

Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL **2017**

Version Française

Approuvé par
le Bureau Central de la FIBA

Mies, Suisse, 4 juillet 2017

Traduction française : FFBB
En vigueur à compter du 1^{er} octobre 2017

Version provisoire du 15 aout 2017
Modifications en surligné jaune

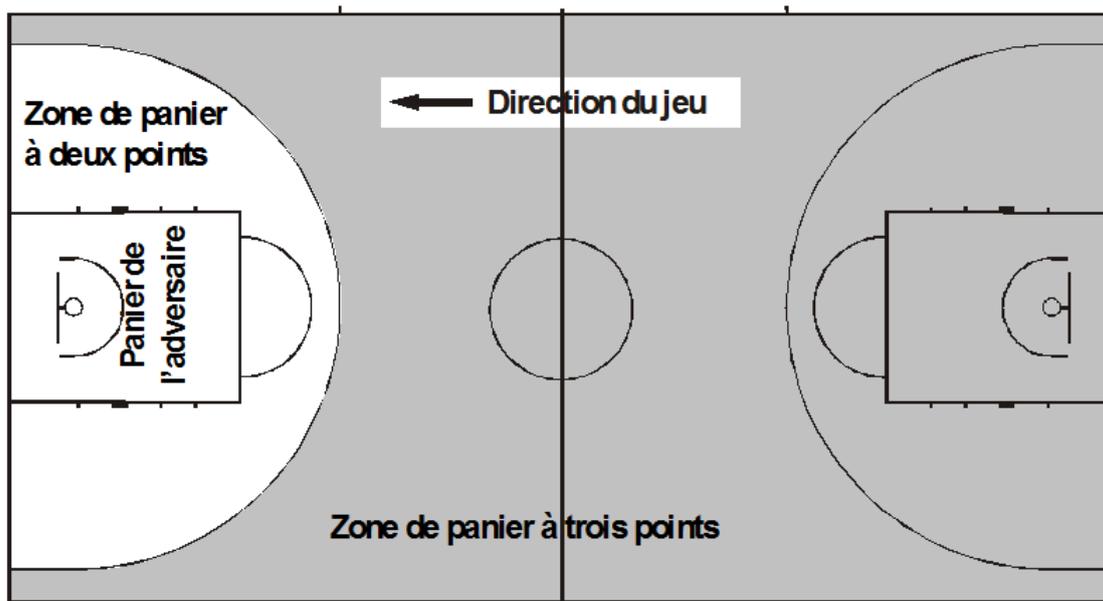


Figure 3 – Zones de panier à 2 ou 3 points

2.5 Position de la table de marque et des sièges des remplaçants

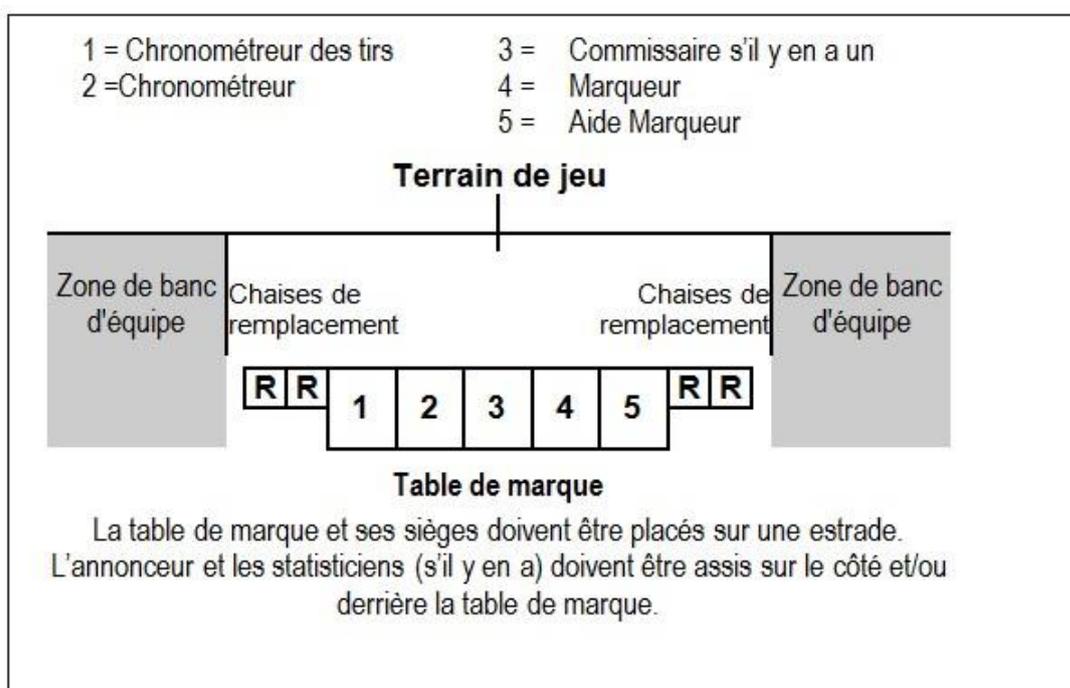


Figure 4 – La table de marque et les sièges des remplaçants

Art. 3 Equipement

L'équipement suivant sera exigé :

- Modules support des paniers comprenant :
 - Panneaux,
 - Paniers, y compris les anneaux (avec déclenchement sous tension) et filets,
 - Structures supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons
- Chronomètre de jeu
- Tableau de marque
- Chronomètre de tir
- Chronomètre des temps-morts ou appareil (visible) approprié (mais différent du chronomètre de jeu) pour mesurer les temps-morts
- 2 signaux sonores séparés, distincts et différents, à la sonorité puissante, affectés l'un et l'autre :
 - Au chronométreur de tir,
 - Au marqueur et chronométreur
- Feuille de marque
- Plaquettes pour fautes de joueur
- Signaux pour faute d'équipe
- Flèche de possession alternée
- Surface de jeu
- Terrain de jeu
- Eclairage approprié

Pour une description plus détaillée de l'équipement de basketball, voir l'annexe sur l'équipement.

REGLE QUATRE - REGLES DE JEU

Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations

La rencontre consiste en 4 périodes de 10 minutes.

Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre.

Il doit y avoir un intervalle de 2 minutes entre la première et la seconde période (première mi-temps), entre la troisième et la quatrième période (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation.

Il doit y avoir un intervalle de 15 minutes à la mi-temps.

Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre,
- Lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période.

Un intervalle de jeu prend fin :

- Au commencement de la première période lorsque le ballon quitte les mains du **crew chief** lors du lancer de l'entre-deux initial,
- Au commencement de toutes les autres périodes lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Si le score est à égalité à l'expiration de la quatrième période, le jeu doit continuer par autant de prolongations de 5 minutes **que** nécessaires **pour casser l'égalité**.

Si le score agrégé des deux rencontres d'un match joué en système de compétition avec total des points de la série des rencontres aller et retour est une égalité à l'issue du match retour, la rencontre retour continuera avec autant de prolongations de 5 minutes que nécessaires pour casser l'égalité.

Si une faute est commise lorsque ou juste avant que le signal du chronomètre signalant la fin **d'une période** retentit, tout lancer franc éventuel doit être tenté après la fin de la **période**.

Si une prolongation résultant de ces lancers francs est nécessaire, alors toutes les fautes commises après la fin **de la période** doivent être considérées comme ayant été commises pendant un intervalle de jeu et les lancers francs doivent être exécutés avant le commencement de la prolongation.

Art. 9 Commencement et fin d'une période ou de la rencontre

La première période commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief lors du lancer de l'entre-deux initial.

Toutes les autres périodes commencent lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 5 joueurs prêts à jouer.

Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit avoir son banc d'équipe et son propre panier du côté gauche de la table de marque, faisant face au terrain de jeu.

9.1 Cependant, si les 2 équipes sont d'accord, elles peuvent interchanger les bancs d'équipe et/ou les paniers.

Avant la première et la troisième période, les équipes sont autorisées à s'échauffer dans la moitié du terrain de jeu dans laquelle est situé le panier de leur adversaire.

Les équipes doivent changer de panier pour la seconde mi-temps.

Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui de la quatrième période.

Une période, une prolongation ou une rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit. Lorsque le panneau est équipé d'un signal lumineux autour de son périmètre, la lumière devient prioritaire sur le signal sonore de fin de temps de jeu.

Art. 10 Statuts du ballon

Le ballon peut être vivant ou mort.

Le ballon devient vivant lorsque :

- Lors de l'entre-deux, le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief,
- Lors d'un lancer franc, il est à la disposition du tireur de lancer franc,
- Lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Le ballon devient mort lorsque :

- Tout panier du terrain ou lancer franc est réussi,
- Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
- Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc qui doit être suivi par :
 - D'autre(s) lancer(s) francs,
 - Une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou possession).
- Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin de la période,
- Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
- Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
 - Un arbitre a sifflé,
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
 - Le signal de du chronomètre des tirs a retenti.

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

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
 - Un arbitre a sifflé,
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
 - Le signal du chronomètre des tirs retentit.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer franc,
- Un joueur commet une faute sur n'importe quel adversaire alors que le ballon est contrôlé par un adversaire tirant au panier du terrain et qui termine son tir par un mouvement continu ayant commencé avant que la faute soit commise.
- Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si :
 - Après qu'un arbitre a sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle est effectuée,

- Pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin de période ou le signal du chronomètre des tirs retentit.

Art. 11 Position d'un joueur et d'un arbitre

La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol.

Lorsqu'il est en l'air, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des 3 points, la ligne de lancer franc, les lignes délimitant la zone restrictive et les lignes délimitant les zones de demi-cercle de non-charge.

La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

Art. 12 Entre-deux et possession alternée

12.1 Définition de l'entre-deux

12.1.1 Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre 2 adversaires dans le cercle central au commencement de la première période.

12.1.2 Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

12.2 Procédure de l'entre-deux

12.2.1 Chaque sauteur doit se tenir debout, les pieds dans la moitié du cercle central la plus proche de son propre panier avec un pied près de la ligne médiane.

12.2.2 Les coéquipiers ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.

12.2.3 L'arbitre devra alors lancer le ballon verticalement vers le haut entre les 2 adversaires à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre en sautant.

12.2.4 Le ballon doit être frappé avec une ou les deux mains par l'un ou les deux sauteurs après qu'il a atteint son point culminant.

12.2.5 Aucun sauteur ne doit quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.

12.2.6 Aucun sauteur ne peut attraper ou frapper le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non-sauteurs ou le sol.

12.2.7 Si le ballon n'est pas frappé par au moins l'un des sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.

12.2.8 Les non-sauteurs ne doivent avoir aucune partie du corps sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

Une infraction aux Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 et 12.2.8 est une violation.

12.3 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- Un ballon tenu a été sifflé,



- Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- Une double violation se produit lors d'un dernier ou unique lancer franc manqué,
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau (sauf entre des lancers francs et après un unique ou dernier tir lancers-francs suivis d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque),
- Le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit,
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation,
- Toutes les périodes autres que la première doivent commencer.

12.4 Définition de la possession alternée

12.4.1 La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux,

12.4.2 La possession alternée :

- **Commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu,
- **Prend fin** lorsque :
 - Le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu.
 - L'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation.
 - Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau lors d'une remise en jeu.

12.5 Procédure de la possession alternée

12.5.1 Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes alterneront la possession du ballon pour les remises en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite,

12.5.2 L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux initial aura droit à la première possession alternée.

12.5.3 L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quelle période, devra commencer la période suivante par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque sauf si d'autres lancers francs et/ou possession doivent être exécutés.

12.5.4 L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche sera inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

12.5.5 Une violation par une équipe durant sa remise en jeu de possession alternée fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession devra être immédiatement inversée pour indiquer que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation aura le droit à la prochaine possession alternée lors de la situation d'entre-deux suivante. Le jeu doit alors reprendre par une remise du ballon à l'adversaire de l'équipe fautive pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu originelle.

12.5.6 Une faute par l'une des équipes :

- Avant le commencement de toute période autre que la première,
- Pendant la remise en jeu de possession alternée, ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui a droit à la remise en jeu.

Art. 13 Comment jouer le ballon

13.1 Définition

Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la ou les main(s) et peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites de ce règlement.

13.2 Règle

13.2.1 Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, ni le frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, ni le frapper avec le poing.

13.2.2 Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe n'est pas une violation.

13.2.3 Une infraction à l'Art. 13.2 est une violation.

Art. 14 Contrôle du ballon

14.1 Définition

14.1.1 Le contrôle par une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant :

- En le tenant,
- En le dribblant ou
- En l'ayant à sa disposition.

14.1.2 Le contrôle d'équipe continue lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,
- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.1.3 Le contrôle d'équipe prend fin lorsque :

- Un adversaire prend le contrôle du ballon,
- Le ballon devient mort,
- Le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier ou d'un lancer franc.

Art. 15 Joueur en action de tir

15.1 Définition

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

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

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

Une claquette et un smash sont également considérés comme des tirs au panier.

15.1.2 L'action de tir :

- **Commence** lorsque le joueur débute le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant, effectuant une claquette ou smashant le ballon vers le panier de l'adversaire,



- **Prend fin** lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol.

Le joueur qui essaie de marquer peut avoir son ou ses bras retenus par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer bien qu'il soit considéré comme faisant une tentative de tir. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur. Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

15.1.3 Le mouvement continu de l'action de tir :

- Commence lorsque le ballon repose sur la ou les main(s) du joueur et que le mouvement de tir, habituellement vers le haut, a commencé,
- Peut inclure le mouvement du ou des bras et/ou du corps du joueur dans sa tentative de tir au panier,
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur ou si une action de tir complètement nouvelle est effectuée.
- **Quand un joueur passe le ballon après avoir été victime d'une faute en action de tir, il n'est alors plus considéré comme ayant été en action de tir.**

Art. 16 Panier réussi et sa valeur

16.1 Définition

16.1.1 Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers **entièrement**.

16.1.2 Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur **du panier** et au-dessous du niveau de l'anneau.

16.2 Règle

16.2.1 Un panier est crédité pour l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré. Sa valeur est la suivante :

- Un tir lâché d'un lancer franc compte 1 point,
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 2 points compte 2 points,
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 3 points compte 3 points,
- Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un dernier ou unique lancer franc et qu'il a été légalement touché par un attaquant ou un défenseur avant de pénétrer dans le panier, le panier compte 2 points.

16.2.2 Si un joueur marque accidentellement un panier depuis le terrain dans le panier de son équipe, le panier compte 2 points et doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.

16.2.3 Si un joueur marque délibérément un panier depuis le terrain dans le panier de son équipe, c'est une violation et le panier ne compte pas.

16.2.4 Si joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par dessous, c'est une violation.

16.2.5 Le chronomètre de jeu doit indiquer 0 :00,3 (3 dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond qui suit le dernier ou unique lancer franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0 :00,2 ou 0 :00,1, seul un panier marqué en effectuant une claquette ou en smashant le ballon directement sera valable.

Art. 17 Remise en jeu

17.1 Définition

17.1.1 Il y a remise en jeu lorsque le ballon est passé sur le terrain de jeu par un joueur se trouvant à l'extérieur des limites du terrain.

17.2 Procédure

17.2.1 Un arbitre doit donner le ballon ou le mettre à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Il peut aussi le lancer ou le faire rebondir à condition que :

- L'arbitre ne soit pas à plus de 4 mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
- Le joueur chargé de la remise en jeu se trouve à l'endroit correct désigné par l'arbitre.

17.2.2 Le joueur doit effectuer la remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou à l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

17.2.3 Dans les situations suivantes, la remise en jeu consécutive doit être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque :

- Au commencement de toute période autre que la première,
- Après un ou des lancer(s) franc(s) résultant d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante.

17.2.4 Le joueur effectuant la remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, et il doit être autorisé à passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain.

17.2.5 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière, la remise en jeu qui suivra devra être administrée au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque.

17.2.6 A la suite d'une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe qui contrôle un ballon vivant ou de l'équipe qui a droit au ballon, la remise en jeu consécutive doit être effectuée au point le plus proche de l'infraction.

17.2.7 Chaque fois que le ballon pénètre dans le panier, mais que le panier ou le lancer franc n'est pas valable, la remise en jeu consécutive doit être effectuée à hauteur de la ligne de lancer franc prolongée.

17.2.8 A la suite d'un panier réussi du terrain ou d'un dernier ou unique lancer franc réussi :

- Tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer doit effectuer la remise en jeu à n'importe quel endroit, derrière la ligne de fond de son équipe. Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon ou l'a mis à la disposition d'un joueur pour effectuer la remise en jeu après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier ou d'un dernier ou unique lancer franc réussi,
- Le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement et/ou vers l'arrière et le ballon peut être passé entre des coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond mais le délai de 5 secondes compte à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain.

17.3 Règle

17.3.1 Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas :

- Mettre plus de 5 secondes avant de lâcher le ballon,

- Pénétrer sur le terrain de jeu alors qu'il a le ballon dans la ou les mains,
- Faire en sorte que le ballon touche le sol hors des limites après qu'il a été lâché lors de la remise en jeu,
- Toucher le ballon sur le terrain de jeu avant qu'il ait touché un autre joueur,
- Faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier,
- Se déplacer latéralement depuis le point indiqué pour la remise en jeu sur une distance totale excédant plus d'un mètre dans une ou les deux directions avant de lâcher le ballon. Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.

17.3.2 Pendant la remise en jeu les autres joueurs ne doivent pas :

- Avoir une partie quelconque du corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne,
- Se tenir à moins d'1 mètre du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'espace de remise en jeu entre la ligne de touche et le premier obstacle hors du terrain est inférieur à 2 mètres.

Une infraction à l'Art. 17.3 est une violation.

17.4 Sanction

Le ballon est donné aux adversaires pour une remise en jeu du point de la remise en jeu initiale.

Art. 18 Temps-mort

18.1 Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint.

18.2 Règle

18.2.1 Chaque temps-mort doit durer 1 minute.

18.2.2 Un temps-mort peut être accordé pendant une occasion de temps-mort.

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- Pour les deux équipes le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- Pour les deux équipes le ballon devient mort à la suite du dernier ou unique lancer franc réussi,
- Un panier est réussi, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué le panier.

18.2.4 Une occasion de temps-mort prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier ou unique lancer franc.

18.2.5 Chaque équipe peut bénéficier de :

- 2 temps-morts pendant la première mi-temps,
- 3 temps-morts pendant la seconde mi-temps, avec un maximum de 2 de ces temps morts dans les 2 dernières minutes de la seconde mi-temps,
- 1 temps-mort pendant chaque prolongation.

18.2.6 Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.

18.2.7 Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier à moins que le temps-mort soit accordé à la suite d'un panier réussi du terrain par les adversaires et sans qu'aucune infraction n'ait été sifflée.

18.2.8 Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations à la suite d'un panier réussi du terrain, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

18.3 Procédure

18.3.1 Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort. Il doit, pour cela, établir un contact visuel avec le marqueur ou se rendre à la table de marque et demander clairement un temps-mort en faisant avec ses mains, le signe conventionnel approprié.

18.3.2 Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

18.3.3 La période de temps-mort :

- Commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort,
- Prend fin lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.

18.3.4 Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une équipe a demandé un temps-mort.

18.3.5 Si un panier a été marqué contre l'équipe qui a demandé le temps-mort, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.

18.3.6 Pendant un temps-mort et pendant un intervalle de jeu avant le commencement de la seconde, de la quatrième période ou de chaque prolongation, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe ; les membres du banc d'équipe peuvent pénétrer sur le terrain de jeu à condition qu'ils demeurent à proximité de leur zone de banc d'équipe.

18.3.7 Si la demande de temps-mort est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer franc pour le premier ou unique lancer franc, le temps-mort doit être accordé à l'une ou l'autre équipe si :

- Le dernier ou unique lancer franc est réussi,
- Il est suivi d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane,
- Une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) doit/doivent être terminé(s) et le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction,
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant la remise en jeu.

18.3.8 Dans le cas de plusieurs séries de lancers francs et/ou de la possession du ballon consécutifs à une sanction de plus d'1 faute, chaque série sera traitée séparément.

Art. 19 Remplacement

19.1 Définition

Un remplacement est une interruption du jeu demandé par le remplaçant pour devenir joueur.

19.2 Règle

19.2.1 Une équipe peut remplacer un ou des joueurs pendant une occasion de remplacement.

19.2.2 Une occasion de remplacement commence lorsque :

- Pour les deux équipes, le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- Pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite du dernier ou unique lancer franc réussi,
- Pour l'équipe qui ne marque pas, lorsqu'un panier du terrain est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations

19.2.3 Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique lancer franc,

19.2.4 Un joueur qui est devenu remplaçant et le remplaçant qui est devenu joueur ne peuvent respectivement revenir en jeu ou quitter le terrain de jeu jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de marche du chronomètre de jeu à moins que :

- L'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu,
- Le joueur ayant droit à des lancers francs résultant de la rectification d'une erreur soit sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.

19.2.5 Aucun remplacement ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier du terrain réussi alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

19.3 Procédure

19.3.1 Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit se rendre lui-même (non pas l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant correctement le geste conventionnel avec ses mains ou s'asseoir sur le siège de remplaçant. Il doit être prêt à jouer immédiatement.

19.3.2 Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

19.3.3 Dès que l'occasion de remplacement commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite.

19.3.4 Le remplaçant doit rester à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre siffle, fasse le signal de remplacement et lui fasse signe de pénétrer sur le terrain de jeu.

19.3.5 Le joueur qui a été remplacé peut se rendre directement à son banc d'équipe sans se présenter à l'arbitre ou au marqueur.

19.3.6 Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis 5 fautes ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement, dans un délai maximum de 30 secondes. Si, selon le jugement de l'arbitre, la reprise du jeu est retardée un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort

disponible, une faute technique enregistrée " B " peut être infligée à l'entraîneur, pour avoir retardé le jeu.

19.3.7 Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou pendant un intervalle de jeu autre que l'intervalle de la mi-temps, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain.

19.3.8 Si le tireur de lancer franc doit être remplacé parce que :

- Il est blessé,
- Il a commis 5 fautes,
- Il a été disqualifié.

19.3.9 Le ou les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant qui ne peut être remplacé qu'après avoir joué pendant la phase de marche du chronomètre de jeu suivante.

19.3.10 Si la demande de remplacement est faite par l'une ou l'autre équipe après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer franc pour le premier ou unique lancer franc, le remplacement doit être permis si :

- Le dernier ou unique lancer franc est réussi,
- Il est suivi par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane,
- Une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) sera/seront achevé(s) et le remplacement autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

Dans le cas de séries consécutives de lancers francs occasionnés par plus d'1 sanction de faute, chaque série sera traitée séparément.

Art. 20 Rencontre perdue par forfait

20.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- Elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 5 joueurs prêts à jouer 15 minutes après l'heure programmée pour le commencement de la rencontre.
- Ses actions empêchent la rencontre de se jouer,
- Elle refuse de jouer malgré les injonctions du crew chief.

20.2 Sanction

20.2.1 La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de 20 à 0. De plus, l'équipe déclarée forfait recevra 0 point au classement.

20.2.2 Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores) et pour les rencontres de play-offs au meilleur des trois matches, l'équipe qui perd par forfait la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série ou les play-offs par " forfait ". Ceci ne s'applique pas aux play-offs au meilleur des cinq matches.

20.2.3 Si, lors d'un tournoi, une équipe déclare forfait une seconde fois, l'équipe doit être exclue du tournoi et les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

Art. 21 Rencontre perdue par défaut

21.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, est inférieur à 2.

21.2 Sanction

21.2.1 Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de 2 à 0 en sa faveur. De plus, l'équipe ayant perdu par défaut, recevra 1 point au classement.

21.2.2 Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores) l'équipe qui perd par défaut la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série par défaut.

REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS

Art. 45 Arbitres, officiels de table de marque et commissaire

- 45.1** Les officiels sont **crew chief** et 1 ou 2 arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table de marque et par un commissaire.
- 45.2** Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométrateur et l'opérateur du chronomètre des tirs.
- 45.3** Un commissaire doit s'asseoir entre le marqueur et le chronométrateur. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table et d'aider le **crew chief** et les arbitres pour le déroulement sans heurts de la rencontre.
- 45.4** Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.
- 45.5** Les arbitres, les officiels de table de marque et le commissaire doivent diriger le jeu conformément aux présentes règles et n'ont aucune autorité pour y apporter des changements.
- 45.6** La tenue des arbitres comprend une chemise d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de basketball noires.
- 45.7** Les arbitres et les officiels de la table de marque doivent être habillés de manière uniforme.

Art. 46 Le Crew Chief : Devoirs et pouvoirs

- 46.1** Le **Crew Chief** doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.
- 46.2** Le **Crew Chief** doit désigner le chronomètre de jeu officiel, le chronomètre des tirs, le chronomètre des temps morts et agréer les officiels de la table de marque.
- 46.3** Le **Crew Chief** doit choisir le ballon de jeu parmi 2 ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.
- 46.4** Le **Crew Chief** ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.
- 46.5** Le **Crew Chief** doit effectuer l'entre-deux pour commencer la première période et la remise en jeu de possession alternée pour commencer toutes les autres périodes.
- 46.6** Le **Crew Chief** a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.
- 46.7** Le **Crew Chief** a le pouvoir de déclarer une équipe forfait.
- 46.8** Le **Crew Chief** doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.

46.9 Le **Crew Chief** doit approuver et signer la feuille de marque à la fin du temps de jeu, ceci mettant fin à la tâche des arbitres et à leur relation avec la rencontre. Le pouvoir des arbitres commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu 20 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et prend fin **quand le signal du chronométreur retentit pour signaler la fin de la rencontre** tel qu'approuvé par les arbitres.

46.10 Le **Crew Chief** doit inscrire au verso de la feuille de marque, **dans le vestiaire avant de la signer la feuille de marque :**

- Tout forfait ou faute disqualifiante,
- Tout **comportement antisportif** de la part de membres du banc d'équipe s'étant produit avant les 20 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre ou bien **entre la fin de la rencontre** et l'approbation et la signature de la feuille de marque,

Dans ce cas **le crew chief** (le commissaire s'il y en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

46.11 Le **Crew Chief** doit prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter le(s) autre(s) arbitre(s), le commissaire s'il y en a un et/ou les officiels de la table.

46.12 Le **Crew Chief** est autorisé à approuver avant la rencontre un Système de Visionnage Vidéo Instantané (SRI), si disponible, et à l'utiliser avant de signer la feuille de marque pour décider :

- A la fin de la période ou de la prolongation
 - Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse pour la fin de période.
 - S'il reste du temps de jeu, et le cas échéant, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu, si :
 - Une violation de sortie des limites du terrain du tireur a eu lieu.
 - Une violation du chronomètre des tirs a eu lieu.
 - Une violation des 8 secondes a eu lieu.
 - Une faute a été **commise** avant la fin **d'une période ou d'une prolongation.**
- Lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans la quatrième période et dans chaque prolongation,
 - Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
 - Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant qu'une faute ait été **commise**
 - Pour identifier le joueur ayant fait sortir le ballon du terrain
- A n'importe quel moment de la rencontre,
 - Si un tir réussi doit compter à 2 ou 3 points
 - Si 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés après qu'une faute a été commise sur un joueur en action de tir manqué
 - De combien de temps le chronomètre de jeu ou le chronomètre des tirs doivent être corrigés après un mauvais fonctionnement de l'un ou l'autre.
 - D'identifier le tireur de lancer franc correct.
 - D'identifier l'implication des membres de l'équipe et des accompagnateurs d'équipe pendant une bagarre.

46.13 L'arbitre a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ce règlement.

Art. 47 Les arbitres : Devoirs et pouvoirs

- 47.1** Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et des zones situées immédiatement derrière les lignes.
- 47.2** Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, qu'une période prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.
- 47.3** Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas considérer et peser les principes fondamentaux suivants :
- **L'esprit et l'intention du règlement** et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
 - **Consistance et cohérence** dans l'application du concept "**avantage/désavantage**" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse,
 - Consistance et cohérence dans **l'utilisation du bon sens** lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,
 - Consistance et cohérence dans le maintien d'un **équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu**, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.
- 47.4** Si une réclamation était déposée par une des équipes, le **crew chief** (le commissaire s'il y en a) doit, **lors de la réception des motifs de la réclamation, signaler par écrit l'incident** à l'instance organisatrice de la compétition.
- 47.5** Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les 5 minutes qui suivent l'incident. Le(s) autre(s) arbitre(s) devra(devront) arbitrer seul(s) pour le reste de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du commissaire, s'il y en a un, le(s) arbitre(s) restant(s) devra(devront) décider du possible remplacement.
- 47.6** Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en langue anglaise.
- 47.7** Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais il n'a pas autorité pour ignorer ou remettre en cause les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).
- 47.8** **La mise en œuvre et l'interprétation des règles officielles de basket-ball par les arbitres, qu'une décision explicite ait été prise ou non, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée (voir l'annexe C).**

Art. 48 Marqueur et aide marqueur : Devoirs

48.1 Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :

- 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 sont infligées à tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement dès qu'un joueur a commis **soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive** et qu'il doit être disqualifié,
- 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 doit 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.

48.2 Le marqueur doit aussi :

- 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,
- 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 à la suite de la quatrième faute de l'équipe dans une période,
- Effectuer les remplacements,
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

48.3 L'aide marqueur doit gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

48.4 Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :

- Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal,
- Après l'expiration du temps de jeu et avant que la feuille de marque ne soit signée par **le crew chief**, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre,
- Après que la feuille de marque a été signée par **crew chief**, l'erreur ne peut plus être corrigée. Le **crew chief** ou le commissaire, s'il y en a un, doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition

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'une période,
- 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,

49.2 Le chronométrateur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

- Démarrer le chronomètre de jeu lorsque :
 - Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur,
 - Après un dernier ou unique lancer franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu,
 - Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
 - Le temps de jeu d'une période a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement
 - Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
 - Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort,
 - Un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations,
 - Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

Le chronométrateur doit mesurer un temps-mort de la manière suivante :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

Le chronométrateur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin de la période précédente,
- Avertir les arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.
- Faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50 L'opérateur du chronomètre des tirs : Devoirs

L'opérateur du chronomètre des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

Démarré ou remis en marche quand :

- Sur le terrain de jeu une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Sur une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

Stoppé, mais pas réinitialisé, **en maintenant visible le temps restant**, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu due à :

- Un ballon sorti du terrain,
- Une blessure d'un joueur de la même équipe
- Une situation d'entre deux,
- Une double faute
- Une annulation de sanctions égales contre les **deux** équipes

Arrêté et remis à 24 secondes, sans affichage apparent, dès que :

- Le ballon pénètre légalement dans le panier,
- Le ballon touche le panier de l'adversaire (sauf s'il reste coincé entre le panier et le panneau), et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il touche l'anneau
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière :
 - A la suite d'une faute ou d'une violation.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s)
- Une infraction aux règles a été commise par l'équipe en contrôle du ballon.

Arrêté mais pas remis à 24 secondes, **en maintenant visible le temps restant**, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que 14 secondes ou davantage sont affichées sur le chronomètre des tirs :

- A la suite d'une faute ou d'une violation.
- Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
- Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.

Arrêté et remis à 14 secondes, **avec 14 secondes visible**, lorsque :

- Quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs :
 - A la suite d'une faute ou d'une violation.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir manqué, d'un dernier ou d'un unique tir de lancer franc, ou lors d'une passe, si l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même que celle qui était en contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau.

Eteint, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quelle période alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.



Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe soit en contrôle du ballon.

A - SIGNAUX DES ARBITRES

A.1 Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux **valides et officiels**.

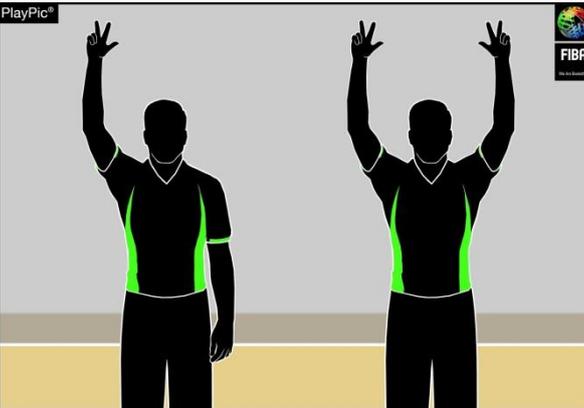
A.2 Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

A.3 Il est important que les Officiels de Table de Marque soient familiarisés avec ces signaux.

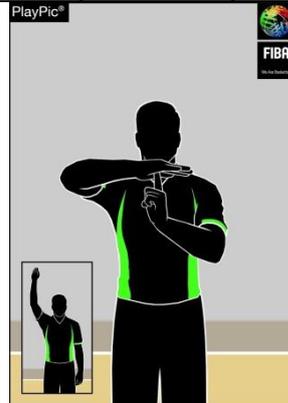
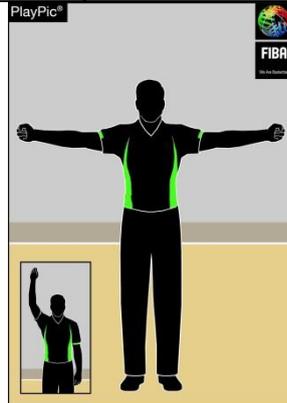
Signaux de chronométrage

| Arrêt du chronomètre | Arrêt du chronomètre pour faute | Démarrage du chronomètre |
|--|--|---|
|  |  |  |
| Paume ouverte | Un poing fermé | Couperet avec la main |

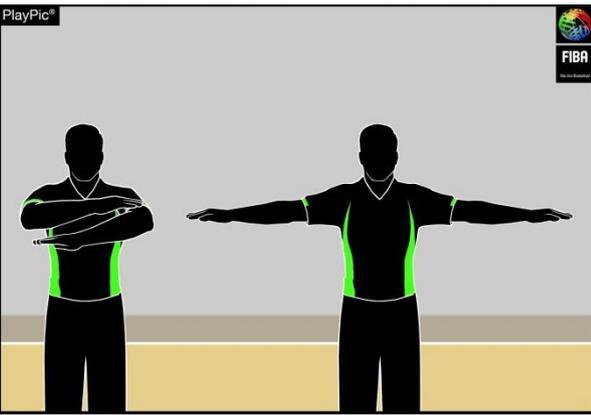
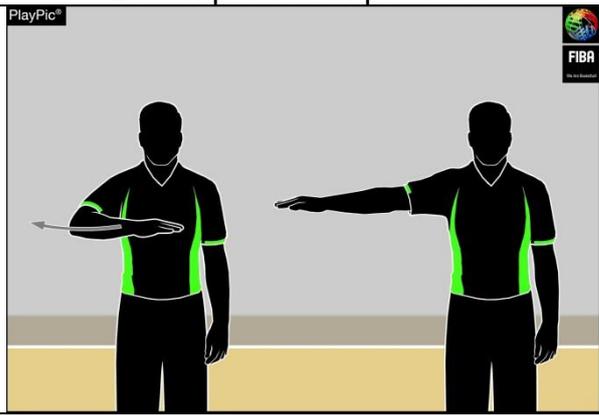
Gestion du score

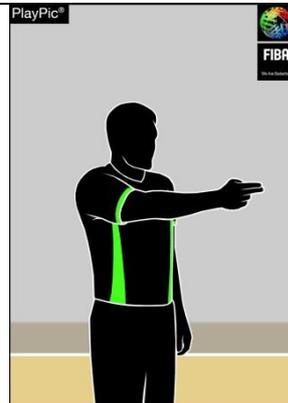
| 1 POINT | 2 POINTS | 3 POINTS |
|---|---|--|
|  |  |  |
| Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet | Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet | 3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points |

Remplacement et Temps-mort

| Remplacement | Autorisation de rentrer | Temps-mort imputé | Temps Mort Media |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| Avant- bras croisés | Mouvement de la paume ouverte vers le corps | Forme de « T » avec l'index | Bras ouverts avec les poings fermés |

Gestuelle informative

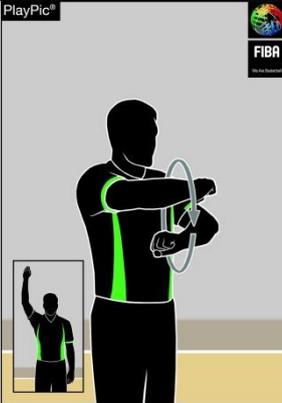
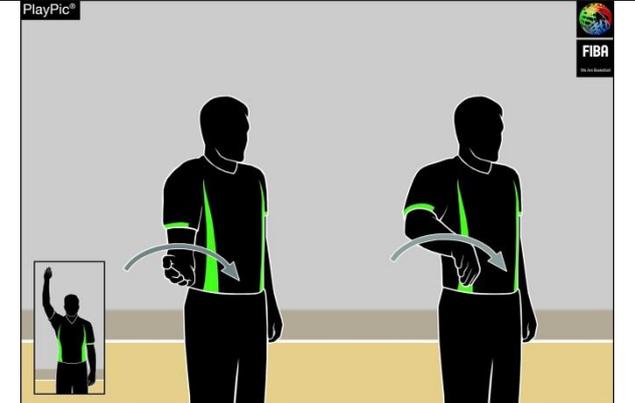
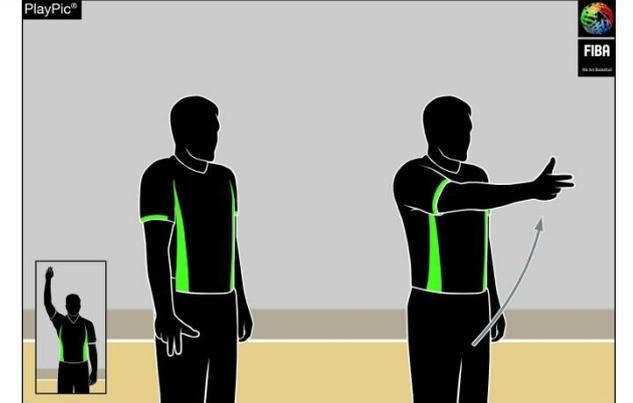
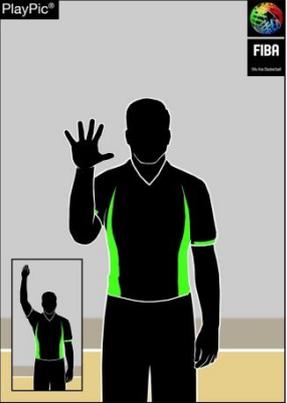
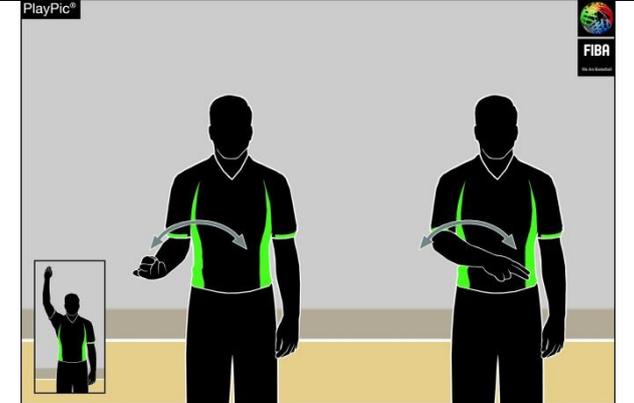
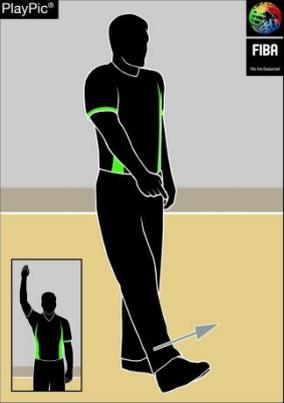
| Panier annulé / Action annulée | Décompte de temps visible |
|--|---|
|  |  |
| Une action de ciseau avec les bras devant le buste | Décompte avec la paume ouverte |

| Signe OK de Communication | Remise à 14 ou 24 du chronomètre des tirs | Direction du jeu / Sortie des limites du terrain | Ballon tenu / Situation d'entre deux |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| Pouce levé | Rotation de la main avec le doigt tendu | Pointer en direction du jeu avec le bras | Pouces levés puis indiquer la direction |

parallèle aux lignes de
 touche

 selon la flèche de
 possession alternée

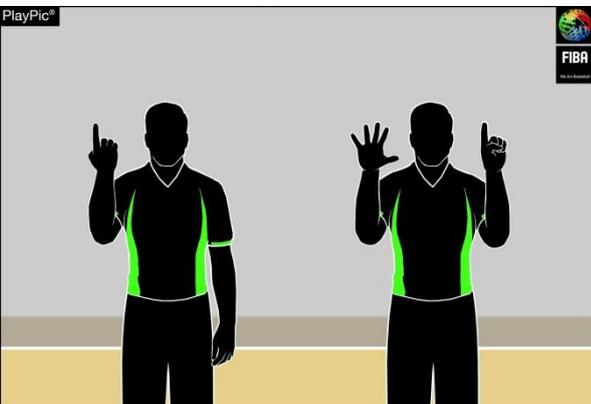
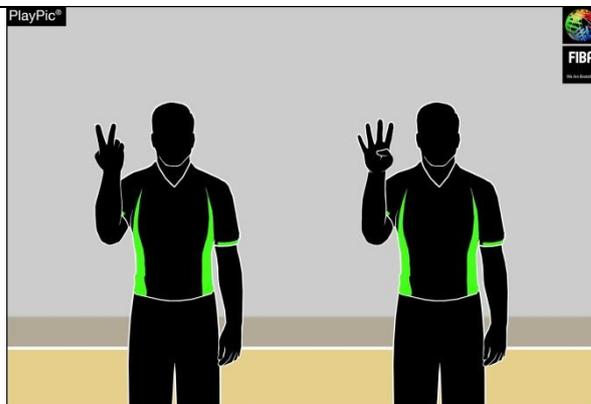
Violations

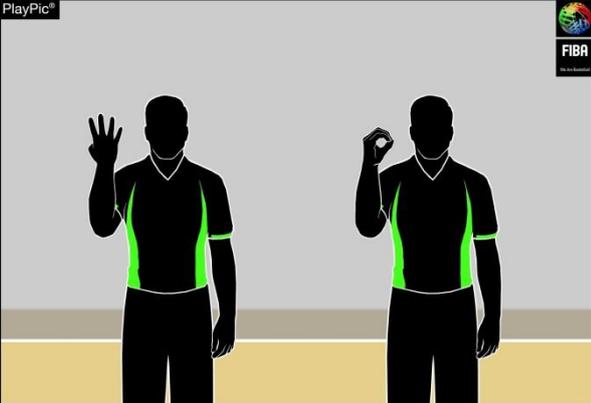
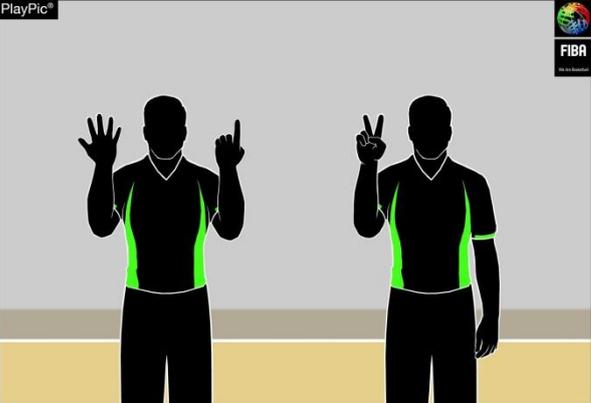
| | | | |
|---|--|---|---|
| Marcher | Dribble irrégulier / Reprise de dribble | Dribble irrégulier : Porter de balle | |
|  |  |  | |
| Rotation des poings | Battement alternatif | Demi-rotation de la paume | |
| 3 secondes | | 5 secondes | 8 secondes |
|  | |  |  |
| Bras tendu montrant trois doigts | | Montrer 5 doigts | Montrer 8 doigts |
| 24 secondes | Retour en zone arrière | | Jeu au pied volontaire |
|  |  | |  |
| Toucher l'épaule des doigts | Mouvement de vague en face du corps | | Pointer le pied |

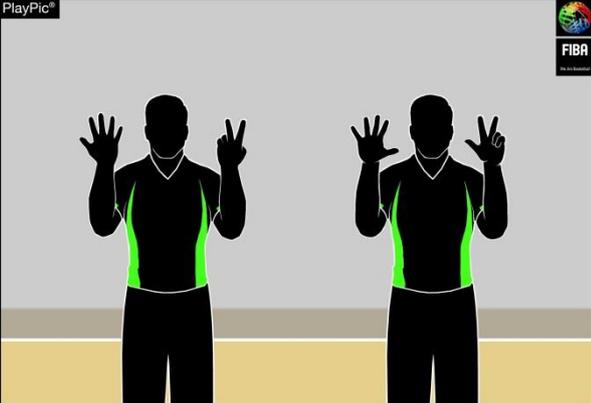
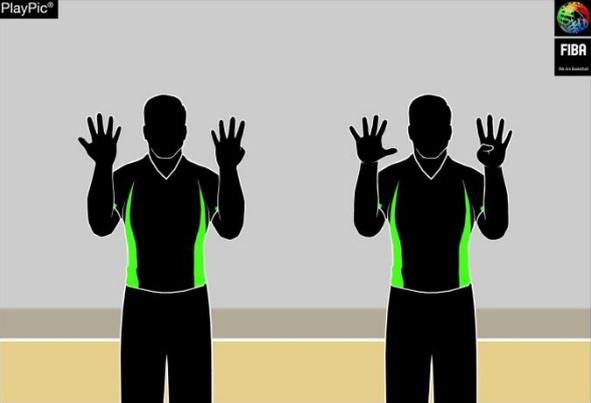
Numéros des joueurs

| N° 00 | N° 0 |
|---|---|
|  |  |
| Chaque main montrent "0" | La main droite montre "0" |

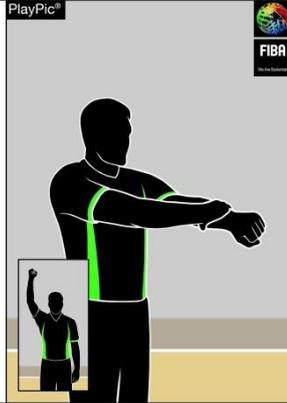
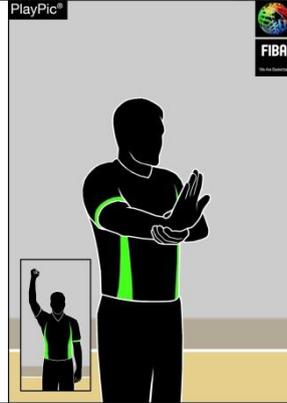
| N° 1 à 5 | N° 6 à 10 | N° 11 à 15 |
|--|--|---|
|  |  |  |
| La main droite montre le numéro 1 à 5 | La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5 | La main droite montre le poing fermé et la main gauche le chiffre 1 à 5 |

| N° 16 | N° 24 |
|--|--|
|  |  |
| D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités | D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités |

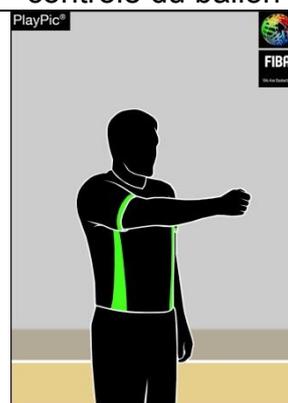
| | |
|--|--|
| N° 40 | N° 62 |
|  |  |
| D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités | D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités |

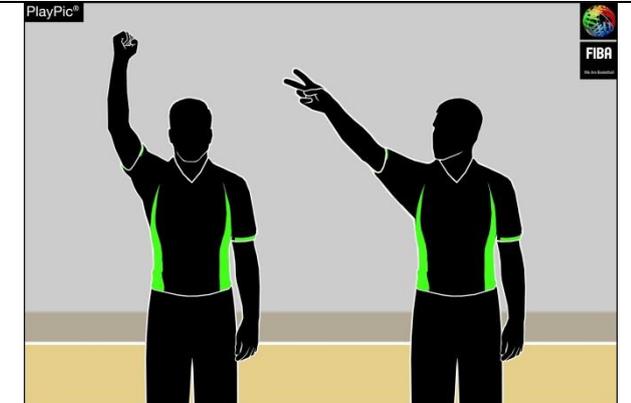
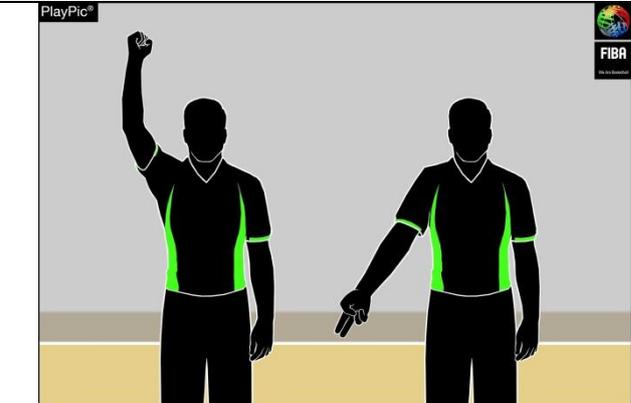
| | |
|--|--|
| N° 78 | N° 99 |
|  |  |
| D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités | D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités |

Types de fautes

| | | | |
|---|---|--|---|
| Tenir | Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque) | Pousser ou Charger sans le ballon | Contrôle de la main (Handchecking) |
|  |  |  |  |
| Accrocher le poignet vers le bas | Les deux mains sur les hanches | Imiter une poussée | Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant |

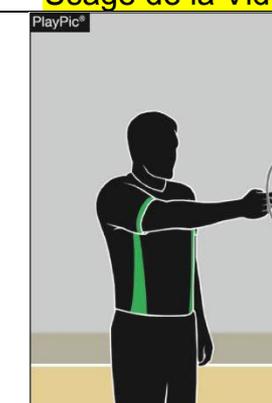
| | | | |
|--|---|---|--|
| <p>Usage illégal des mains</p>  | <p>Charger avec le ballon</p>  | <p>Contact illégal sur la main</p>  | <p>Usage excessif des coudes</p>  |
| <p>Frapper le poignet</p> | <p>Frapper la paume ouverte du poing fermé</p> | <p>Frapper la paume vers l'autre avant-bras</p> | <p>Balancer le coude vers l'arrière</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Frapper la tête</p>  | <p>Faute de l'équipe en contrôle du ballon</p>  |
| <p>Imiter le contact sur la tête</p> | <p>Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive</p> |

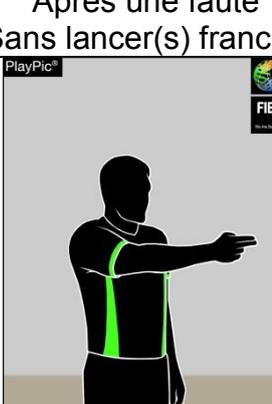
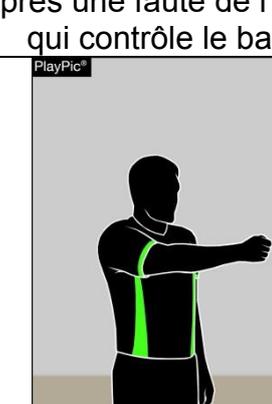
| | |
|--|--|
| <p>Faute sur l'action de tir</p>  | <p>Faute en dehors de l'action de tir</p>  |
| <p>Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers francs</p> | <p>Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol</p> |

Situations spéciales

| Double faute | Fautes technique | Faute antisportive | Faute disqualifiante |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| Croisement successif des deux poings fermés | Former un "T" avec la paume | Attraper le poignet vers le haut | Lever les deux poings fermés |

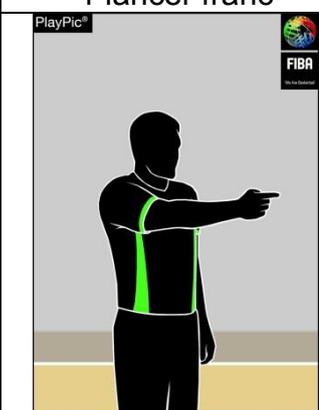
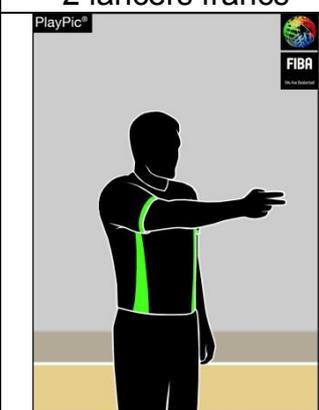
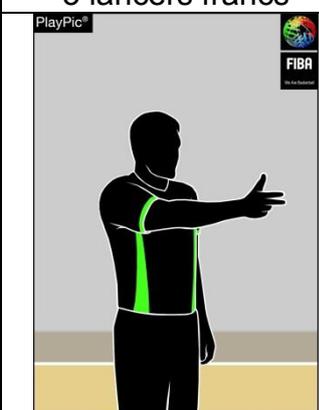
| Simulation de faute | Usage de la Vidéo |
|--|--|
|  |  |
| Relever deux fois l'avant bras | Rotation de la main horizontale avec l'index étendu |

Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

| Après une faute Sans lancer(s) franc(s) | Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon |
|---|---|
|  |  |
| Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche | Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche |

| 1 lancer franc | 2 lancers francs | 3 lancers francs |
|--|---|--|
|  |  |  |
| 1 doigt vers le haut | 2 doigts vers le haut | 3 doigts vers le haut |

Administer les lancers francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

| 1 lancer franc | 2 lancers francs | 3 lancers francs |
|---|--|---|
|  |  |  |
| 1 doigt horizontal | 2 doigts horizontaux | 3 doigts horizontaux |

Administer les lancers francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)

| 1 lancer franc | 2 lancers francs | 3 lancers francs |
|--|---|--|
|  |  |  |
| 1 doigt vers le haut | Les deux mains avec les doigts serrés | Les deux mains avec 3 doigts tendus |

Figure 7 – Signaux des arbitres

B.1 La feuille de marque officielle illustrée à la figure 8 est celle approuvée par la Commission Technique de la FIBA.

B.2 Celle-ci comprend **1 original et 3 copies** sur papier de différentes couleurs. L'original, sur papier blanc est pour la FIBA. La première copie, sur papier bleu, est destinée à l'instance responsable de la compétition, la seconde copie, sur papier rose, est pour l'équipe victorieuse et la dernière copie, sur papier jaune, est pour l'équipe perdante.

Notes :

1. Le marqueur **doit utiliser** deux stylos de couleurs différentes, **ROUGE** pour la première et la troisième période et **BLEUE OU NOIRE** pour la seconde et la quatrième période. **Toutes les enregistrements doivent être faits en BLEU ou NOIR (de la même couleur que la seconde et la quatrième période)**

2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.

B.3 Au moins 40 minutes avant l'heure programmée pour débiter la rencontre, le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

B.3.1 Il doit inscrire le nom des 2 équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. L'équipe "A" doit toujours être l'équipe locale, ou pour les tournois ou les rencontres jouées sur terrain neutre, la première équipe mentionnée sur le **programme**. L'autre équipe doit être l'équipe "B".

B.3.2 Il doit ensuite inscrire :

- Le nom de la compétition,
- Le numéro de la rencontre,
- La date, l'heure et le lieu de la rencontre,
- Les noms du **crew chief et des arbitres et leur nationalité (IOC)**.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

| | | | | | | | |
|-------------|------------|-------|-------------------|----------|------------------|----------|-------------------|
| Competition | <u>WCM</u> | Date | <u>20.11.2014</u> | Time | <u>20:00</u> | Referee | <u>WALTON, M.</u> |
| Game No. | <u>5</u> | Place | <u>GENEVA</u> | Umpire 1 | <u>CHANG, Y.</u> | Umpire 2 | <u>BARTOK, K.</u> |

Figure 9 – En-tête de la feuille de marque

B.3.3 L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque, l'équipe "B" dans la partie inférieure.

B.3.3.1 Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les 3 derniers chiffres) de la licence de chaque joueur. Dans le cas de tournoi, le numéro de la licence de joueur doit seulement être indiqué lors de la première rencontre jouée par son équipe.

B.3.3.2 Dans la seconde colonne, le marqueur inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, dans l'ordre des numéros de maillot le tout en LETTRES MAJUSCULES, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'entraîneur ou son représentant. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.

B.3.3.3 Si une équipe présente moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases laissées vides **en dessous du dernier joueur enregistré. S'il y a moins**

de 11 joueurs, la ligne horizontale doit être tracée jusqu'à atteindre la section de fautes des joueurs puis se poursuivre en diagonale vers le bas.

| Licence no. | Players | No. | Player in | Fouls | | | | |
|-----------------|----------------|-----|-----------|-------|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 001 | MAYER, F. | 5 | | | | | | |
| 002 | JONES, M. | 8 | | | | | | |
| 003 | SMITH, E. | 9 | | | | | | |
| 004 | FRANK, Y. | 12 | | | | | | |
| 010 | NANCE, L. | 18 | | | | | | |
| 012 | KING, H. (CAP) | 22 | | | | | | |
| 014 | WONG, P. | 24 | | | | | | |
| 015 | RUSH, S. | 25 | | | | | | |
| 021 | MARTINEZ, M. | 33 | | | | | | |
| 022 | SANCHES, N. | 42 | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Coach | LOOR, A. | | | | | | | |
| Assistant Coach | MONTA, B. | | | | | | | |

Figure 10 – Equipes sur la feuille de marque (avant la rencontre)

B.3.4 En bas de l'encadré de chaque équipe, le marqueur devra inscrire (en LETTRES MAJUSCULES) le nom de l'entraîneur de l'équipe et de l'entraîneur adjoint.

B.4 Au moins 10 minutes avant l'heure programmée pour débiter la rencontre, chaque entraîneur doit :

B.4.1 Confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondant aux membres de son équipe,

B.4.2 Confirmer les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint, S'il n'y a pas d'entraîneur, le capitaine doit agir comme entraîneur et doit être inscrit comme tel et la mention (CAP) doit apparaître derrière son nom.

| | | | | |
|-----------------|----------------|--|--|--|
| Coach | KING, H. (CAP) | | | |
| Assistant Coach | | | | |

B.4.3 Indiquer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre en marquant une petite croix (x) à côté du numéro du joueur dans la colonne "en jeu",

B.4.4 Signer la feuille de marque.

L'entraîneur de l'équipe "A" doit être le premier à fournir ces informations.

B.5 Au commencement de la rencontre, le marqueur doit encercler la petite croix derrière les noms des cinq (5) joueurs de chaque équipe qui commencent la rencontre.

B.6 Pendant la rencontre, chaque fois qu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois, le marqueur doit inscrire une petite croix (pas de cercle) en face de son nom dans la colonne "en jeu".

| Time-outs | | Team fouls | | | | | | |
|--------------------------|--|---------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Period ① | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Period ② | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Period ③ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Period ④ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Extra periods | | | | | | |
| Licence no. | Players | No. | Player in | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 001 | MAYER, F. | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | P ₂ | | | | |
| 002 | JONES, M. | 8 | <input checked="" type="checkbox"/> | P | P | P ₂ | | |
| 003 | SMITH, E. | 9 | <input checked="" type="checkbox"/> | P ₂ | U ₂ | P | P ₁ | |
| 004 | FRANK, Y. | 12 | <input checked="" type="checkbox"/> | T ₁ | U ₂ | GD | | |
| 010 | NANCE, L. | 18 | <input checked="" type="checkbox"/> | P | P | U ₁ | | |
| 012 | KING, H. (CAP) | 22 | <input checked="" type="checkbox"/> | P ₁ | P | | | |
| 014 | WONG, P. | 24 | | | | | | |
| 015 | RUSH, S. | 25 | <input checked="" type="checkbox"/> | P ₃ | P ₂ | | | |
| 021 | MARTINEZ, M. | 33 | <input checked="" type="checkbox"/> | T ₁ | P | P ₂ | T ₁ | GD |
| 022 | SANCHES, N. | 42 | <input checked="" type="checkbox"/> | P ₂ | P ₂ | U ₂ | P | U ₂ GD |
| 024 | MANOS, K. | 55 | <input checked="" type="checkbox"/> | P ₂ | D ₂ | | | |
| | | | | | | | | |
| Coach | LOOR, A.  | | | | | C ₁ | B ₁ | |
| Assistant Coach | MONTA, B. | | | | | | | |

Figure 11 – Equipes sur la feuille de marque (après la rencontre)

B.7 Temps-morts

B.7.1 L'enregistrement des temps-morts accordés pendant chaque période et chaque prolongation se fait en inscrivant la minute de jeu de la période à l'intérieur des cases appropriées en-dessous du nom de l'équipe.

B.7.2 A la fin de chaque mi-temps et de toute prolongation, les cases non utilisées seront barrées par 2 lignes parallèles horizontales. Au cas où l'équipe n'aurait pas bénéficié de son premier temps mort avant les 2 dernières minutes de la deuxième mi-temps, le marqueur devra barrer de 2 traits horizontaux la première case des temps-morts de cette équipe pour la deuxième mi-temps.

B.8 Fautes

B.8.1 Les fautes de joueur peuvent être personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte du joueur.

B.8.2 Les fautes commises par les membres du banc d'équipe peuvent être techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.

B.8.3 Toutes les fautes devront être inscrites comme suit :

B.8.3.1 Une faute personnelle doit être indiquée en inscrivant un "P".

B.8.3.2 Une faute technique de joueur doit être indiquée en inscrivant un "T". Une seconde faute technique doit aussi être indiquée en entrant un "T", suivi dans l'espace

suyant d'un "GD" (Game Disqualification) pour la disqualification pour le reste de la rencontre.

B.8.3.3 Une faute technique de l'entraîneur pour comportement personnel antisportif doit être indiquée en inscrivant un "C". Une seconde faute technique similaire doit aussi être indiquée en inscrivant un "C" suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.4 Une faute technique de l'entraîneur pour toute autre raison doit être indiquée en inscrivant un "B". Une troisième faute technique (l'une d'entre elles pouvant être un "C") doit être indiquée en entrant un "B" ou un "C", suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.5 Une faute antisportive de joueur doit être indiquée en inscrivant un "U" (Unsportsmanlike). Une seconde faute antisportive doit aussi être indiquée par un "U" (Unsportsmanlike) suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.6 Une faute technique contre un joueur faisant suite à une faute antisportive précédente ou une faute antisportive contre un joueur faisant suite à une faute technique précédente doit être indiquée «U» ou «T», suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.7 Une faute disqualifiante doit être indiquée en inscrivant un "D".

B.8.3.8 Toute faute entraînant des lancers francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.9 Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en vertu de l'Art. 42 (situations spéciales) doivent être indiquées en inscrivant un petit "c" à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.10 A la fin de la seconde période et à la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en traçant une ligne horizontale épaisse.

B.8.3.11 Exemples pour des fautes disqualifiantes de membres de banc d'équipe :

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un remplaçant doit être inscrite comme suit :

| | | | | | | | | |
|-----|-----------|---|---|---|--|--|--|--|
| 001 | MAYER, F. | 5 | ⊗ | D | | | | |
|-----|-----------|---|---|---|--|--|--|--|

et

| | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|--|--|
| Coach | LOOR, A. | B ₂ | | |
| Assistant Coach | MONTA, B. | | | |

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un entraîneur adjoint doit être inscrite comme suit :

| | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|--|--|
| Coach | LOOR, A. | B ₂ | | |
| Assistant Coach | MONTA, B. | D | | |

Une faute disqualifiante d'un joueur après sa cinquième faute doit être inscrite comme suit

| | | | | | | | | | |
|-----|----------|----|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 015 | RUSH, S. | 25 | × | T ₁ | P ₃ | P ₂ | P ₁ | P ₂ | D |
|-----|----------|----|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|

et

| | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|--|--|
| Coach | LOOR, A. | B ₂ | | |
| Assistant Coach | MONTA, B. | | | |

B.8.3.12 Exemples pour des fautes disqualifiantes (bagarres) :

Les fautes disqualifiantes à l'encontre des membres du banc d'équipe pour avoir quitté la zone de banc d'équipe (Art. 39) doivent être inscrites comme indiqué ci-dessous. La lettre "F" sera inscrite dans tous les espaces restant de la personne disqualifiée.

Si seul l'entraîneur est disqualifié :

| | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|---|---|
| Coach | LOOR, A. | D ₂ | F | F |
| Assistant Coach | MONTA, B. | | | |

Si seul l'entraîneur adjoint est disqualifié :

| | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|---|---|
| Coach | LOOR, A. | B ₂ | | |
| Assistant Coach | MONTA, B. | F | F | F |

Si l'entraîneur et l'entraîneur adjoint sont tous deux disqualifiés :

| | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|---|---|
| Coach | LOOR, A. | D ₂ | F | F |
| Assistant Coach | MONTA, B. | F | F | F |

Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un "F" sera inscrit dans le dernier espace de fautes

| | | | | | | | | |
|-----|-----------|---|---|----------------|----------------|---|---|---|
| 003 | SMITH, E. | 9 | ⊗ | P ₂ | P ₂ | F | F | F |
|-----|-----------|---|---|----------------|----------------|---|---|---|

Si c'est la cinquième faute du remplaçant, un "F" sera alors inscrit dans le dernier espace

| | | | | | | | | |
|-----|-----------|---|---|----------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 002 | JONES, M. | 8 | ⊗ | T ₁ | P ₃ | P ₁ | P ₂ | F |
|-----|-----------|---|---|----------------|----------------|----------------|----------------|---|

Si le joueur exclu a déjà commis 5 fautes (éliminé pour 5 fautes), alors un "F" sera inscrit dans la colonne après la dernière faute :

| | | | | | | | | | |
|-----|----------|----|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 015 | RUSH, S. | 25 | × | T ₁ | P ₃ | P ₂ | P ₁ | P ₂ | F |
|-----|----------|----|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|

En plus des exemples ci-dessus pour les joueurs Smith, Jones et Rush ou si un accompagnateur est disqualifié, une faute technique sera inscrite :

| | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|--|--|
| Coach | LOOR, A. | B ₂ | | |
| Assistant Coach | MONTA, B. | | | |

Note : Les fautes techniques ou disqualifiantes concernant l'Art 39 ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

B.9 Fautes d'équipe

B.9.1 Pour chaque période, 4 espaces (situées immédiatement en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) sont prévus sur la feuille de marque pour inscrire les fautes d'équipe.

B.9.2 Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit enregistrer la faute au compte de l'équipe de ce joueur en inscrivant à chaque fois un grand "X" dans les cases prévues.

B.10 La marque courante

B.10.1 Le marqueur doit tenir le compte courant et chronologique des points marqués par chaque équipe.

B.10.2 Il y a 4 colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.

B.10.3 Chaque colonne est subdivisée en 4 colonnes. Les 4 colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les 4 colonnes de droite sont pour l'équipe "B". Les colonnes centrales sont pour la progression du score (160 points) pour chaque équipe.

Le marqueur doit :

- d'abord tracer une ligne diagonale (/) pour chaque panier accordé et un cercle plein (●) pour tout lancer franc réussi, par-dessus le nouveau total de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer,

- inscrire ensuite dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou ●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer franc.

B.11 La marque courante : instructions supplémentaires

B.11.1 Un panier à 3 points réussi par un joueur doit être inscrit en traçant un cercle autour du numéro du joueur.

B.11.2 Un panier du terrain marqué accidentellement par un joueur dans son propre panier doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse sur le terrain de jeu.

B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art.31 – "Goaltending" et intervention illégale) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.

B.11.4 A la fin de chaque période, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "●" le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points.

B.11.5 Au commencement de chaque période le marqueur doit continuer à enregistrer la progression chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.

B.11.6 Chaque fois qu'il lui sera possible, le marqueur devra vérifier son score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a une différence et que son score est correct, il doit immédiatement prendre les mesures nécessaires à la rectification du tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, il doit en informer **le crew chief** dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

B.11.7 **Les arbitres peuvent corriger toute erreur de tenue de score, de nombre de fautes ou de nombre de temps-morts comme prévu dans les règles. Le crew chief doit signer les corrections.**

| | A | | B |
|----|---------------|----|----|
| | 1 | ● | 6 |
| | 2 | ● | 6 |
| 6 | 3 | 3 | |
| | 4 | 4 | |
| 11 | 5 | 5 | 5 |
| 11 | ● | ● | 5 |
| | 7 | 7 | |
| 10 | 8 | 8 | |
| | 9 | 9 | 10 |
| | 10 | 10 | |
| 10 | 11 | 11 | |
| | 12 | 12 | 7 |
| 4 | 13 | 13 | 7 |
| 5 | ● | 14 | |
| 5 | ● | 15 | 6 |
| | 16 | 16 | |
| 5 | 17 | 17 | |
| | 18 | 18 | 6 |
| 6 | 19 | 19 | |
| | 20 | 20 | 9 |
| | 21 | 21 | |
| 11 | 22 | 22 | 9 |
| | 23 | 23 | 9 |
| 11 | 24 | 24 | |
| | 25 | 25 | 7 |
| | 26 | 26 | 7 |
| 5 | 27 | 27 | |
| | 28 | 28 | 6 |
| 10 | 29 | 29 | |
| | 30 | 30 | 8 |
| 4 | 31 | 31 | |
| | 32 | 32 | 5 |
| 4 | 33 | 33 | 5 |
| 4 | ● | 34 | |
| | 35 | 35 | 10 |
| 10 | 36 | 36 | |
| | 37 | 37 | 12 |
| | 38 | 38 | |
| 10 | 39 | 39 | 12 |
| 10 | ● | ● | 12 |

Figure 12 –
Progression
du score

Dans le cas de vastes corrections, celles-ci doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

B.12.2 La marque courante - Totalisation

B.12.1 A la fin de chaque période, le marqueur doit inscrire le score de cette période dans l'espace correspondant dans la partie basse de la feuille de marque.

B.12.2 Immédiatement à la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire l'heure de fin de rencontre dans la colonne « Rencontre terminée à (hh :mm) »

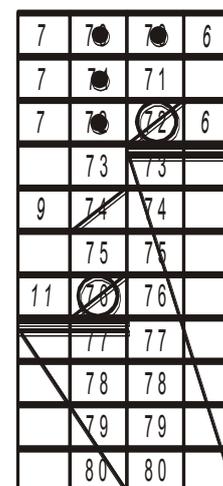
B.12.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 traits épais horizontaux sous le nombre final des points marqués par chaque équipe et numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour annuler les nombres restants dans les colonnes de score courant de chaque équipe.

B.12.4 A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe vainqueur.

B.12.5 Le marqueur doit ensuite inscrire son nom, en lettres majuscules, sur la feuille de marque après que l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs ont fait de même. Les officiels de table doivent alors tous signer la feuille de marque en face de leur nom.

B.12.6 Après que le(s) aide(s) arbitre(s) a(ont) signé, le crew chief doit être le dernier à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration de la rencontre et à leur rapport avec elle.

Note : Si le capitaine (CAP) signait la feuille de marque pour déposer une réclamation (en utilisant la case marqué "signature du capitaine en cas de réclamation"), les officiels de la table de marque et le(s) arbitre(s) doivent rester à la disposition du crew chief jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.



| | | | |
|----|---------------|---------------|---|
| 7 | 70 | 70 | 6 |
| 7 | 70 | 71 | |
| 7 | 70 | 72 | 6 |
| | 73 | 73 | |
| 9 | 74 | 74 | |
| | 75 | 75 | |
| 11 | 76 | 76 | |
| | 77 | 77 | |
| | 78 | 78 | |
| | 79 | 79 | |
| | 80 | 80 | |

Figure 13 – Totalisation

| | | | | | | | |
|--|----------------------|-----------------------|---------------|----|--------|----|----|
| Scorer | N. MAIER <i>SM</i> | Scores | Period ① | A | 15 | B | 18 |
| Assistant scorer | O. SABAY <i>OS</i> | | Period ② | A | 19 | B | 10 |
| Timer | R. LEBLANC <i>RL</i> | | Period ③ | A | 26 | B | 19 |
| Shot clock operator | K. AUSTIN <i>KA</i> | | Period ④ | A | 16 | B | 25 |
| | | | Extra periods | A | — | B | — |
| Crew chief | M. Walton | Final Score | Team A | 76 | Team B | 72 | |
| Umpire 1 | Y. Chang | Name of winning team | HOOPERS | | | | |
| Umpire 2 | K. Bartok | Game ended at (hh:mm) | 21:50 | | | | |
| Captain's signature in case of protest | | | | | | | |

Figure 14 – Partie inférieure de la feuille de marque