

GUIDE DE CONSTRUCTION POUR LES SALLES ET INFRASTRUCTURES DE BASKETBALL



Introduction

Le présent guide vise à créer une uniformité des terrains de basketball lors de nouvelles constructions ou de transformation d'une salle existante afin d'obtenir, à terme, des terrains de jeu répondant aux normes actuelles éditées par la Fédération Internationale de Basketball.

Ce document offre une base de travail pour l'élaboration des plans de nouveaux projets de constructions de salles sportives. Il doit être utilisé par toutes les parties impliquées directement dans le processus de création ainsi que par les organisateurs locaux et par Swiss Basketball pour son programme d'homologation.

Pour les Compétitions internationales (Championnats du monde et européens), il faut se référer à la section "équipement de basketball" du règlement de jeu édité par la Fédération Internationale de Basketball (FIBA).

Les catégories de salles de basketball sur territoire Suisse sont divisées en quatre niveaux :

- **Niveau 1**

Pour tous les championnats de SB League et pour certaines compétitions européennes.

- **Niveau 2**

Pour tous les championnats nationaux ;

- **Niveau 3**

Pour les championnats nationaux de NLB WOMEN et de NL1 MEN.

Pour les compétitions régionales et interrégionales.

- **Niveau 4**

Uniquement pour la rénovation d'anciennes construction¹ destinées à accueillir les compétitions régionales et certaines compétitions interrégionales.

- **Niveau 5**

Salle ne répondant pas aux normes, permettant la pratique d'entraînement et des compétitions du Mini-Basket.

Toute référence faite aux compétitions de niveaux 1 indique que cet équipement est impératif pour ce niveau et est fortement recommandé pour les niveaux 2 et 3.

Toute référence faite aux compétitions de niveaux 2 indique que cet équipement est impératif pour ce niveau et est fortement recommandé pour les niveaux 3 et 4.

Toute référence faite aux compétitions de niveaux 3 indique que cet équipement est impératif pour ce niveau et est fortement recommandé pour le 4.

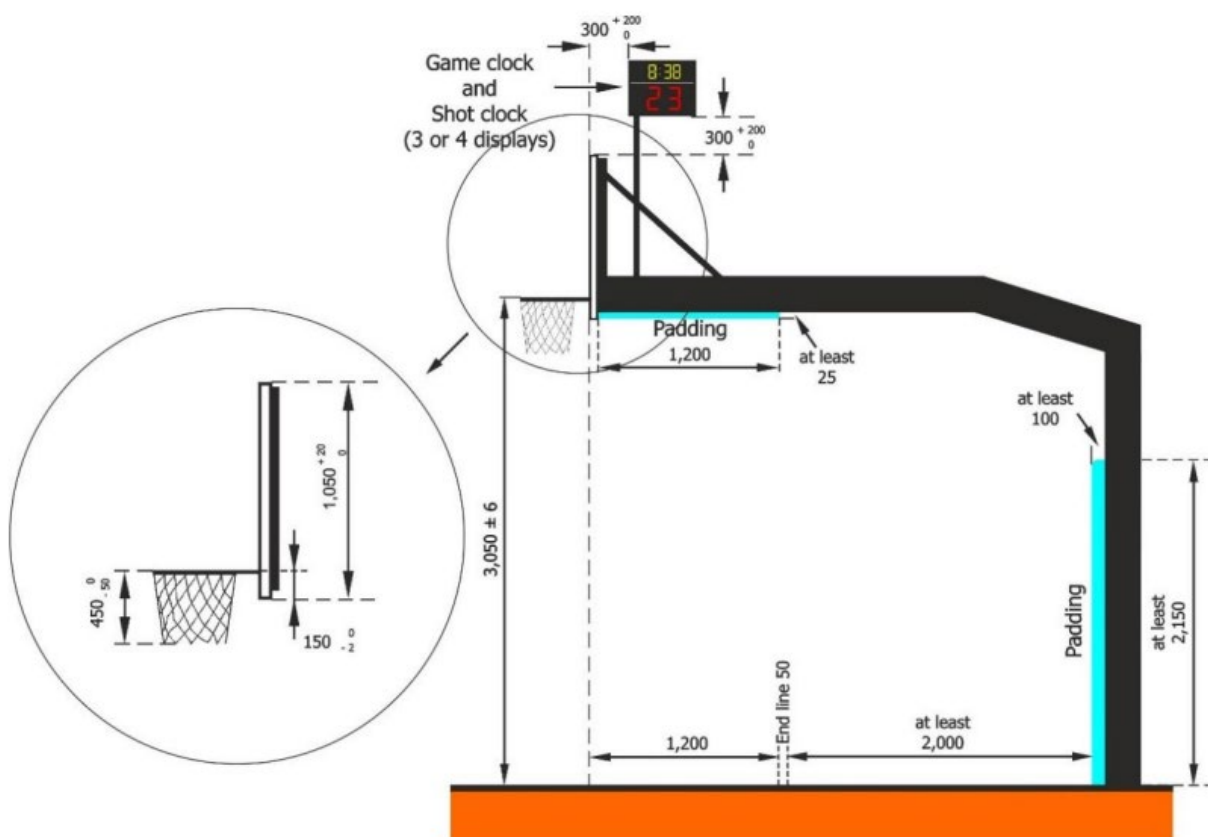
Ce document a été adopté par le Comité exécutif de Swiss Basketball le 6 février 2022.

¹ Toutes les salles existantes ainsi que celles dont les premières réunions de conception et les premiers plans ont été élaborés avant le 30 décembre 2023.

Art 1 Modules

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

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

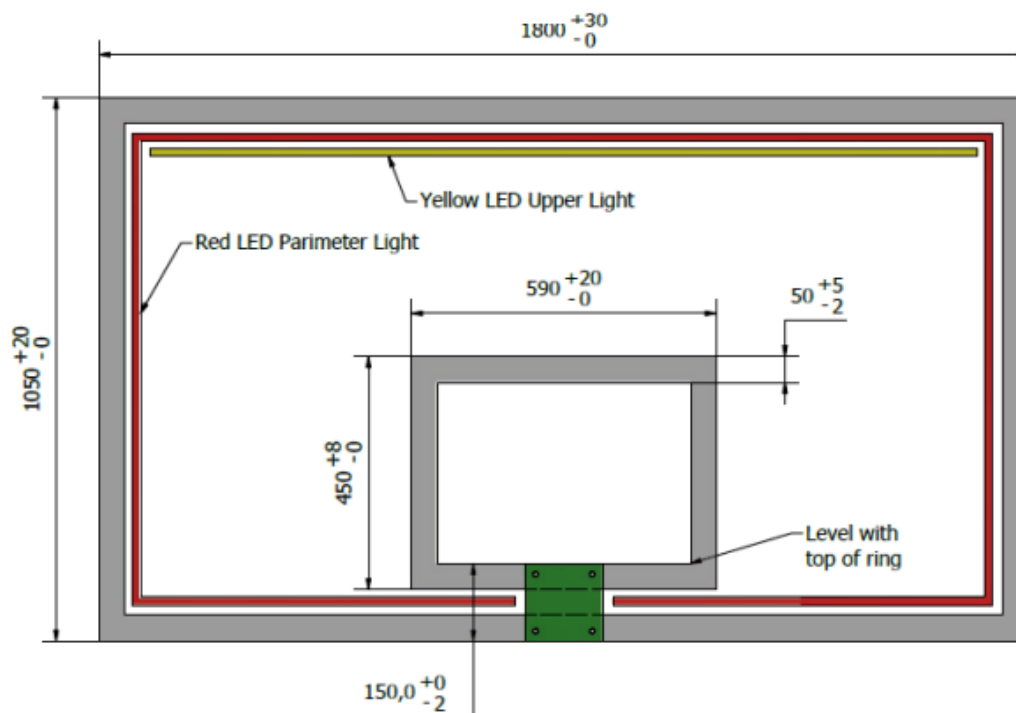


Art 2 Panneaux

2.1 Pour les niveaux 1 et 2, les panneaux doivent être faits en matériau transparent approprié (en verre sécurit trempé), fait d'une seule pièce, antireflet, avec la face avant plane et qui doit :

- avoir une armature de protection tout autour,

- être fabriqué de telle façon que s'il est cassé, les morceaux de verre ne soient pas éparpillés.
- 2.2 Pour les niveaux 3 et 4, les panneaux peuvent être faits d'un autre matériau, peints en blanc, mais ils doivent être conformes aux autres spécifications mentionnées ci-dessus.
- 2.3 Les panneaux doivent mesurer 1,800 mm (+ un maximum de 30 mm) horizontalement et 1,050 mm (+ un maximum de 20 mm) verticalement.
- 2.4 Toutes les lignes sur le panneau doivent être tracées comme suit :
- en blanc, si les panneaux sont transparents,
 - en noir, si les panneaux peints en blanc ne sont pas transparents,
 - elles doivent avoir une largeur de 50 mm.
- 2.5 Les contours des panneaux doivent être marqués comme suit par une ligne (Figure 2) et un rectangle supplémentaire derrière les anneaux avec les dimensions suivantes :
- dimensions extérieures : 590 mm (+ un maximum de 20 mm) horizontalement et 450 mm (+ un maximum de 8 mm) verticalement,
 - le bord supérieur de la base du rectangle doit être au même niveau que le niveau supérieur de l'anneau et à 150 mm (- 2 mm) au-dessus du bord inférieur du panneau.
- 2.6 Pour les niveaux 1 et 2, chaque panneau doit être équipé d'un éclairage autour de son périmètre, monté à l'intérieur des bords des panneaux et qui doit s'allumer en rouge lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin d'une période. Le signal lumineux doit avoir une largeur minimum de 10 mm et entourer le panneau sur au moins 90% de son périmètre.
- 2.7 Pour les niveaux 1 et 2, chaque panneau doit être équipé d'un éclairage le long du périmètre du haut, monté à l'intérieur du bord supérieur des panneaux et qui doit s'allumer en jaune lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. Le signal lumineux doit avoir une largeur minimum de 10 mm et doit être fixé directement en-dessous de la bande rouge (voir le ch. 2.6 plus haut).



- 2.8 Les panneaux doivent être montés de manière rigide sur les structures les supportant, à chaque extrémité du terrain, à angle droit avec le parquet et parallèles aux lignes de fond (Figure 1). Leur centre, situé à l'intérieur du terrain, à l'aplomb de la face avant, doit être à 1200 mm du bord intérieur du milieu de chaque ligne de fond, sur une ligne imaginaire tracée perpendiculairement à cette ligne de fond.
- 2.9 Test de rigidité du panneau en verre sécurit trempé :
- Lorsqu'une traverse de section carrée (250 mm de côté et 1100 mm de long) ayant le poids de 50 kg est posée au centre du panneau de verre (sans l'armature), le panneau étant posé horizontalement sur deux barres en bois, parallèles écartées de 1200 mm (Figure 3), la déformation verticale maximum doit être de 3 mm.

- Lorsqu'un ballon est lancé contre le panneau, il doit rebondir à une hauteur minimum de 50%.

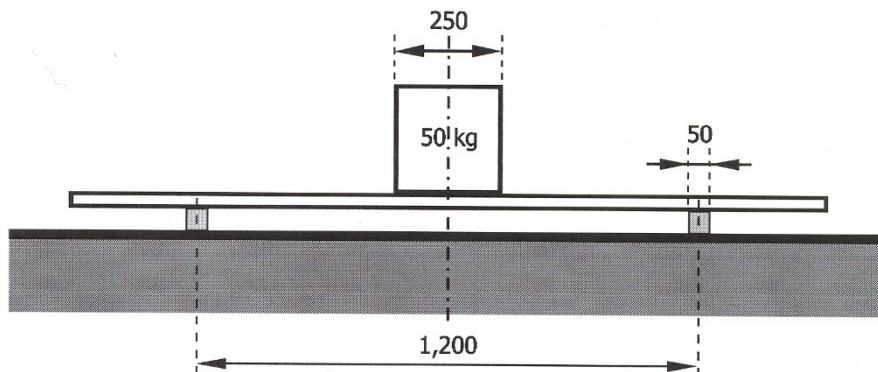


Figure 3 Rigidité du verre du panneau

Art 3 L'anneau

3.1 Les anneaux doivent être en fer plein et doivent :

- avoir un diamètre intérieur minimum de 450 mm et maximum de 459 mm,
- être peints en orange selon le Système de Couleurs Naturel (NCR) ou RAL CLASIC suivants :

NCS :

S0580-Y70R (CMYK : 0, 63, 79, 4)

S0585-Y70R (CY MK: 0, 70, 92, 5)

S1080-Y70R (CY MK: 0, 65, 85, 13)

RAL :

RAL 2004 (CYMK: 0, 65, 87, 0)

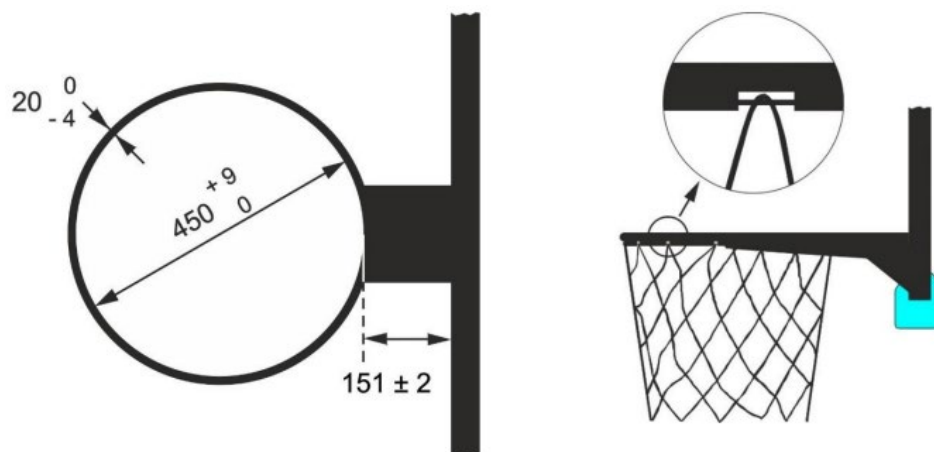
RAL 2008 (CYMK: 0, 70, 90, 0)

RAL 2010 (CYMK: 0, 78, 100, 0)

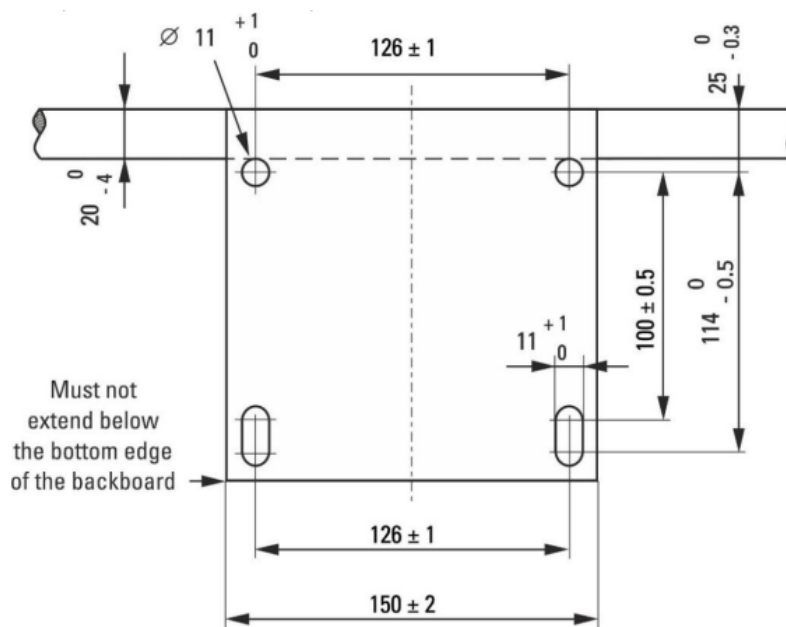
- la section du métal des anneaux doit avoir un minimum de 16 mm et un maximum de 20mm.

3.2 Le filet doit être attaché à l'anneau en douze (12) endroits différents. Le système d'attache doit

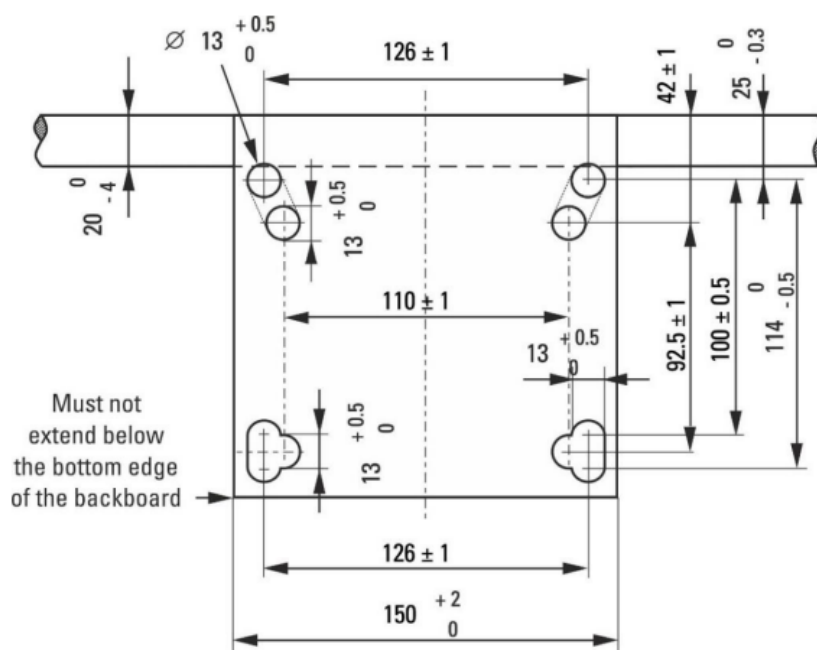
- ne présenter aucune arête vive ou interstice,
- ne pas présenter des espaces de plus de 8 mm
- ne pas être des crochets pour le niveau 1.



- 3.3 Les anneaux doivent être fixés à l'armature supportant le panneau de façon qu'aucune force exercée sur l'anneau ne soit transmise directement au panneau. Par conséquent, il ne doit avoir aucun contact direct entre la plaque de montage et le panneau (Figure 5).
- 3.4 La partie supérieure de chaque anneau doit être placée à 3,050 mm ($\pm$ un maximum de 6 mm) au-dessus du sol, équidistant des deux bords verticaux du panneau.
- 3.5 La distance entre la face avant du panneau et le bord intérieur le plus proche de l'anneau doit être de 151 mm ($\pm$ un maximum de 2 mm).



- 3.6 Pour les structures supportant les panneaux existants, il est recommandé que la plaque de montage de l'anneau soit fixée sur l'armature du panneau en conformité avec les mesures indiquées dans la Figure 6.



- 3.7 Les anneaux munis du dispositif de déclenchement sous tension répondant aux spécifications suivantes doivent être utilisés pour les niveaux 1, 2 et 3 et sont recommandés pour le niveau 4 :
- ces anneaux doivent avoir des qualités de rebond très proches de celles d'un anneau fixe. Le mécanisme de déclenchement sous tension doit garantir ces caractéristiques mais ne doit causer aucun dommage au panier ou au panneau. La conception de l'anneau et sa construction doivent être telles qu'elles garantissent la sécurité du joueur,
 - pour les anneaux munis d'un dispositif de blocage, le mécanisme ne doit se déclencher qu'à partir d'une tension statique minimum de 82 kg et de 105 kg maximum exercée sur la partie supérieure de l'anneau, au point le plus éloigné du panneau. Le mécanisme de déclenchement doit être ajustable selon la moyenne de tension statique donné,
 - lorsque le mécanisme est déclenché, l'anneau ne doit pas pivoter à plus de 30 degrés et pas à moins de 10 degrés au-dessous de sa position horizontale originale,
 - après le déclenchement et alors que la pression n'est plus appliquée, l'anneau doit reprendre automatiquement et instantanément sa position originale. Aucune fente ou déformation permanente de l'anneau ne devra être observée,
 - les deux anneaux doivent avoir des caractéristiques de rebond identiques

Art 4 Filets

4.1 Les filets doivent être en ficelle blanche et doivent:

- être suspendus à l'anneau,
- être fabriqués de façon à freiner momentanément le ballon lorsqu'il passe à travers le panier,
- avoir une longueur minimum de 400 mm et maximum de 450 mm,
- être fabriqués avec douze (12) boucles pour l'accrocher à l'anneau.

4.2 La section supérieure du filet doit être suffisamment rigide pour éviter :

- que le filet se retourne à travers l'anneau pouvant causer un éventuel enchevêtrement,
- que le ballon reste pris dans le filet ou en ressorte.

Art 5 Structure supportant les panneaux

5.1 Pour le niveau 1, il est recommandé d'utiliser des structures mobiles ou fixées au sol supportant les panneaux. Les structures supportant les panneaux suspendus au plafond ou fixées au mur peuvent aussi être utilisées. Les panneaux suspendus au plafond ne peuvent pas être utilisés dans des salles de sport dont la hauteur du plafond dépasse 10000 mm afin d'éviter les vibrations excessives.

5.2 La structure supportant le panneau doit :

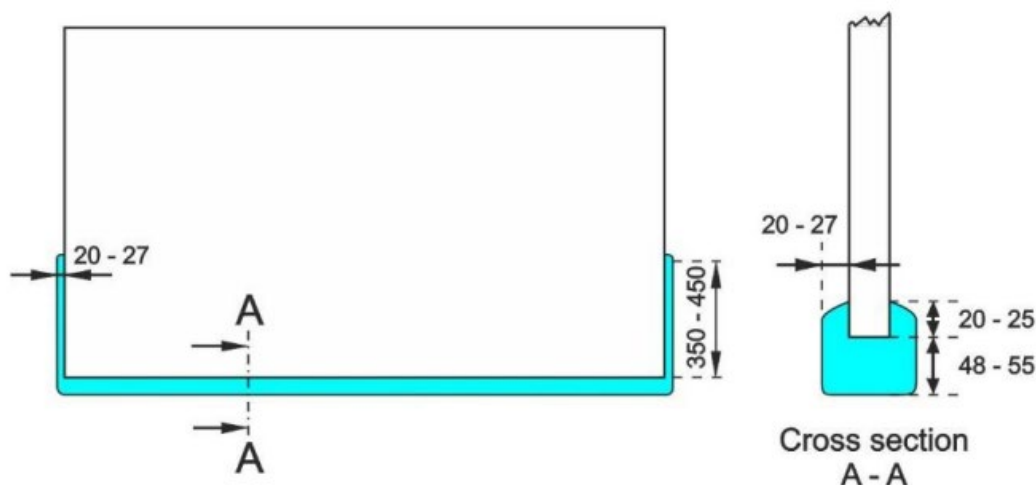
- pour les niveaux 1, 2 et 3, être à une distance d'au moins 2000 mm, y compris le capitonnage, du bord extérieur de la ligne de fond (Figure 1),
- pour le niveau 4, la distance d'au moins 2000 mm est fortement recommandée, une tolérance peut être admise jusqu'à 1000 mm.
- être de couleur vive contrastant avec l'arrière-plan, de façon à être clairement visible par les joueurs,
- être ancrée au sol de manière à éviter tout déplacement. Si l'ancrage n'est pas possible, des poids supplémentaires sur la base des supports des panneaux doivent être utilisés pour éviter tout déplacement,
- être réglée de telle façon que, une fois que le bord supérieur de l'anneau est à une hauteur de 3050 mm du terrain de jeu, cette hauteur ne doit pas être changée.

5.3 La rigidité des structures supportant le panneau avec le panier doit répondre aux exigences de la norme EN 1270.

- 5.4 La vibration visible de l'élément supportant le panneau doit prendre fin dans un délai maximum de quatre (4) secondes après le smash.

Art 6 Le capitonnage

- 6.1 Le panneau et la structure supportant le panneau doivent être capitonnés.
- 6.2 Le capitonnage doit être d'une seule couleur et elle doit être la même sur les deux panneaux.
- 6.3 Le capitonnage doit avoir une épaisseur de 20 à 27 cm sur le devant, l'arrière et les côtés du panneau. Le capitonnage doit avoir une épaisseur de 48 à 55 mm sur le bord inférieur du panneau.
- 6.4 Le capitonnage doit couvrir la base et les côtés de chaque panneau sur une distance de 350 à 450 mm à partir de la base du panneau. Les bords inférieurs devant et derrière doivent être couverts sur une hauteur minimum de 20 à 25 mm à partir de la base de chaque panneau.



Le capitonnage de la structure supportant le panneau doit couvrir :

- les bords verticaux de chaque côté sur une hauteur minimum de 2150 mm à partir du sol avec une épaisseur minimum de 100 mm (Figure 1),
 - la face inférieure et les côtés, le long du bras supportant le panneau, sur une longueur minimum de 1200 mm à partir de la face arrière du panneau et il doit avoir une épaisseur minimum de 25 mm (Figure 1).
- 6.5 Tout le capitonnage doit :
- être conçu de façon à ce qu'aucun membre ne puisse y être pris,

- avoir un coefficient d'enfoncement maximum de 50 %. Cela veut dire que, si une force quelconque est appliquée soudainement sur le capitonnage, son enfoncement n'excède pas 50 % de l'épaisseur originelle.

Art 7 Chronomètre de jeu

7.1 Pour les niveaux 1, 2 et 3, le chronomètre de jeu principal (Figure 8) doit :

- être de type numérique avec compte à rebours avec un signal sonore automatique qui retentit à la fin de la période dès que l'affichage indique zéro (00:00),
- avoir la capacité d'indiquer le temps restant en minutes et secondes et les dixièmes (1/10) de secondes au moins dans la dernière minute de la période,
- être placé de telle façon qu'il soit clairement visible de toute personne impliquée dans la rencontre y compris les spectateurs.

7.2 Si le chronomètre de jeu principal est placé au-dessus du centre du terrain de jeu, il doit y avoir un chronomètre supplémentaire synchronisé à chaque extrémité du terrain, placé suffisamment haut pour être visible de toute personne impliquée dans la rencontre y compris les spectateurs. Chaque chronomètre de jeu supplémentaire doit afficher le score et le temps restant à jouer tout au long de la rencontre.

Art 8 Tableau de marque

8.1 Pour le niveau 1, deux (2) grands tableaux de marque devront être placés à chaque extrémité du terrain et être clairement visibles de toute personne impliquée dans la rencontre y compris les spectateurs. Si un tableau d'affichage supplémentaire (cube) est installé au-dessus du centre du terrain, cela n'exclut pas la nécessité des deux autres tableaux d'affichage.

8.2 Pour les niveaux 2 et 3, un (1) grand tableau de marque devra être placé de manière à être clairement visibles de toute personne impliquée dans la rencontre y compris les spectateurs.

8.3 Une console de contrôle du chronomètre de jeu doit être fournie au chronométreur et une console de contrôle séparée pour le tableau de marque doit être fournie à l'aide marqueur. Les consoles de contrôle ne doivent pas être des claviers d'ordinateur. Chaque console doit permettre une correction facile de toute donnée incorrecte et avoir une mémoire de réserve pour sauvegarder toutes les données de la rencontre pendant un minimum de trente (30) minutes.

8.4 Le tableau de marque doit comprendre et/ou indiquer :

- le chronomètre numérique avec compte à rebours,
- les points marqués par chaque équipe et, pour le niveau 1, les points cumulés par chaque joueur,
- le numéro de tous les joueurs doit pouvoir être inscrit, dans l'ordre, de 0 à 99 (y.c. 00). Pour chaque équipe, il doit comprendre un minimum de douze (12) éléments pour pouvoir

afficher les numéros de chaque joueur. Pour le niveau 1, le nom des joueurs doit pouvoir être affiché,

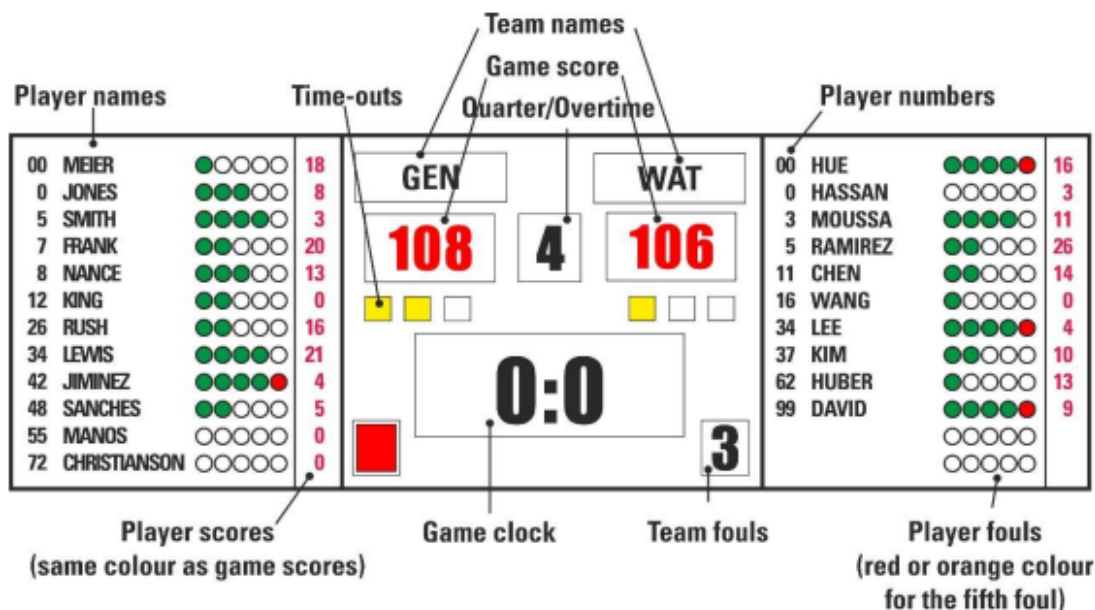
- le nom des équipes,
- le nombre de fautes de 1 à 5 commises par chaque joueur. La cinquième faute doit être indiquée en rouge ou orange. Le nombre peut être signalé par cinq (5) indicateurs ou un affichage du chiffre d'une hauteur minimum de 135 mm,
- le nombre de fautes d'équipe de 1 à 4 et un carré rouge doit s'afficher après que la balle soit vivante après la 4ème faute d'équipe commise. Le carré rouge doit être de forme carrée et doit être entre 80% de la largeur des chiffres des fautes d'équipe,
- le numéro de la période de 1 à 4 et un 0 pour une prolongation,
- le nombre de temps-morts d'équipe par mi-temps de 0 à 3. Lorsque le chronomètre est à 2:00 ou moins dans le 4ème quart, les équipes ne doivent avoir plus que 2 temps-morts disponibles si aucun n'avait été pris avant cela,
- un chronomètre pour mesurer les temps-morts, (facultatif). Le chronomètre de jeu ne doit pas être utilisé à cet effet.

8.5 Pour le niveau 1 (obligatoire) et les niveaux 2 et 3 (recommandé) :

- l'affichage du tableau doit être de couleur brillante et contrastée,
- l'arrière-plan de l'affichage doit être anti-aveuglant,
- les chiffres de l'affichage du chronomètre de jeu et du score doivent avoir une hauteur minimum de 300 mm (niveau 1 et 2) ou 250 mm (niveau 3) et une largeur minimum de 150 mm, (niveau 1&2) ou 125mm (niveau 3),
- les chiffres de l'affichage des fautes d'équipe et des périodes doivent avoir une hauteur minimum de 250 mm et une largeur minimum de 125 mm,
- les éléments de l'affichage des noms des équipes, des noms et des numéros des joueurs et les points marqués par les joueurs doivent avoir une hauteur minimum de 150 mm,
- le chronomètre de jeu, le score et l'appareil des vingt-quatre secondes du tableau d'affichage doivent être vus d'un angle minimum de 130°.

8.6 Le tableau de marque doit :

- ne pas avoir d'arêtes vives ou bavures,
- être monté solidement,
- résister aux chocs sévères causés par tout ballon,
- avoir une protection spécifique, si nécessaire, qui ne devrait pas altérer la lisibilité du tableau de marque,
- avoir une compatibilité électromagnétique conforme aux exigences statutaires de chaque pays respectif.



Art 9 Appareil des 24 secondes

9.1 L'appareil des vingt-quatre secondes doit avoir :

- une console de contrôle séparée fournie à l'opérateur des vingt-quatre secondes avec un signal sonore automatique très puissant pour signaler la fin de la période des vingt-quatre secondes lorsque l'affichage montre zéro (0.0),
- un affichage avec compte à rebours numérique indiquant le temps en secondes,
- Pour les niveaux 1 et 2, le chronomètre de tir doit afficher les dixièmes de seconde lors des 5 dernières secondes.

9.2 L'appareil des 24 secondes doit avoir la capacité de :

- démarrer à 24 secondes,
- être arrêté en affichant les secondes qui restent à jouer,
- être remis en marche à partir du temps affiché lorsqu'il a été arrêté,
- être remis en marche à partir d'un temps donné de quatorze (14) secondes,
- n'avoir aucun affichage si nécessaire.

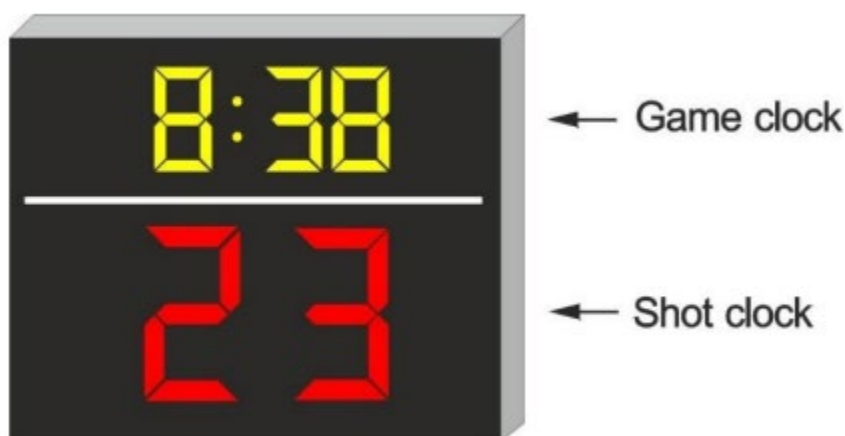
9.3 L'appareil des 24 secondes doit être connecté avec le chronomètre de jeu de façon que :

- lorsque le chronomètre de jeu s'arrête, l'appareil s'arrête aussi,
- lorsque le chronomètre de jeu démarre, il soit possible de le remettre en marche manuellement,

- lorsque l'appareil s'arrête et que le signal sonore retentit, le décompte du chronomètre de jeu continue et puisse être arrêté manuellement si nécessaire.

9.4 L'élément d'affichage des 24 secondes (Figure 9) ainsi que le chronomètre de jeu doivent :

- pour les niveaux 1 et 2, être installés sur chaque structure supportant le panneau à au moins 300 mm au-dessus et en retrait du panneau (Figure 1) ou suspendus au plafond,
- pour le niveau 3, un minimum de deux (2) appareils, mais recommandé quatre (4) appareils posés au sol à chaque angle du terrain,
- avoir des chiffres de couleurs différentes pour l'appareil des vingt-quatre secondes et pour le chronomètre de jeu supplémentaire,
- avoir les chiffres de l'appareil des vingt-quatre secondes d'une hauteur minimum de 230 mm et plus larges que les chiffres du chronomètre de jeu supplémentaire,
- pour le niveau 1, avoir des éléments d'affichage à trois (3) ou quatre (4) faces (recommandés pour les niveaux 2 et 3) clairement visibles de toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs,
- pour l'appareil des vingt-quatre secondes à trois faces y compris la structure de support, ne pas excéder un poids maximum de 80 kg,
- passer le test de contrôle de protection contre les dommages causés par les ballons en conformité avec la norme DIN 18032-3 (voir références [8]),
- avoir une compatibilité électromagnétique conforme aux exigences statutaires de chaque pays respectif.



Art 10 Signaux sonores

- 10.1 Il doit y avoir au moins deux signaux sonores séparés ayant des sons différents et très puissants :
- un pour le chronométrateur et pour le marqueur qui doit retentir automatiquement pour signaler la fin du temps de jeu d'une période. Le chronométrateur et le marqueur doivent pouvoir manœuvrer le signal manuellement lorsqu'il est nécessaire d'attirer l'attention des arbitres,
 - un pour l'opérateur de l'appareil des vingt-quatre secondes qui doit retentir automatiquement pour signaler la fin de la période des vingt-quatre secondes.
- 10.2 Les deux signaux doivent être suffisamment puissants pour être entendus facilement dans les conditions les plus hostiles ou les plus bruyantes. Le volume sonore doit pouvoir être réglable jusqu'à une tension sonore maximum de 120 dBA, mesure prise à une distance d'un (1) mètre de l'origine de la source et conforme à la taille du palais des sports et au bruit du public. Pour les niveaux 1 et 2, il est fortement recommandé que les signaux sonores soient branchés avec la sonorisation de la salle de sports.

Art 11 Parquet de jeu

- 11.1 La surface du parquet de jeu doit être :
- fixe ou amovible en bois (pour les niveaux 1 et 2) ou,
 - fixe ou amovible en « Glass Flooring (LED) » (Niveaux 1 et 2) ou,
 - en matériau synthétique (pour les niveaux 2, 3 et 4).
- 11.2 Le parquet de jeu doit :
- avoir une longueur minimum de 3200 cm et une largeur minimum de 1900 cm pour les terrains de jeu de 2800 cm X 1500 cm,
 - avoir une surface anti-aveuglante,
- 11.3 Pour le niveau 1, le parquet fixe en bois doit répondre aux exigences suivantes :
- 11.3.1 **Exigences fonctionnelles du sport :**
- réduction de la force (absorption des chocs) en conformité avec la norme EN 14808, min. 50% et max 75%,
 - déformation verticale en conformité avec la norme EN14809, min. 2.3 mm et max 5.0 mm,
 - comportement vertical du ballon selon la norme EN 12235 (Basketball), min. 93%
 - glissement en conformité avec la norme EN 13036 min. 80mg et max. 110mg

Les exigences pour les propriétés ci-dessus doivent être remplies à chaque point de test.

11.3.2 Exigences relatives à l'uniformité :

- réduction de la force $\pm 5\%$ (absolue) de la moyenne
- déformation verticale $\pm 0,7$ à partir de la moyenne
- comportement vertical du ballon $\pm 3\%$ à partir de la moyenne

11.4 Pour le niveau 1, parquet amovible, les exigences suivantes sont valables :

11.4.1 Exigences fonctionnelles du sport :

- réduction de la force (absorption des chocs) en conformité avec la norme EN 14808, min. 50% et max 75%,
- déformation verticale en conformité avec la norme EN14809, min. 1,5 mm et max 5.0 mm
- comportement vertical du ballon selon la norme EN 12235 (Basketball), min. 93%
- glissement en conformité avec la norme EN 13036 min. 80mg et max. 110mg

Les exigences pour les propriétés ci-dessus doivent être remplies à chaque point de test.

11.4.2 Exigences relatives à l'uniformité :

- Réduction de la force $\pm 5\%$ (absolue) de la moyenne
- Déformation verticale $\pm 0,7$ à partir de la moyenne
- Comportement vertical du ballon $\pm 3\%$ (absolue) à partir de la moyenne

11.5 La hauteur du plafond ou l'obstacle le plus bas au-dessus de terrain de jeu doit avoir au moins 7 m.

11.6 Le parquet du terrain de jeu doit comporter des structures supportant les panneaux, mobiles ou fixés au sol, sans dégrader les caractéristiques structurelles des panneaux.

Art 12 Marquage des terrains de jeu

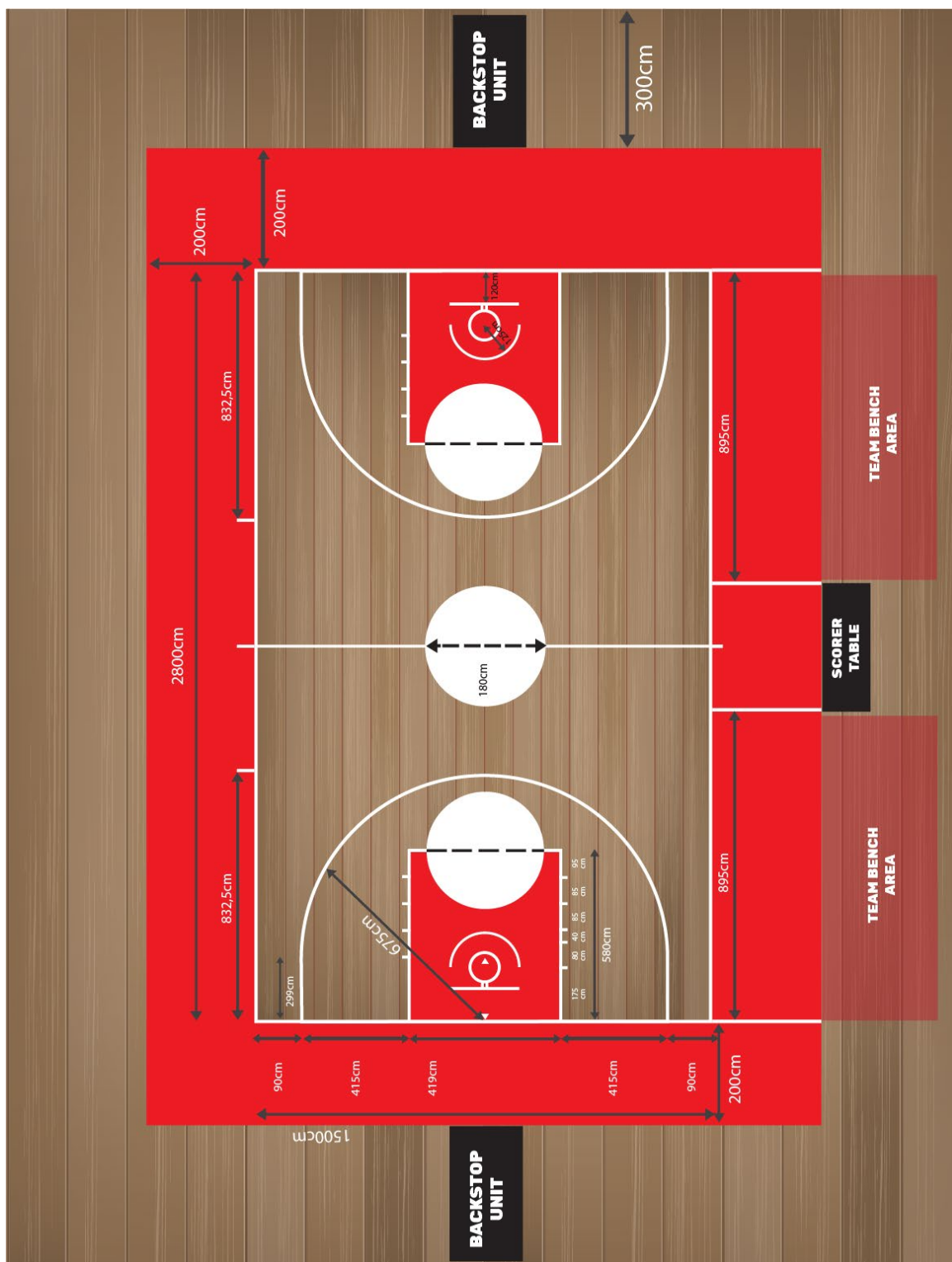
12.1 Le terrain de jeu doit être délimité par :

- des lignes de 5 cm comme stipulé dans le règlement de jeu FIBA,
- des lignes doivent être de couleur unique et seront noires ou blanches,
- pour le niveau 1, une bande supplémentaire (Figure 11) de couleur nettement contrastée allant d'une largeur de 50 cm à 200 cm (200cm obligatoires pour un club participant à une

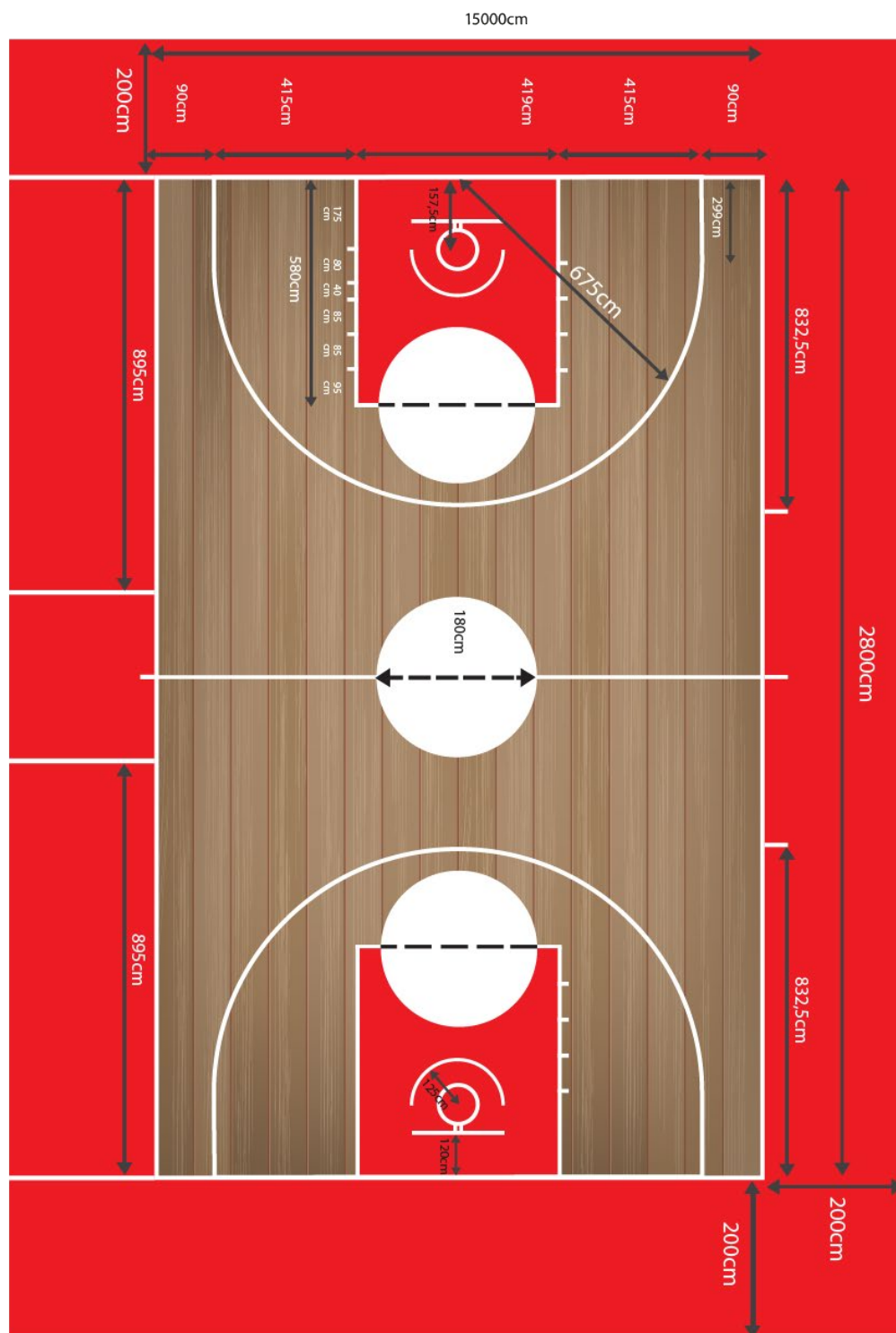
coupe européenne, respectivement 100cm pour celle participant en SB League). La couleur de cette bande supplémentaire doit être la même que celle des zones restrictives.

- 12.2 Toutes les compétitions organisées par Swiss Basketball et/ou les associations régionales doivent se dérouler sur des terrains de jeu disposant du « nouveau » marquage.
- 12.3 Il est fortement recommandé que tous les spectateurs soient assis à une distance d'au moins 200 cm à l'extérieur des lignes délimitant le terrain.

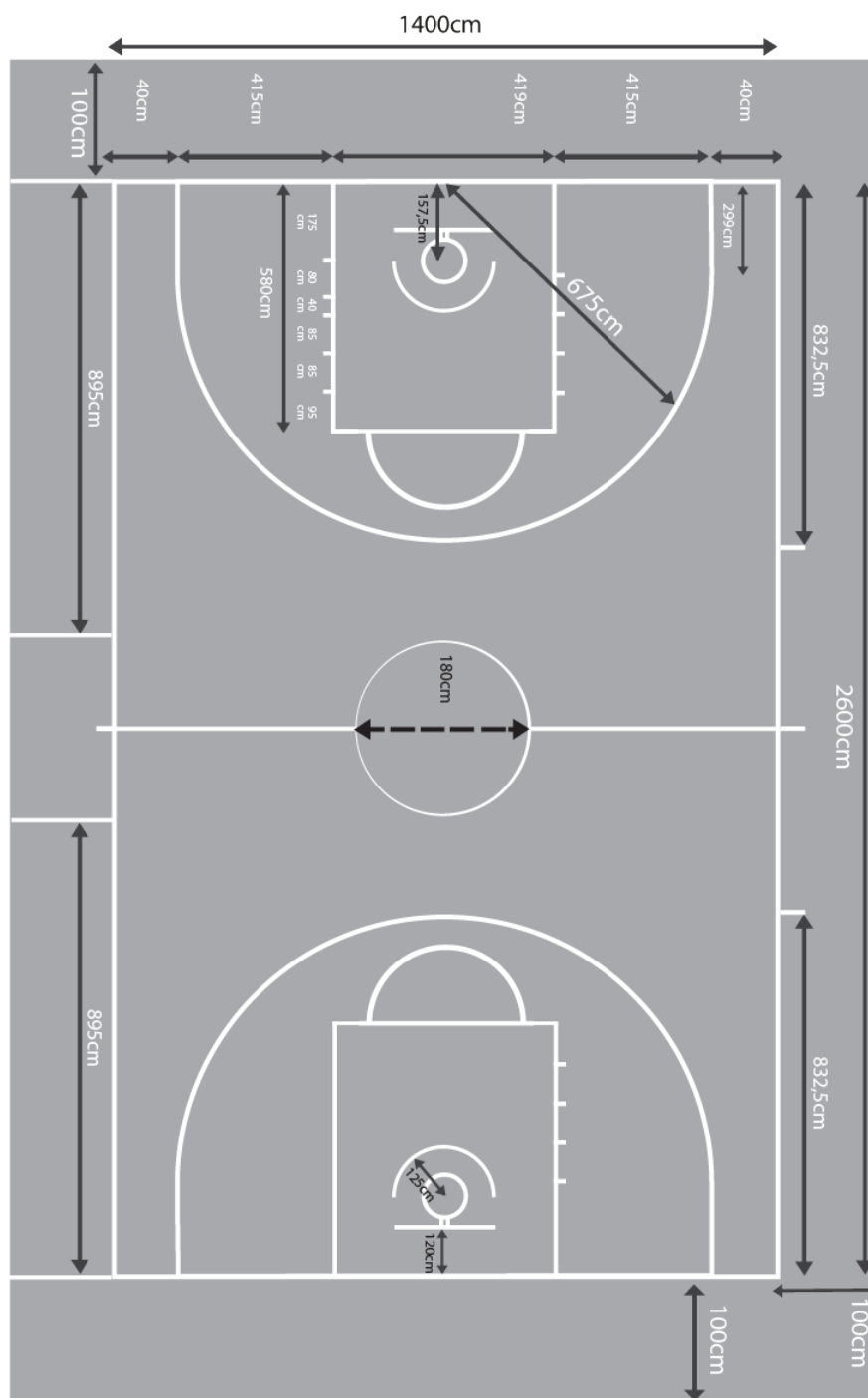
12.4 Marquage niveau 1



12.5 Marquage niveau 2



12.8 Marquage niveau 5



Art 13 Eclairage

- 13.1 Le terrain de jeu doit être uniformément et convenablement éclairé. Les lampes doivent être placées de telle manière qu'elles ne gênent pas la vision des joueurs et des arbitres. Pour les niveaux 1 et 2, un minimum de 1000 LUX est nécessaire.
- 13.2 Toutes les installations d'éclairage doivent :
- pour les niveaux 1 et 2, permettre une retransmission TV selon les exigences actuelles (1000 LUX),
 - réduire l'éblouissement et les ombres en disposant correctement l'équipement électrique. L'angle de pointage de la lumière (vertical vers le bas) doit être de 65° et l'intensité de la source de lumière doit être adaptée à la hauteur de l'installation,
 - être en conformité avec les exigences de sécurité nationales pour les équipements électriques de chaque pays respectif.

ANNEXE AU GUIDE SUISSE POUR LA CONSTRUCTION ET LES INFRASTRUCTURES DES SALLES DE BASKET-BALL						
Niveaux		1	2	3	4	5
DIMENSIONS						
Espace d'évolution en tenant compte de l'espace pour la table de marque et les banc des équipes		38x20x7	32x19x7	32x19x7	28x17x6,3	28x16x6,3
Espace d'évolution libre de tout obstacle		32x19x7	32x19x7	32x19x7	28x17x6,3	28x16x6,3
Espace de jeu		28x15x7	28x15x7	28x15x7	26x15x6,3	26x14x6,3
SOLS SPORTIFS						
Nature du revêtement de sol		bois	bois ou synthétiques	bois ou synthétique	bois ou synthétique	synthétique
Nature du Sol		selon les normes EN 14808 / 14809 / 12235 / 13036 noir ou blanc				
Couleur du tracé (5 cm)						
PANNEAUX ET PANIERS DE BASKETBALL						
Structure supportant les panneau		mobile	suspendu	suspendu	suspendu	suspendu
Panneaux		Transparent	Transparent	Transparent	Bois	Bois
Panier à déclanchement		obligatoire	obligatoire	obligatoire	recommandé	recommandé
ECLAIRAGE						
Niveau minimum (LUX)		1000	750	750	500	500

ANNEXE AU GUIDE SUISSE POUR LA CONSTRUCTION ET LES INFRASTRUCTURES DES SALLES DE BASKET-BALL						
Niveaux		1	2	3	4	5
PANNEAU D’AFFICHAGE						
Nombre		2	1 (recommandé 2)	1	1	1 recommandé
Chronomètre numérique		obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	recommandé
Score courant		obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	recommandé
Points des joueurs		recommandé	recommandé	recommandé	recommandé	recommandé
N° des joueurs		obligatoire	recommandé	recommandé	recommandé	recommandé
Nom des équipes		obligatoire	recommandé	recommandé	recommandé	recommandé
Nom des joueurs		recommandé	recommandé	recommandé	recommandé	recommandé
Nombre de fautes des joueurs		obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	recommandé
Fautes d'équipes		obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	recommandé
N° de la période		obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	recommandé
Nombre de temps-morts		obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	recommandé
Chrono pour temps morts		obligatoire	obligatoire	recommandé	recommandé	recommandé
AFFICHAGE 24 SECONDES						
Nombre		2 sur panier	2 sur panier ou 4 au sol	2 sur panier ou 2/4 au sol	2 au sol	recommandé
LED jaune		obligatoire	obligatoire	recommandé	recommandé	recommandé