscrits sur la feuille de marque, en entrant **en-dessous du nom de l'équipe**, la minute du temps de jeu dans le quart-temps ou la prolongation dans les cases situées à côté de H1 pour la première mi-temps, et à côté de H2 pour la 2ème mi-temps et à côté de OT pour jusqu'à 3 prolongations.

B.7.2 À la fin de chaque mi-temps et de chaque prolongation, les cases inutilisées doivent être rayées de 2 lignes parallèles horizontales. Si l'équipe ne se voit pas accorder son premier temps mort avant que le chronomètre de jeu n'indique 2:00 minutes dans le quatrième quart-temps, le marqueur doit rayer de 2 lignes horizontales la première case de la deuxième mi-temps de l'équipe.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X X
H2	9 10	Q2	X X X X X
OT		Q3	X X X X X
		HCC	Q4 9

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	X P ₁					
002	JONES, M.	8	X P ₂					
003	SMITH, E.	9	X P ₂ U ₁ P ₁					
004	FRANK, Y.	12	X T ₁ U ₁ GD					
010	NANCE, L.	18	X P ₁ U ₁					
012	KING, H. (CAP)	22	X P ₁					
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	X P ₃ P ₂					
021	MARTINEZ, M.	33	X T ₁ P ₂ T ₁ GD					
022	SANCHES, N.	42	X P ₂ P ₂ U ₁ P ₁ U ₁ GD					
024	MANOS, K.	55	X P ₂ D ₂					
Head coach		788	LOOR, A.					
First assistant coach		555	MONTA, B.					

Diagram 11 Teams on the scoresheet (after the game)

B.9 Fautes d'équipe

B.9.1 Pour chaque quart-temps (Q1, Q2, Q3 et Q4), 4 espaces sont prévus sur la feuille de marque (immédiatement en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) pour entrer les fautes d'équipe.

B.9.2 Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit entrer la faute sur l'équipe de ce joueur en marquant un grand « X » dans les cases prévues.

B.9.3 À la fin de chaque quart-temps, le marqueur neutralise les espaces restants en les rayant avec 2 lignes parallèles horizontales.

B.13 Le Challenge de l'entraîneur-principal

B.13.1 Pour les matchs où le Système de Revisionnage Instantané (IRS) est utilisé, chaque équipe peut bénéficier d'1 challenge d'entraîneur-principal (HCC). S'il est accordé, le HCC doit être inscrit sur la feuille de marque sous le nom de l'équipe dans les cases à côté de HCC. Dans la première case, le marqueur doit entrer le quart-temps ou la prolongation (Q1, Q2, Q3, Q4 ou OT) et dans la deuxième case la minute du temps de jeu du quart ou de la prolongation.

La nouvelle règle de l'IRS pour le challenge de l'entraîneur-principal est indiquée à l'annexe F.4, voir page 29.

13. Annexe D Classement des équipes

Disposition	Nouveau texte OBR2022		Raison
OBR – D.1.3	S'ils sont toujours à égalité, tant que tous les matchs n'auront pas été joués dans le groupe, les équipes à égalité partageront le même classement. Si les critères ne sont pas suffisants à la fin de la phase de groupe, un tirage au sort le classement FIBA de référence décidera du classement final.	Compétitions	Pour aligner le texte avec D4.1, D.4.2 et D.5 (Mise en œuvre dans le PAM dans les semaines/mois à venir)
OBR – D.4.1	Si ces critères ne sont toujours pas suffisants, le classement FIBA de référence décidera du classement final.	Compétitions	Pour s'aligner sur la modification sur D.1.3
OBR – D.4.2	Si ces critères ne sont toujours pas suffisants, le classement FIBA de référence décidera du classement final.	Compétitions	Pour s'aligner sur la modification sur D.1.3
OBR – D.5.1	Si ces critères ne sont toujours pas suffisants, le classement FIBA de référence décidera du classement final.	Compétitions	Pour s'aligner sur la modification sur D.1.3

14. Annexe F **Système de Revisionnage Instantané (IRS) I**

RAISON DU CHANGEMENTS

L'examen de l'IRS aura lieu avant la reprise du jeu. Dans la plupart des situations, c'est immédiatement après que la situation se produit, car le ballon est mort et le chronomètre de jeu est arrêté. Cependant, il existe des situations révisables sans que le chronomètre de jeu ne soit nécessairement arrêté par un coup de sifflet. Il s'agit des cas vérifiant :

- Si un panier compte 2 ou 3 points.
- Si un tir du terrain réussi a été relâché avant la fin de la période de tir.

Dans de tels cas, les arbitres sont autorisés à arrêter le match dès que le panier est réussi.

Les arbitres doivent disposer d'un peu de temps pour décider de la nécessité du revisionnage vidéo (IRS).

De même, s'il y a un acte de violence ou une violence potentielle, les arbitres doivent être autorisés à arrêter le jeu.

Pour tous ces cas, un délai pendant lequel le revisionnage vidéo est autorisé doit être défini.

La description du cas de revisionnage d'une faute loin du ballon pendant les 2 dernières minutes du jeu a besoin d'une clarification.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Définition

L'examen de la situation via le Système de Revisionnage Instantané (IRS) est la méthode de travail utilisée par les arbitres pour vérifier leurs décisions en regardant les situations de jeu sur l'écran vidéo approuvé.

F.2 Procédure

F.2.1 Les arbitres sont autorisés à utiliser l'IRS jusqu'à ce que le Crew-chief ait signé la feuille de marque, dans les limites prévues dans la présente annexe.

F.2.2 Le Système de Revisionnage Instantané (IRS) aura lieu dès que les arbitres auront arrêté le jeu pour quelque raison que ce soit, après que la situation pour l'examen de l'IRS s'est produite.

F.2.3 Pour utiliser le Système de Revisionnage Instantané (IRS), la procédure suivante s'applique :

- Le Crew-chief doit approuver l'équipement du Système de Revisionnage Instantané (IRS) avant la rencontre, s'il est disponible.
- Le Crew-chief décide si l'examen via le Système de Revisionnage Instantané (IRS) doit être utilisé ou non.
- Si une décision des arbitres est soumise au Système de Revisionnage Instantané (IRS), la décision initiale doit être présentée par les arbitres sur le terrain de jeu.
- Après avoir recueilli toutes les informations auprès des autres arbitres, des officiels de table de marque, du commissaire, le revisionnage doit commencer le plus rapidement

possible.

- Le Crew-chief et **au** moins 1 arbitre (celui qui a sifflé) doivent **participer au revisionnage**. Si le Crew-chief a sifflé, il choisit l'un des autres **arbitres** pour l'accompagner pour le revisionnage
- Au cours de l'examen au moyen du Système de Revisionnage Instantané (IRS), le Crew-chief doit s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'a accès au moniteur de l'IRS.
- L'examen doit avoir lieu avant que les temps-morts ou remplacement ne soient administrés, **qu'un intervalle de jeu ne commence ou** que le jeu ne reprenne.
- **Si un temps-mort a commencé ou si un remplacement a été effectué lorsque les arbitres identifient la nécessité d'un examen au moyen du Système de Revisionnage Instantané (IRS), le temps-mort et tout remplacement effectué doivent être annulés jusqu'à ce que la décision finale soit communiquée.**
- **L'entraîneur-principal peut retirer sa demande de temps-mort lorsque la décision finale est communiquée ou l'entraîneur-principal peut demander un temps-mort, ou l'une ou l'autre équipe peut demander un remplacement.**
- Après l'examen, l'arbitre qui a sifflé doit signaler la décision finale et le jeu doit reprendre en conséquence.
- La décision initiale du ou des arbitres ne peut être corrigée que si l'examen de l'IRS fournit aux arbitres des preuves visuelles claires et concluantes permettant la correction.

F.3 Règle

Les situations de jeu suivantes peuvent être examinées :

F.3.1 À la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation :

- - Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse pour la fin du quart-temps ou de la prolongation.
 - S'il reste du temps à jouer et, le cas échéant, combien de temps doit être affiché sur le chronomètre de jeu, si :
 - Une violation de sortie du terrain du tireur a eu lieu.
 - Une violation du chronomètre des tirs a eu lieu.
 - Une violation des 8 sec²ondes a eu lieu.
 - Une faute a été commise avant la fin du quart-temps ou de la prolongation.

L'intervalle de jeu ne commencera qu'après la communication de la décision de l'IRS et la fin de tout temps de jeu supplémentaire défini dans le quart-temps ou la prolongation.

F.3.2 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation :

- Si lors d'un un tir du terrain réussi le ballon a bien été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse :
 - **Les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement pour vérifier si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été bien relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse.**
 - **Les arbitres doivent définir la nécessité de l'examen de l'IRS et le revisionnage vidéo doit avoir lieu après le tir dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois pour quelque raison que ce soit.**

- Lorsqu'une faute a été commise loin d'une situation de tir :
 - Si le temps de jeu ou la période de tir avait expiré,
 - Si l'action de tir avait commencé lorsque la faute a été commise par un adversaire du tireur, ou
 - Si le ballon était toujours dans la ou les mains du tireur lorsque la faute a été commise par un coéquipier du tireur.
- Si une violation d'intervention illégale sur le ballon ou le panier a été sifflée correctement.
- Pour identifier le joueur qui a fait sortir le ballon des limites du terrain

F.3.3 À tout moment de la rencontre :

- Si le tir du terrain réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour vérifier si un panier du terrain réussi a été relâché depuis la zone de tir à 2 ou 3 points.
 - Les arbitres doivent définir la nécessité de l'examen de l'IRS et le visionnage vidéo doit avoir lieu après le panier dès que les arbitres arrêtent le match pour la première fois.
- Si 2 ou 3 lancers francs doivent être accordés, après qu'une faute a été sifflée sur un tireur pour un tir du terrain manqué.
- Si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante répondait aux critères d'une telle faute ou devait être corrigée à la hausse, être déclassée ou être considérée comme une faute technique.
- Après qu'un dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs se soit produit, de combien de temps le(s) chronomètre(s) doit/doivent être corrigé(s).
- Pour identifier le bon tireur de lancers francs.
- Pour identifier l'implication des joueurs et des personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe lors de tout acte de violence ou acte de violence potentielle.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement pour examiner tout acte de violence ou acte de violence potentielle.
 - Les arbitres doivent identifier la nécessité d'un examen de l'IRS et le visionnage doit avoir lieu après l'acte de violence ou l'acte de violence potentielle dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois.

D'autres modifications sont apportées à l'article F.3.2 concernant le fait que « la violation d'intervention illégale sur le ballon ou le panier n'a pas été sifflée correctement », voir page 28.

15. Annexe F Système de Revisionnage Instantané II – Violation d'intervention illégale sur le ballon ou sur le panier, sifflée à tort

RAISON DU CHANGEMENT

Lorsqu'une intervention illégale, sur le ballon ou sur le panier, est sifflée pendant les 2 dernières minutes de la rencontre et qu'un revisionnage vidéo (IRS) a lieu, dans le cas où la décision initiale est annulée (pas de violation) et que le ballon n'était contrôlé par aucune des deux équipes au moment où l'action s'est produite, le jeu doit reprendre par :

- a. Une remise en jeu par l'équipe qui a pris le contrôle du ballon après le coup de sifflet, ou
- b. Une situation d'entre deux dans le cas où aucune des deux équipes n'a pris le contrôle du ballon après le coup de sifflet.

La définition du contrôle clair et immédiat sera expliquée dans les Interprétations Officielles OBRI2022.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

F – SYSTÈME DE REVISIONNAGE INSTANTANÉ

F.3 Règle

Les situations de jeu suivantes peuvent être examinées :

...

F.3.2 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation :

- Si lors d'un tir du terrain réussi le ballon a bien été relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse :
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement pour vérifier si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été bien relâché avant que le signal du chronomètre des tirs ne retentisse.
 - Les arbitres doivent définir la nécessité de l'examen de l'IRS et le revisionnage vidéo doit avoir lieu après le tir dès que les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois pour quelque raison que ce soit.
- Lorsqu'une faute a été commise loin d'une situation de tir :
 - Si le temps de jeu ou la période de tir avait expiré,
 - Si l'action de tir avait commencé lorsque la faute a été commise par un adversaire du tireur, ou
 - Si le ballon était toujours dans la ou les mains du tireur lorsque la faute a été commise par un coéquipier du tireur.
- Si une violation d'intervention illégale sur le ballon ou le panier a été sifflée correctement.
- Pour identifier le joueur qui a fait sortir le ballon des limites du terrain

D'autres modifications sont apportées à l'article F.3.2 concernant le « Système de relecture instantanée », voir page 26.

16. Annexe F **Système de Revisionnage Instantané III** **– Challenge de l'entraîneur-principal**

RAISON DU CHANGEMENT

Il y a un consensus entre le RAG et la WABC que le concept du challenge pour un entraîneur est un bon ajout pour la règle du revisionnage vidéo (IRS).

SOLUTION:

- Ajouter un nouveau 6e point à l'article 48.1, voir page 17.
- Créer un nouveau signal pour l'entraîneur-principal à ajouter à l'annexe A, voir page 21.
- Modifier la feuille de marque afin d'y renseigner le challenge de l'entraîneur-principal dans l'annexe B, voir page 22
- Ajouter une nouvelle section à l'annexe F comme suit :

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

F.4 Le challenge de l'entraîneur-principal

F.4.1 Dans toutes les rencontres où le Système de Revisionnage Instantané (IRS) est appliqué, l'entraîneur-principal peut demander le challenge d'un entraîneur-principal, c'est-à-dire demander au Crew-chief de vérifier sa décision en utilisant l'IRS pour revoir la situation de jeu.

F.4.2 Pour le challenge de l'entraîneur-principal, la procédure suivante s'applique :

- L'entraîneur-principal ne peut demander qu'un seul challenge d'entraîneur-principal dans une rencontre, que le challenge soit gagné ou non.
- Seules les situations de jeu visées à l'article F.3 de l'annexe F peuvent être challengées.
- Les restrictions de temps prévues à l'article F.3 ne s'appliquent pas. Le challenge de l'entraîneur-principal peut être demandé à tout moment de la rencontre.
- L'entraîneur-principal qui demande un challenge doit établir un contact visuel avec l'arbitre le plus proche et demander clairement son challenge d'entraîneur-principal.
- L'entraîneur-principal doit dire haut et fort en anglais « challenge » et en même temps montrer le signal de challenge de l'entraîneur-principal (n° 56, dessinant un rectangle, comme un écran de télévision). La demande est définitive et irréversible.
- L'entraîneur-principal doit demander le challenge et l'examen de l'IRS doit avoir lieu au plus tard lorsque les arbitres arrêtent le jeu pour la première fois après la décision.
- Si le jeu se poursuit sans arrêt, les arbitres sont autorisés à arrêter le match immédiatement lorsqu'ils identifient le challenge d'un entraîneur-principal, tant qu'aucune des deux équipes n'est désavantagée.
- L'entraîneur-principal doit indiquer à l'arbitre le plus proche la situation du jeu à examiner.
- L'arbitre doit confirmer que le challenge demandé est valide.
- L'arbitre doit aviser le marqueur que le challenge de l'entraîneur-principal a été accordée.

- Pendant l'examen de l'IRS, les joueurs doivent rester sur le terrain de jeu.
- Si l'issue de l'examen de l'IRS détermine que la décision challengée est en faveur de l'équipe requérante, la décision initiale est annulée.
- Si l'issue de l'examen de l'IRS détermine que la décision contestée n'est pas en faveur de l'équipe requérante, la décision initiale doit être maintenue.
- Les arbitres doivent utiliser la même procédure que dans la règle d'examen de l'IRS.
- Une fois que l'arbitre a signalé la décision finale à l'issue du visionnage vidéo (IRS), le jeu doit reprendre comme après tout examen de l'IRS.

2022 RÈGLES DU BASKETBALL

EQUIPEMENT DU BASKETBALL

TABLE DES MATIÈRES

2022 EQUIPEMENT DU BASKETBALL	31
1. Introduction	32
2. Art. 1.2 L'anneau	33
3. Art. 1.4 Structures-support des panneaux	34
4. Art. 2 Ballons de basketball	35
5. Art. 3 Tableau d'affichage / Panneau Vidéo	36
6. Art. 5 Chronomètre des tirs	37
7. Art. 10 Sol du terrain de jeu	38
8. Art. 15 Panneaux publicitaires	40
9. Art. 15 Panneaux publicitaires	41
10. Art. 16 Zones Spectateurs	42

1. Introduction

RAISON DU CHANGEMENTS

Lors de la réunion du Bureau Central en mars 2022, le changement de procédure proposé (pour permettre à un équipement non approuvé d'obtenir une homologation temporaire grâce à la réalisation d'un test sur site avant une compétition) sera présenté. Lorsque le changement de procédure sera approuvé par le Bureau Central, la note 2 devra être ajoutée à l'introduction de l'appendice sur l'équipement du basketball.

De plus, la note 4 proposée apporte des éclaircissements aux utilisateurs du document qui ne sont peut-être pas au courant des règles relatives à l'équipement 3x3.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

INTRODUCTION

Notes:

1. La présente annexe met l'accent sur les exigences et les spécifications et ne décrit pas les procédures d'essai. Les procédures d'essai et les tolérances de mesure se trouvent dans le « Manuel des méthodes d'essai et des exigences » qui peut être obtenu auprès du CENTRE d'équipement et du site de la FIBA (equipmentandvenue@fiba.basketball).
2. L'équipement installé, qui n'a pas été approuvé par la FIBA, peut faire l'objet d'un essai sur site conformément aux règles de la FIBA pour obtenir l'homologation temporaire de cet équipement installé. Plus de détails peuvent être obtenus auprès du FIBA Equipment and Venue Centre (equipmentandvenue@fiba.basketball).
3. Pour les catégories d'équipement suivantes : modules supports des paniers, tableaux d'affichage et logiciel de tableaux vidéo, parquet de jeu, éclairage du terrain, systèmes de revisionnage instantanée, systèmes de chronométrage contrôlé par sifflet et sièges de spectateurs, l'équipement approuvé par la FIBA est valable pour le niveau de compétition correspondant jusqu'à 8 ans après l'achat, quel que soit son statut d'approbation FIBA du moment. Passé ce délai de 8 ans, tout équipement non homologué par la FIBA doit être remplacé.
4. Pour le 3x3 FIBA ou pour le Basketball en Extérieur (Outdoor Basketball), se reporter à l'annexe officielle de l'équipement et du logiciel du basketball 3x3 – <https://fiba3x3.com/docs/equipment-and-software-appendix-to-the-3x3-official-rules.pdf>

2. Art. 1.2 L'anneau

RAISON DU CHANGEMENTS

Il existe de nombreux « anneaux flexibles » sur le marché et installés dans les installations de basket-ball qui offrent la même élasticité de rebond et la même sécurité aux joueurs mais se désengagent sous charge plus progressivement. L'exigence spécifique d'avoir un verrou positif pouvant être ajusté entre 82 kg et 105 kg ne devrait s'appliquer qu'au niveau 1.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

Art. 1.2 L'anneau de panier

- 1.2.7 Les anneaux avec dispositif de relâche sous pression doivent répondre aux spécifications suivantes pour le niveau 1 et également pour le niveau 2 et nécessitent l'homologation de la FIBA :
- Le mécanisme de relâche sous pression ne doit pas endommager l'anneau ou le panneau. La conception de l'anneau et sa construction doivent être telles que la sécurité des joueurs soit assurée.
 - Pour le niveau 1, les anneaux avec dispositif de relâche sous pression doivent être munies d'un mécanisme de « verrouillage positif » qui ne doit pas se désengager tant qu'une charge statique d'au moins 82 kg et d'un maximum de 105 kg n'a pas été appliquée verticalement sur le dessus de l'anneau à son point le plus éloigné du panneau. Le mécanisme de l'anneau avec relâche sous pression doit être réglable dans la plage de charge statique donnée.
 - Lorsque le mécanisme de relâche est déclenché, l'avant ou le côté de l'anneau ne doit pas pivoter de plus de 30 degrés et d'au moins 10 degrés en dessous de la position horizontale d'origine.
 - Après la relâche et quand la charge n'est plus appliquée, l'anneau doit revenir automatiquement et instantanément à sa position d'origine. Aucune fissure et aucune déformation permanente de l'anneau ne doivent être observées.
 - Le rebond/élasticité de l'anneau et du système de support doit se situer dans la plage d'absorption d'énergie de 35 à 50 % de l'énergie totale de l'impact. Les relâches des deux anneaux opposés doivent se déclencher avec des différences d'unité de moins de 5% entre l'un et l'autre.

3. Art. 1.4 Structures-support des panneaux

RAISON DU CHANGEMENTS

La sangle de sécurité est conçue comme un protecteur en cas de défaillance d'un câble ou d'un treuil dans les unités montées au plafond. La recommandation d'inclure une sangle de sécurité est d'augmenter la sécurité des joueurs en cas de défaillance de l'équipement.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

1.4 Structure de support des paniers

- 1.4.1. Pour le niveau 1, seuls les supports mobiles ou ancrés au sol doivent être utilisés. Pour le niveau 2, en plus des structures-support mobiles ou ancrées au sol, les structures-support de panneaux fixées au plafond ou fixées au mur peuvent également être utilisées.
- 1.4.2. Les panneaux fixés au plafond ne doivent pas être utilisés dans des lieux où la hauteur de suspension dépasse 10 000 mm afin d'éviter des vibrations excessives sur la structure -support. **Il est recommandé que les sangles de sécurité soient toujours installées avec les supports fixés au plafond.**

4. Art. 2 Ballons de basketball

RAISON DU CHANGEMENTS

Actuellement, l'exigence de rebond du ballon de basketball se situe entre 960 et 1 160 mm (1 060 mm \pm 100 mm), ce qui signifie qu'il y a une différence maximale de 200 mm entre la hauteur de rebond de deux ballons de basket qui répondent tous deux aux règles.

La tolérance proposée de 1 035 et 1 085 mm (1 060 mm \pm 25 mm) ne modifie pas le point médian de l'exigence, mais une tolérance plus étroite améliorera l'uniformité du rebond dans le monde entier.

En ligne, les fabricants de ballons de basketball doivent fournir une valeur unique ou une plage plus étroite de pression de gonflage imprimée sur le ballon de basketball.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

2. Basketballs

2.4. Le ballon doit :

- Être sphérique, avec un maximum de 12 coutures n'excédant pas 6,35 mm de largeur et, doit être soit d'une seule nuance d'orange, soit d'une combinaison de couleurs approuvée par la FIBA.
- Être gonflé à une pression d'air telle que, lorsqu'il est lâché sur le terrain de jeu à partir d'une hauteur d'environ 1 800 mm mesurée depuis la partie inférieure du ballon, il doit rebondir à une hauteur comprise entre **1 035 et 1 085 mm**, mesurée à la partie inférieure du ballon.
- Être marqué de la pression de gonflage ou la plage de pression recommandée.
- Être marqué avec son numéro de taille.
- Respecter les tolérances de circonférence et de poids indiquées dans le tableau 1. Pour toutes les compétitions masculines, un ballon de taille 7 doit être utilisé ; pour toutes les compétitions féminines, un ballon de taille 6 doit être utilisé ; pour tous le mini-basket, un ballon de taille 5 ou de taille 5 « allégé » doit être utilisé.

5. Art. 3 Tableau d'affichage / Panneau Vidéo

RAISON DU CHANGEMENTS

Afin d'afficher le temps correct et précis du chronomètre de jeu, du chronomètre de tir et le score, sur l'écran graphique du téléviseur pendant les compétitions, le système graphique TV est connecté au système de tableau d'affichage / panneau vidéo. Pour normaliser les données d'entrée du système graphique TV, les données de sortie du tableau d'affichage/du logiciel du panneau vidéo doivent être dans un format standard. Par conséquent, la FIBA a rédigé un protocole standard que tous les producteurs de tableaux d'affichage doivent suivre. Il décrit dans quel format et dans quel ordre les données sont fournies au système graphique.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

3. Tableau d'affichage/Tableau vidéo

- 3.6 Les tableaux d'affichage de niveau 1 nécessitant l'homologation de la FIBA, ils doivent être conformes au protocole du tableau d'affichage standard de la FIBA. Le protocole décrit les standards de sortie du tableau d'affichage vers le système graphique TV. Il peut être obtenu auprès de « FIBA Equipment and Venue Centre » (equipmentandvenue@fiba.basketball).

6. Art. 5 Chronomètre des tirs

RAISON DU CHANGEMENTS

Actuellement, cet article ne s'applique qu'au niveau 1, mais un chronomètre des tirs durable, capable de résister aux impacts des ballons, devrait être requis à tous les niveaux du basketball.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

5. Chronomètre des tirs

- 5.4 **Le chronomètre des tirs doit être capable de résister aux impacts directs des ballons de basketball, conformément au test de durabilité du chronomètre des tirs.**
- 5.5 Pour le niveau 1, le chronomètre des tirs doit être connecté au chronomètre de jeu de telle sorte que :
- Si le chronomètre du jeu s'arrête, le chronomètre de tir doit également s'arrêter.
 - Si le chronomètre de jeu démarre, il est possible de démarrer le chronomètre de tir manuellement.
 - Si le chronomètre de tir s'arrête et sonne, le décompte du chronomètre de jeu continue et peut être arrêté, si nécessaire, manuellement.
- 5.6 Pour le niveau 1, l'unité d'affichage du chronomètre des tirs (figure 10), ainsi que la duplication du chronomètre de jeu, doivent :
- Être monté sur chaque structure de support de panneau à au moins 300 mm au-dessus et derrière le panneau arrière (figure 1 ou 2) ou suspendu au plafond.
 - Afficher les chiffres du chronomètre des tirs en rouge et les numéros du chronomètre de jeu dupliquée en couleur jaune.
 - Disposer de chiffres du chronomètre des tirs d'une hauteur minimale de 230 mm et plus grands que les chiffres du chronomètre de jeu dupliquée.
 - Avoir 3 ou 4 faces d'affichage par unité ou deux unités double face (recommandé pour le niveau 2) pour être clairement visible par toutes les personnes impliquées dans la rencontre, y compris les spectateurs.
 - Avoir un poids maximum de 60 kg, incluant sa structure-support.
 - Être équipé d'une bande lumineuse autour de son périmètre (en option), qui s'allume en rouge, uniquement lorsque le signal du chronomètre de jeu sonne pour la fin des quart-temps ou des prolongations.
 - Être équipé d'une bande lumineuse le long de son périmètre supérieur (en option), qui s'allume en jaune uniquement lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit et monté directement sous la bande lumineuse rouge du chronomètre de jeu.
 - **Être capable de résister aux impacts directs des ballons de basket, selon le test de durabilité de le chronomètre de tir.**
 - Avoir une compatibilité électromagnétique conformément aux exigences légales du pays respectif.

7. Art. 10 Sol du terrain de jeu

RAISON DU CHANGEMENTS

Il y a une demande croissante de l'industrie des installations sportives pour avoir un revêtement de sol en verre LED (actuellement, autorisé pour la compétition de niveau 2 seulement). La surface peut offrir une gamme de possibilités commerciales et d'engagement des fans en fournissant un affichage Full LED sur toute la surface du terrain. En outre, la surface peut être installée dans des installations multisports, ce qui permet au gestionnaire du site de basculer instantanément entre les lignes de jeu de plusieurs sports différents sur le terrain.

Il existe des systèmes de revêtement de sol en verre LED disponibles sur le marché qui offrent cette opportunité tout en offrant les mêmes propriétés fonctionnelles sportives qu'un plancher en bois. Le verso de la table décrit toutes les propriétés fonctionnelles sportives du sol du terrain de jeu qui doivent être satisfaites par des planchers en bois et en verre.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

10. Art. Sol du terrain de jeu

- 10.1 La surface de jeu doit être constituée de :
- Plancher en bois permanent ou mobile (niveaux 1 et 2).
 - **Revêtement de sol en verre permanent ou mobile (niveaux 1 et 2).**
 - Revêtement de sol synthétique permanent ou mobile (niveau 2).
- 10.2 L'aire de jeu doit :
- Avoir une longueur minimale de 32 000 mm et une largeur minimale de 19 000 mm.
- Avoir une surface antireflet.
- 10.3 Le revêtement de sol doit respecter les exigences fonctionnelles sportives suivantes :

Performance, propriété	Niveau 1 Revêtement de sol permanent	Niveau 1 Revêtement de sol mobile	Niveau 2 Revêtement de sol permanent et mobile
Réduction de la force, selon EN 14808	≥ 50 % - ≤ 75 %		≥ 40 % - ≤ 75 %
	Uniformité (absolue): (± 5 % par rapport à la moyenne)		
Déformation verticale, selon EN 14809	≥ 2,3 mm - ≤ 5,0 mm	≥ 1,5 mm - ≤ 5,0 mm	≥ 1,5 mm - ≤ 5,0 mm
	Uniformité : (± 0,7 mm par rapport à la moyenne)		
Rebond de le ballon, selon EN 12235	≥ 93 %	≥ 93 %	≥ 90 %
	Uniformité (absolue): (± 3 % par rapport à la moyenne)		
Résistance au glissement, selon EN 13036	Moyenne : ≥ 80 - ≤ 110		
Résistance à l'usure, selon DANS 5470	≤ 80 mg		≤ 100 mg
Brillance spéculaire (%)	≤ 45 % *		N/A
	Uniformité (≤ variance de 10 unités)		
Charge roulante, selon EN 1569	Indentation permanente de ≤ 0,5 mm		

Tableau 3 Exigences relatives aux revêtements de sol en bois **et en verre** (niveaux 1 et 2)

8. Art. 15 Panneaux publicitaires

RAISON DU CHANGEMENTS

Avec l'introduction d'une catégorie de programme d'approbation FIBA pour les panneaux publicitaires, un test d'impact de ballon devrait être effectué pour garantir la qualité du produit.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

15. Panneaux publicitaires

15.2 Les panneaux publicitaires doivent:

- Ne pas dépasser une hauteur de 1 000 mm du terrain de jeu.
- Être capitonné sur le dessus et sur les bords latéraux avec une épaisseur minimale de 20 mm (diagramme 13) et doivent satisfaire à toutes les exigences de sécurité des joueurs décrites pour le rembourrage du support des panneaux de la section 1.5.6.
- Ne pas présenter de bavures et avoir tous les bords **et coins** doivent arrondis.
- Être conforme aux exigences nationales de sécurité pour les équipements électriques dans le pays concerné.
- Disposer d'une protection mécanique pour toutes les pièces entraînées par le moteur.
- Être ininflammable.
- **Être capable de résister aux impacts directs des ballons de basket, selon le Test d'impact de ballon.**

9. Art. 15 Panneaux publicitaires

RAISON DU CHANGEMENTS

Actuellement, un taux de rafraîchissement supérieur à 3 000 Hz/s est recommandé. L'amélioration de la technologie permet de recommander un taux de rafraîchissement plus rapide, ce qui se traduit par une meilleure image sur les écrans TV / médias.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

15. Panneaux publicitaires

- 15.3 À des fins de production, il est recommandé que les panneaux publicitaires aient :
- La fonctionnalité atténuant l'éclairage lumineux.
 - Un taux de rafraîchissement supérieur à 3 800 Hz/s.

10. Art. 16 Zones Spectateurs

RAISON DU CHANGEMENTS

Exigences de conformité de sécurité supplémentaires pour les supports télescopiques et démontables.

NOUVEAU TEXTE DU RÈGLEMENT DE JEU

16. Zones Spectateurs

16.7 Les supports télescopiques et démontables doivent être testés conformément aux codes du bâtiment et aux normes de sécurité nationaux/locaux et doivent être conformes aux normes suivantes, à moins que les normes locales autorisent des écarts :

- EN 13200-5. Installations pour les spectateurs. Partie 5 : Supports télescopiques.
- EN 13200-6. Installations pour les spectateurs. Partie 6 : Supports démontables (temporaires).

Chaque projet doit être validé par un ingénieur qualifié en présentant des calculs structurels et en fournissant des rapports d'essais de charge indépendants démontrant la conformité à toutes les normes et législations nationales et régionales.

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